

# Herramientas Computacionales

Taller 5- PYTHON

*Septiembre 2 de 2014*

Las respuestas a los ejercicios deben ser entregadas en dos archivos : `NombreApellido_HW5-1.py`, y `NombreApellido_HW5-2.py`

En cada ejercicio de este taller se otorga 1/3 de los puntos correspondientes si el código propuesto es razonable, 1/3 si se puede ejecutar y 1/3 si entrega resultados correctos.

1. 50 pt Escriba un programa en **Python** usando **funciones** que juegue "Piedra, papel y tijera", el programa debe como recibir como argumento la eleccion del jugador. En el caso en el que el jugador no escoja el programa debe imprimir un mensaje indicando como debe ejecutarse el juego. El programa debe imprimir la decision del jugador, la del computador y despues debe decir quien fue el ganador entre el jugador y el computador. Las siguientes funciones deben incluirse en el programa:

- Una función que asigne un número tanto como a Piedra a Papel y Tijera.
- Una función que asigne Piedra, Papel o Tijera a un número.
- Una función que compare quien es el ganador.

2. 50 pt Usando recurrencia realizar un programa en python que realice la serie de 'Tribonacci' es decir una serie que empiece con 1 1 1 y cada número siguiente sea la suma de los tres anteriores. La serie debe ser así:

[1, 1, 1, 3, 5, 9, 17, 31, 57, 105, 193, 355, 653, 1201, 2209, 4063, 7473, 13745, 25281]

El número de terminos de la serie puede ser modificado por el usuario.