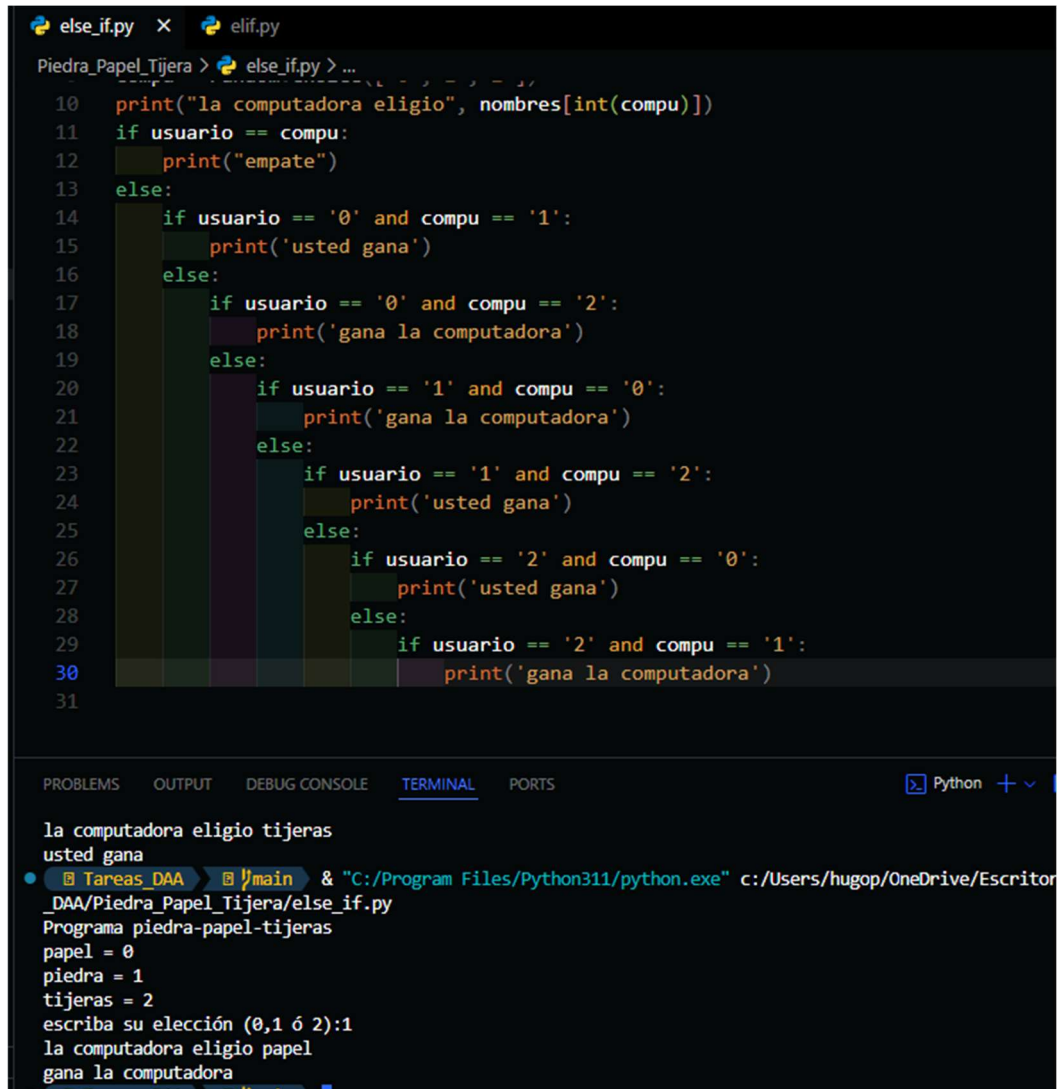


Else_If



```
else_if.py x elif.py
Piedra_Papel_Tijera > else_if.py > ...
