

PROYECTO INTEGRADOR

PIEDRA, PAPEL O TIJERA – VERSIÓN EN PYTHON

GLEMER JAIR ESTUPIÑÁN VALENCIA

LOGICA DE PROGRAMACION



# OBJETIVOS

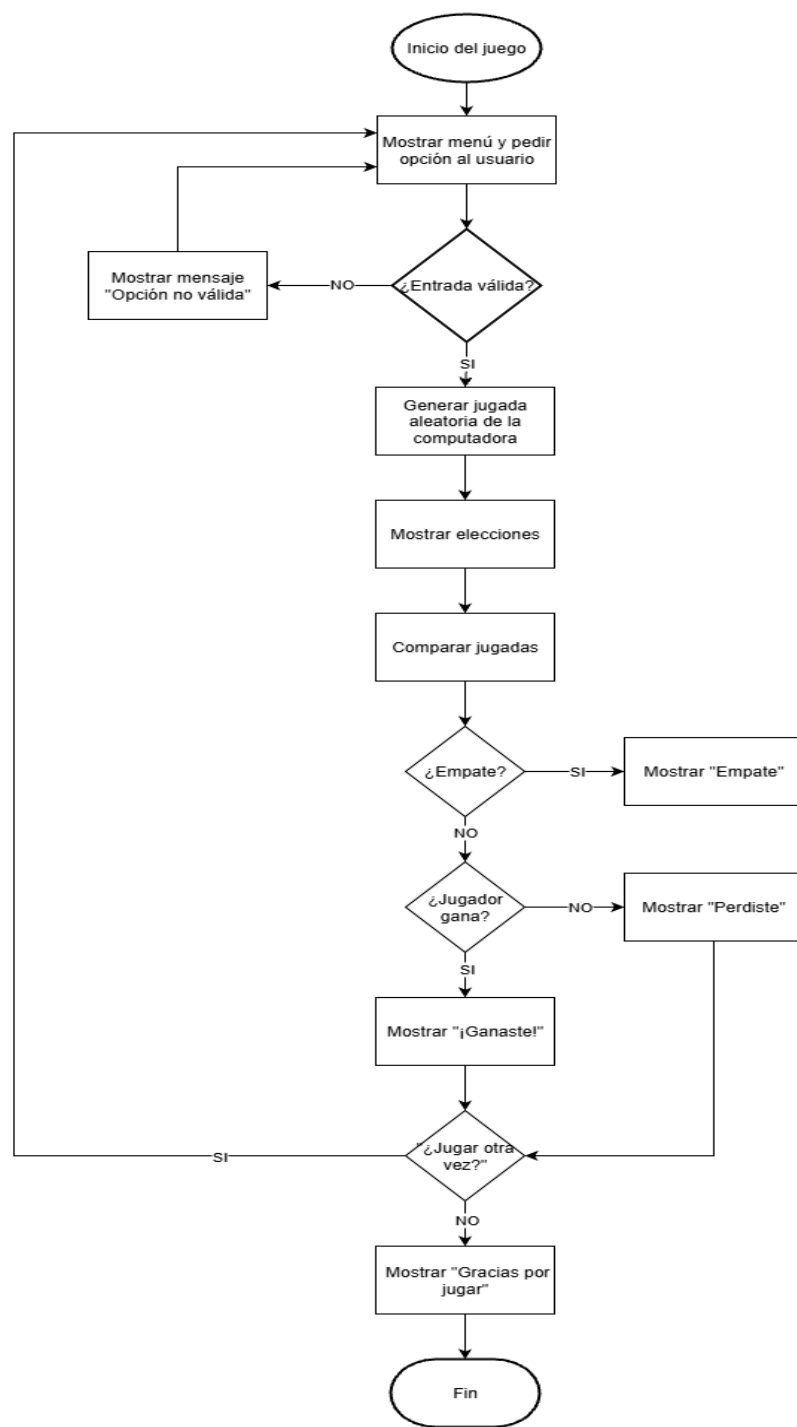
**General:** Implementar un software en Python aplicando estructuras, diagramas y conceptos de programación.

