

Universidad Internacional del Ecuador



Escuela de Ingeniería en Ciberseguridad

LÓGICA DE PROGRAMACIÓN

Aprendizaje Autónomo 2

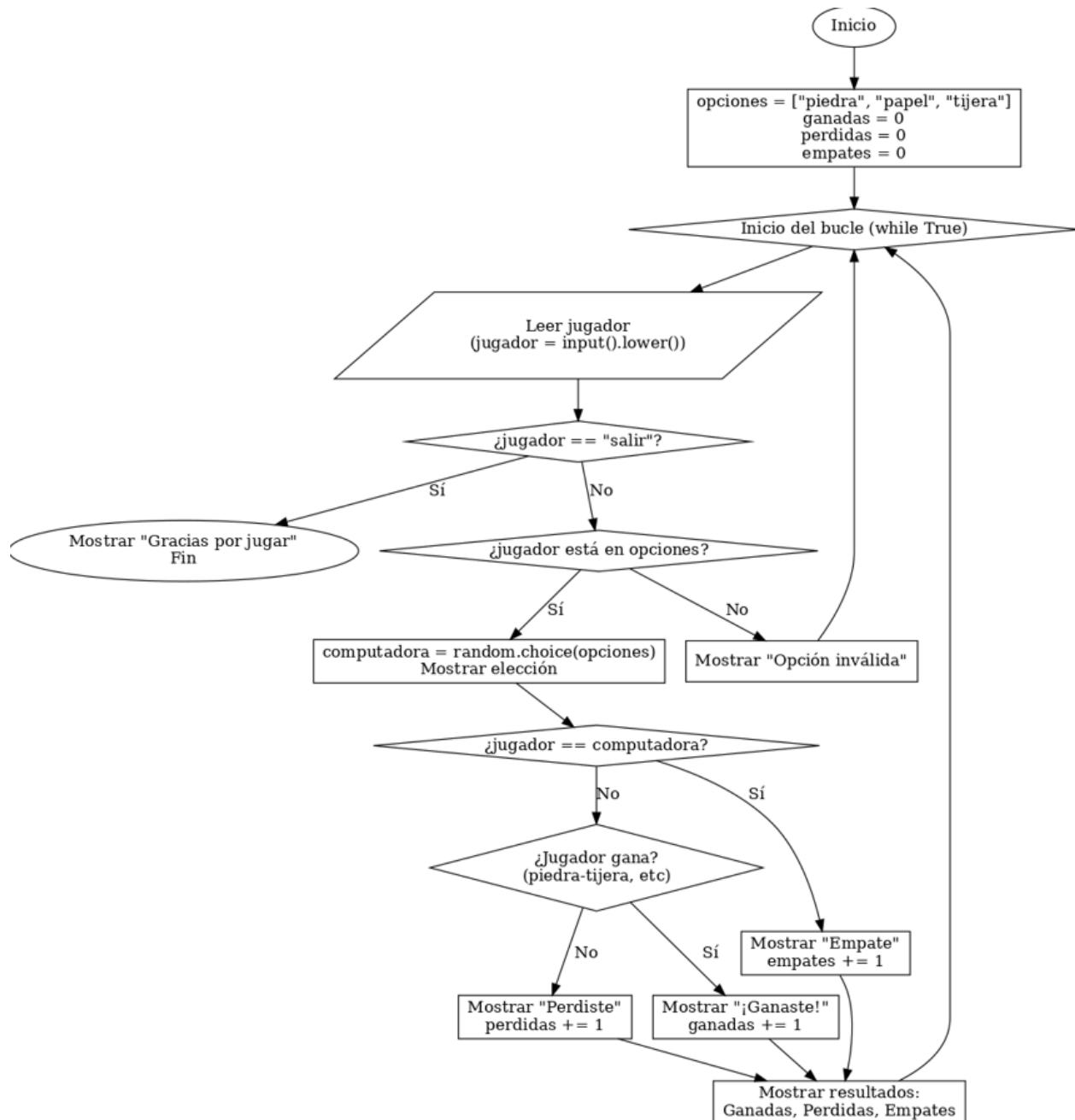
[ALEJANDRO LEONARDO CRUZ SANTOS]

Docente : Paulina Vizcaino.

Guayaquil, Junio 2025

ENLACE VIDEO: <https://youtu.be/RutBdPPvnik>

ENLACE GITHUB: <https://github.com/Alejandrolcs06/Alejandro06.git>



```

import random

# Lista de opciones válidas
opciones = ["piedra", "papel", "tijera"]

# Contadores de resultados
ganadas = 0
perdidas = 0
empates = 0

print("👤 Bienvenido al juego de Piedra, Papel o Tijera 🤖")
print("Escribe 'salir' para terminar el juego en cualquier momento.\n")

# Estructura repetitiva: mientras el jugador no escriba 'salir'
while True:
    jugador = input("Elige: piedra, papel o tijera ➡ ").lower()

    # Opción para salir del juego
    if jugador == "salir":
        print("\nGracias por jugar. ¡Hasta la próxima!")
        break

    # Validación de la entrada
    if jugador not in opciones:
        print("❌ Opción inválida. Intenta de nuevo.\n")
        continue

    # Elección aleatoria de la computadora
    computadora = random.choice(opciones)
    print(f"🖥️ La computadora eligió: {computadora}")

    # Estructura lógica condicional para determinar el resultado
    if jugador == computadora:
        print("🤝 ¡Empate!\n")
        empates += 1 # Aumenta contador de empates
    elif (jugador == "piedra" and computadora == "tijera") or \
        (jugador == "papel" and computadora == "piedra") or \
        (jugador == "tijera" and computadora == "papel"):
        print("🏆 ¡Ganaste!\n")
        ganadas += 1 # Aumenta contador de victorias
    else:
        print("😞 Perdiste.\n")
        perdidas += 1 # Aumenta contador de derrotas

```

```
# Mostrar resultados acumulados
print("📊 Resultados hasta ahora:")
print(f"    Ganadas: {ganadas}")
print(f"    Perdidas: {perdidas}")
print(f"    Empates: {empates}\n")
```