



**Lógica de
Programación**

Juego de Piedra, papel o tijera

Por: Carlo Joseph Tene Pauta

ACERCA DEL JUEGO

Piedra, papel o tijera es un juego de manos sencillo y popular en el que dos jugadores eligen simultáneamente entre tres opciones: piedra, papel o tijera. Y dependiendo de las reglas se elige un ganador



Reglas del juego

[Back to Agenda](#)



Regla 1

Piedra vence a tijera



Regla 2

La tijera vence al papel



Regla 3

El papel vence a la piedra

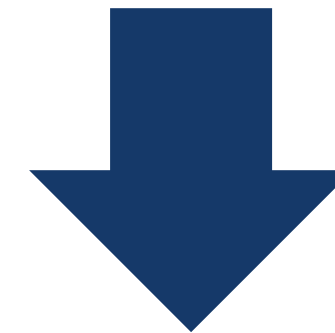


Regla 4

Los jugadores acuerdan un numero de partidas y gana el que tenga mas partidas a favor

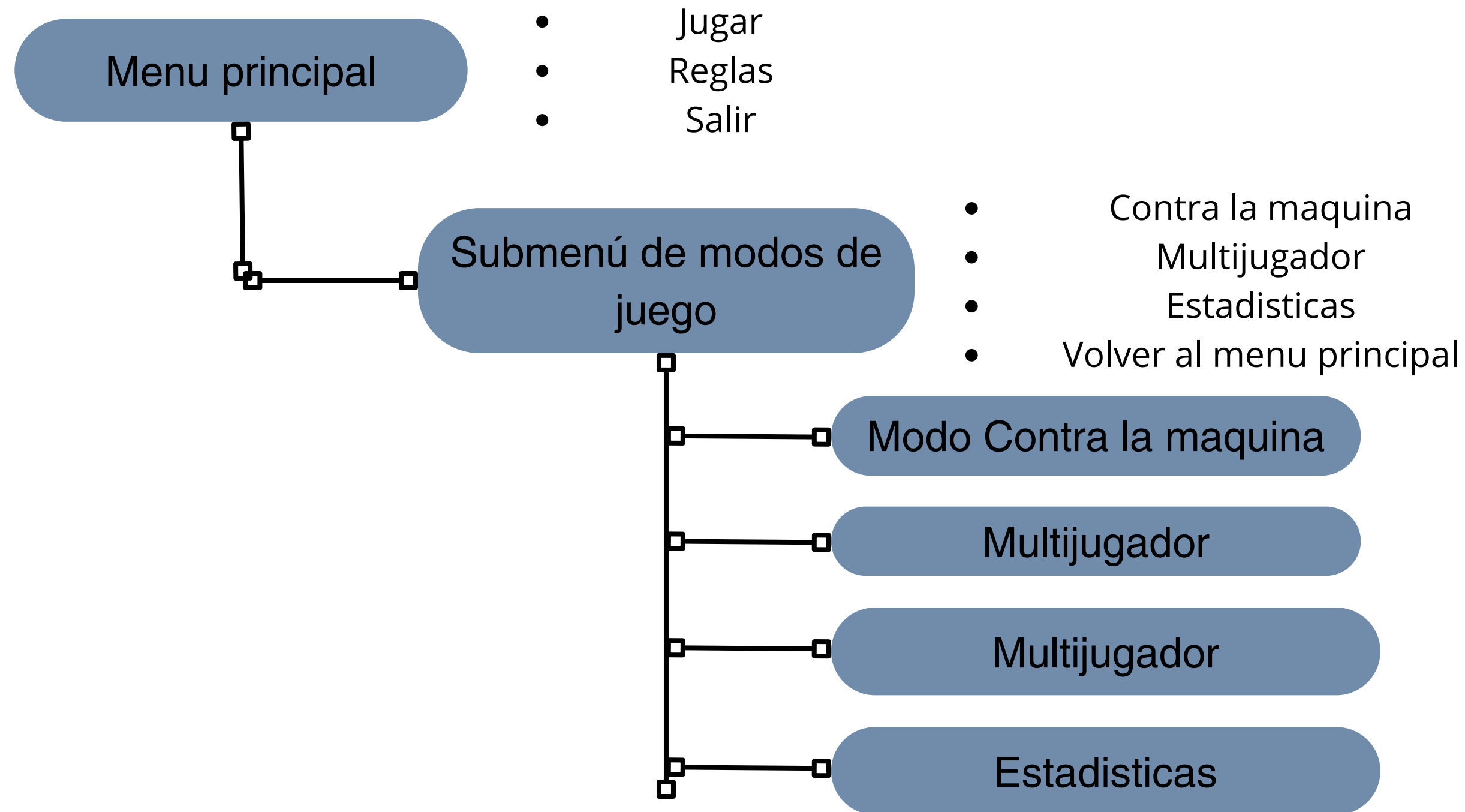
Para el proyecto

Se planea replicar lo que dos humanos hacen en la vida real a la computadora a traves de codigo



- **Lenguaje a utilizar:** Python en su version [3.12.8]
- **IDE:** Visual Estudio Code

Estructura del Juego



Librerías utilizadas en la codificación

- **Random:** Ayuda a que la PC escoga una de las opciones, ya sea [piedra, papel o tijera]
- **Sys:** Ayuda a cerrar el juego, cuando se eliga la opción de salir



Como jugar

1. Ejecuta el juego
2. Selecciona el moodo de juego
3. Indica el número de partidas a jugar.
4. Selecciona una de las opciones: Piedra, Papel o Tijera
5. La computadora (o el segundo jugador) elige su opción.
6. Se comparan las elecciones y se determina el ganador de cada ronda según las reglas mencionadas.
7. El juego continúa hasta completar el número de partidas establecidas, y se muestra el ganador final.