**Específicos:**

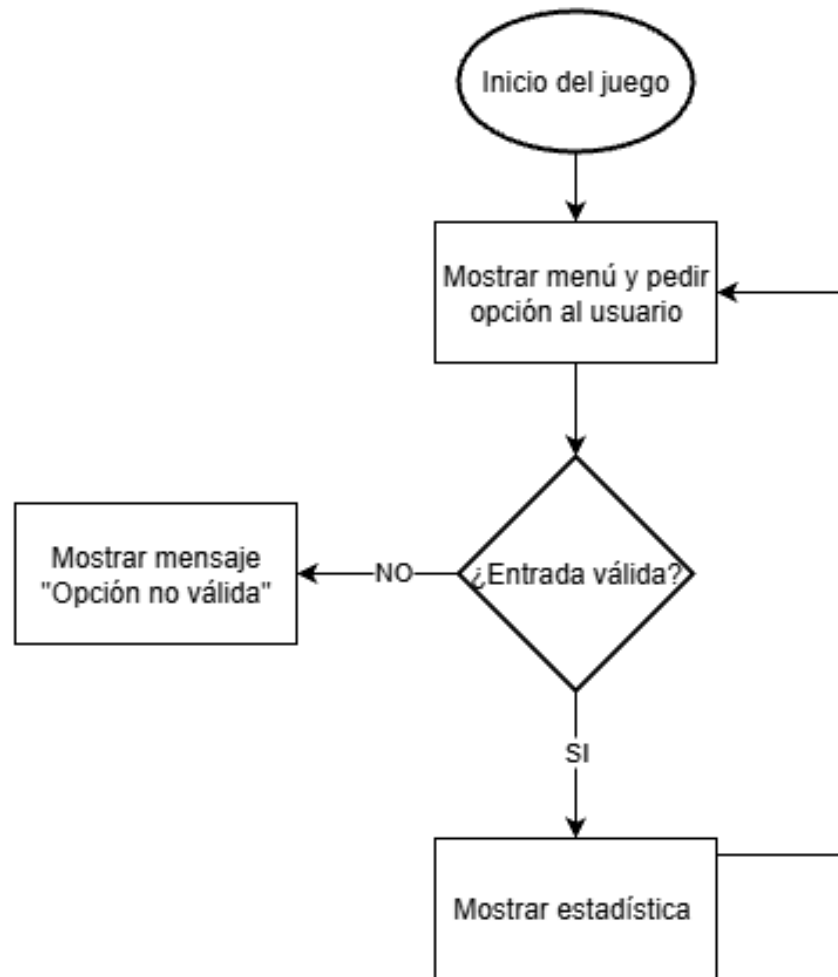
- ❖ Usar estructuras de datos (listas, diccionarios, tuplas).
- ❖ Aplicar diagramas de flujo y casos de uso.
- ❖ Validar entradas y mostrar resultados claros.
- ❖ Integrar estadísticas de juego.



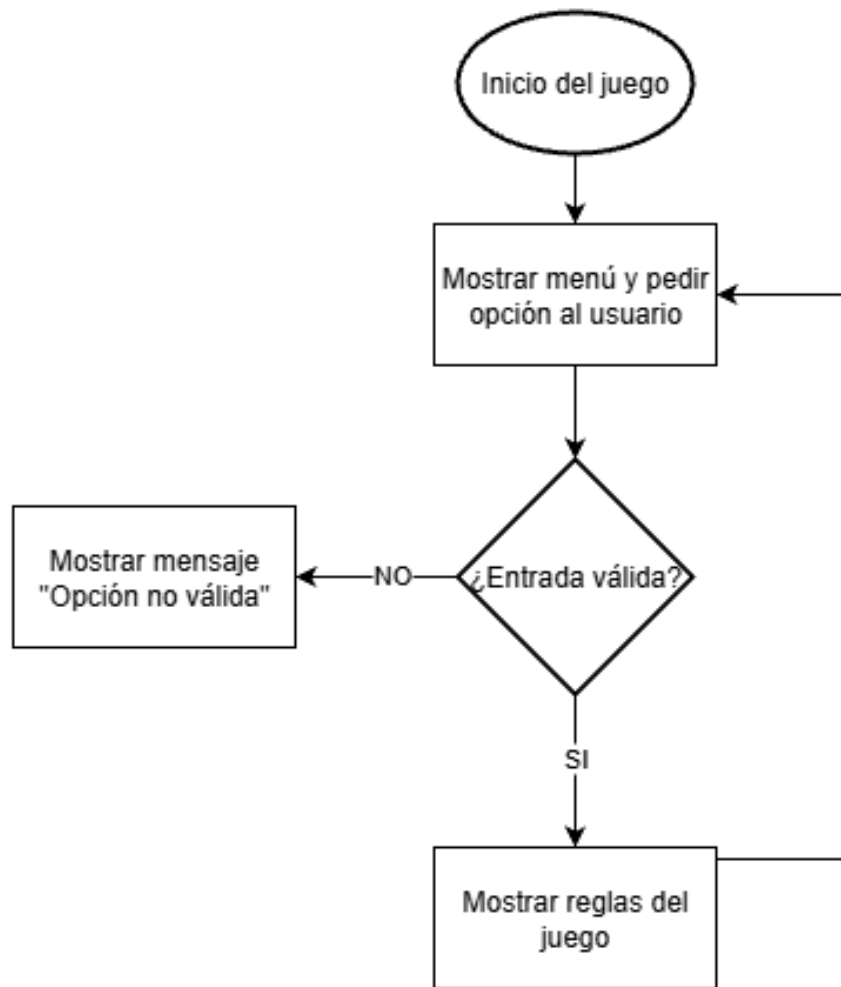
# DIAGRAMA DE CASOS DE USO



# 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.