PROYECTO INTEGRADOR

PIEDRA, PAPEL O TIJERA - VERSIÓN EN PYTHON

GLEMER JAIR ESTUPIÑÁN VALENCIA

LOGICA DE PROGRAMACION





OBJETIVOS

General: Implementar un software en Python aplicando estructuras, diagramas y conceptos de programación.

Específicos:

- Usar estructuras de datos (listas, diccionarios, tuplas).
- ❖ Aplicar diagramas de flujo y casos de uso.
- Validar entradas y mostrar resultados claros.
- Integrar estadísticas de juego.

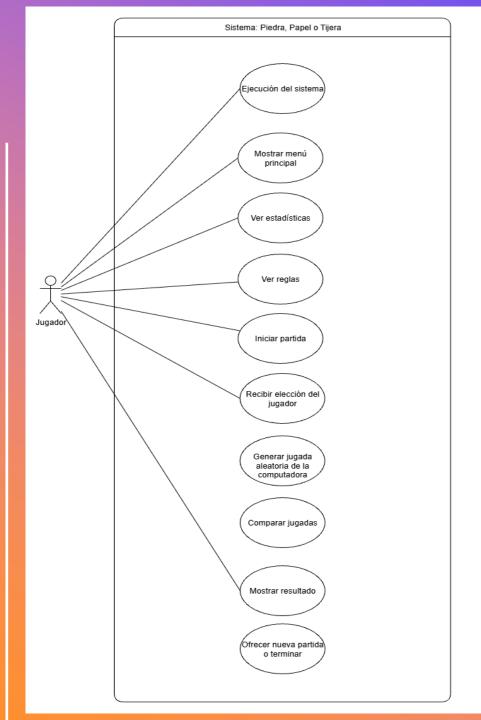


DIAGRAMA DE CASOS DE USO

Inicio del juego Mostrar menú y pedir opción al usuario Mostrar mensaje Entrada válida? "Opción no válida" Generar jugada aleatoria de la computadora Mostrar elecciones Comparar jugadas ¿Empate? Mostrar "Empate" ¿Jugador Mostrar "Perdiste" gana? Mostrar "¡Ganaste!" ¿Jugar otra vez?" Mostrar "Gracias por jugar" Fin

DIAGRAMA DE FLUJO-PRINCIPAL



DIAGRAMA DE FLUJO-ESTADISTICAS

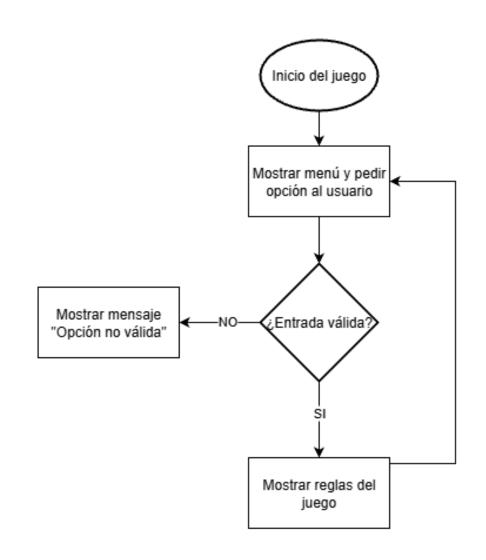


DIAGRAMA DE FLUJO-REGLAS



CONCLUSIONES

- •Desarrollar este proyecto me permitió **aplicar de manera práctica los conceptos aprendidos** en clase: manejo de estructuras de datos, diagramas y lógica de programación.
- •Me ha servido para **reforzar mis habilidades en Python**, organizando mejor el código mediante funciones y buenas prácticas.
- •Al integrar diagramas de flujo y casos de uso, comprendí cómo pasar del análisis al diseño y luego a la implementación.
- •Además, pude experimentar cómo la programación me ayuda a resolver problemas reales de forma ordenada y eficiente.
- •En general, este proyecto me ha servido para ganar **confianza en el desarrollo de software** y sentar bases para proyectos más complejos en el futuro.