

PIEDRA PAPEL TIJERA

El código representa un juego simple de “piedra, papel tijera”. Se juega contra el ordenador, que emula una IA intentando aprender de las jugadas previas, llevando un recuento de las jugadas anteriores para decidir cual de las tres opciones utilizar.

Inicialmente se definen tres constantes, que son las que dan nombre al juego, y se define una clase llamada IA que representa a la inteligencia artificial. El constructor `__init__` inicializa una lista de opciones del juego y un diccionario para almacenar las jugadas aprendidas por la IA.

El método “`Obtener_accion_ia`” decide la próxima acción del ordenador, que jugará papel si todavía no ha aprendido ninguna jugada, pero elegirá la acción que maximiza el número de veces que ha ganado en el pasado si ya se han realizado jugadas.

El método “`actualizar_jugadas_aprendidas`” actualiza el diccionario de jugadas con las nuevas jugadas que se van ejecutando.

También tenemos “`evaluar_juego`”, que es una función que toma las acciones del jugador, de la IA y la instancia de la IA como argumentos, imprime las elecciones del jugador humano y de la IA y actualiza las jugadas aprendidas de dicha IA. También evalúa el resultado del juego e imprime el resultado.

La función `main` crea una instancia de la IA, y entra en un bucle que solicita la elección del jugador y la compara con la elección de la IA hasta que el jugador decide finalizar ingresando “q”.

Es una interfaz de juego sencilla, basada en la entrada del usuario y la presentación de los resultados por consola.