

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR

QUITO



CARRERA:

INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

LÓGICA DE LA PROGRAMACIÓN

TEMA:

TRABAJO AUTÓNOMO III

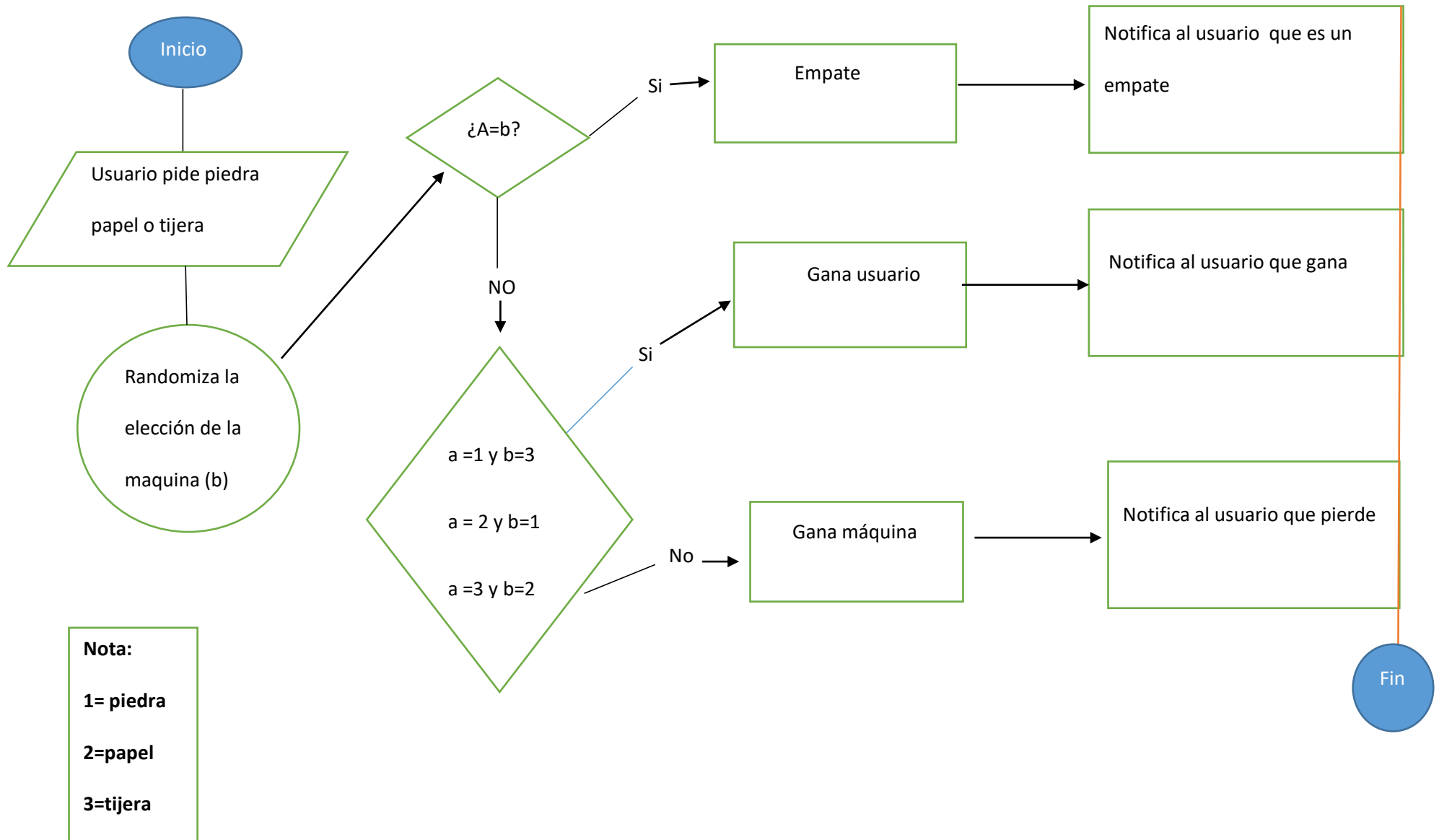
Desarrollo de Software

AUTOR:

Amran Sigüenza Robles

Quito 16 de febrero de 2025

Diagrama de flujo



Explicacion del diagrama

Inicio

Se inicia el flujo del juego.

Solicitar la elección del usuario

El usuario ingresa su elección (a): piedra (1), papel (2) o tijera (3).

Elección de la máquina

Se genera una elección aleatoria para la máquina (b), con los mismos valores posibles (1 = piedra, 2 = papel, 3 = tijera).

Comparación de elecciones

Se verifica si $a = b$.

Si es verdadero, se declara empate y se notifica al usuario.

Si es falso, se procede a determinar el ganador.

Determinación del ganador

Se evalúa si el usuario gana según las reglas del juego:

Piedra (1) vence a Tijera (3)

Papel (2) vence a Piedra (1)

Tijera (3) vence a Papel (2)

Si alguna de estas condiciones se cumple, se declara ganador al usuario y se notifica.

Si el usuario no gana, gana la máquina

Si la elección del usuario no cumple ninguna de las condiciones de victoria, entonces la máquina es declarada ganadora y se notifica al usuario.

Fin del proceso

Se cierra el flujo del juego.

Resumen

El diagrama de flujo representa el ciclo de decisión del juego clásico Piedra, Papel o Tijera, mostrando cómo se comparan las elecciones, determinando si hay empate, victoria del usuario o victoria de la máquina.