10 print("la computadora eligio", nombres[int(compu)])
11 if usuario == compu:
12     print("empate")
13 else:
14     if usuario == '0' and compu == '1':
15         print('usted gana')
16     else:
17         if usuario == '0' and compu == '2':
18             print('gana la computadora')
19         else:
20             if usuario == '1' and compu == '0':
21                 print('gana la computadora')
22             else:
23                 if usuario == '1' and compu == '2':
24                     print('usted gana')
25                 else:
26                     if usuario == '2' and compu == '0':
27                         print('usted gana')
28                     else:
29                         if usuario == '2' and compu == '1':
30                             print('gana la computadora')
31
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS Python + v

```
la computadora eligio tijeras
usted gana
• Tareas_DAA > /main & "C:/Program Files/Python311/python.exe" c:/Users/hugop/OneDrive/Escritorio/Tareas_DAA/Piedra_Papel_Tijera/else_if.py
Programa piedra-papel-tijeras
papel = 0
piedra = 1
tijeras = 2
escriba su elección (0,1 ó 2):1
la computadora eligio papel
gana la computadora
```

Elif

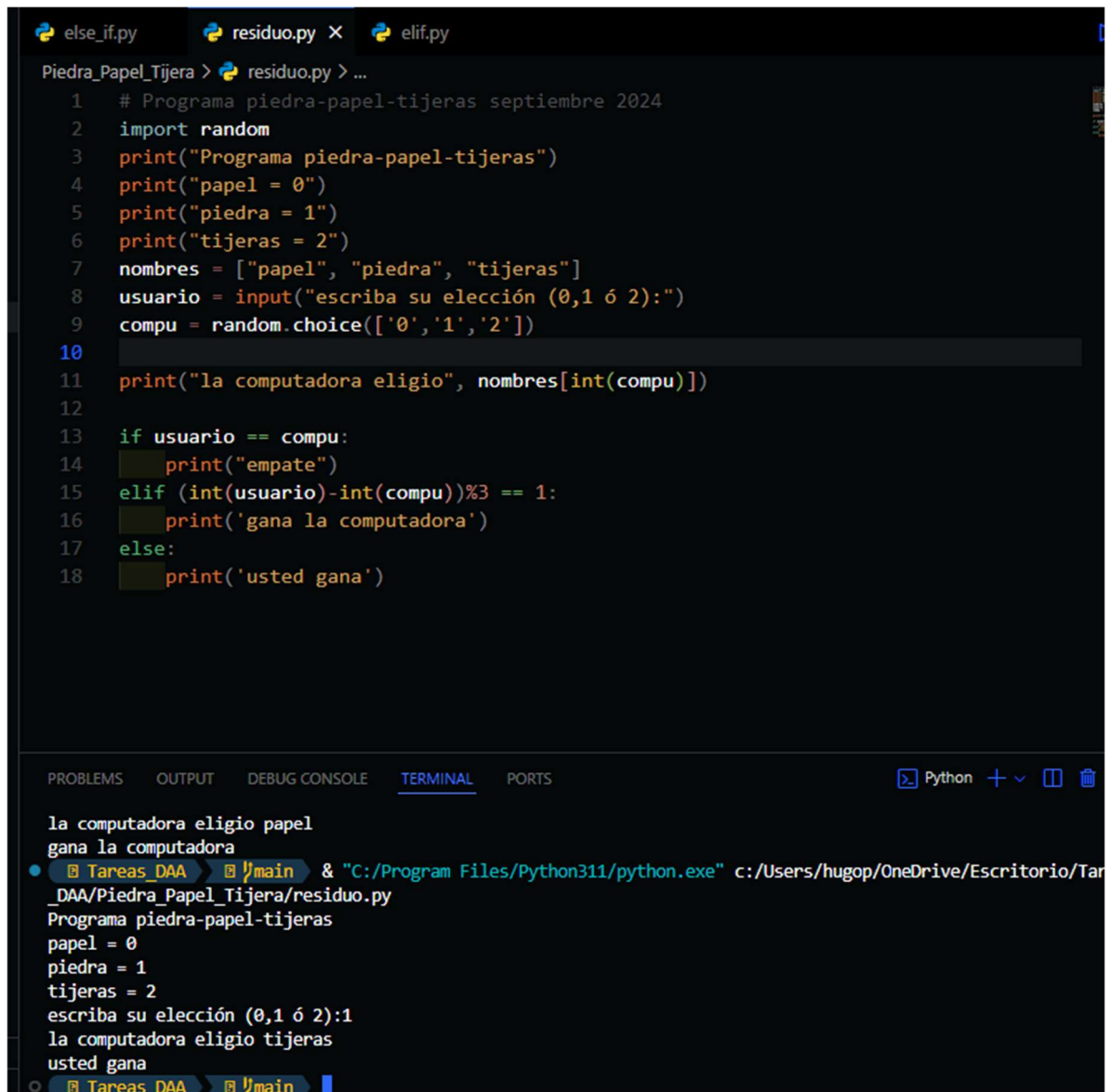
```
else_if.py x
Piedra_Papel_Tijera > else_if.py > ...
1  # Programa piedra-papel-tijeras septiembre 2024
2  import random
3
4  print("Programa piedra-papel-tijeras")
5  print("papel = 0")
6  print("piedra = 1")
7  print("tijeras = 2")
8
9  nombres = ["papel", "piedra", "tijeras"]
10 usuario = input("escriba su elecci3n (0,1 o 2):")
11 compu = random.choice(['0','1','2'])
12
13 print("la computadora eligio", nombres[int(compu)])
14 if usuario == compu:
15     print("empate")
16 elif usuario == '0' and compu == '1':
17     print('usted gana')
18 elif usuario == '0' and compu == '2':
19     print('gana la computadora')
20 elif usuario == '1' and compu == '0':
21     print('gana la computadora')
22 elif usuario == '1' and compu == '2':
23     print('usted gana')
24 elif usuario == '2' and compu == '0':
25     print('usted gana')
26 elif usuario == '2' and compu == '1':
27     print('usted gana')
```

la computadora eligio papel

Tareas_DAA > /main & "C:/Program Files/Python311/python.exe" c:/Users/hugop/OneDrive/Escritorio/_DAA/Piedra_Papel_Tijera/else_if.py

Programa piedra-papel-tijeras
Programa piedra-papel-tijeras
papel = 0
piedra = 1
tijeras = 2
escriba su elecci3n (0,1 o 2):1
la computadora eligio tijeras
usted gana

Residuo



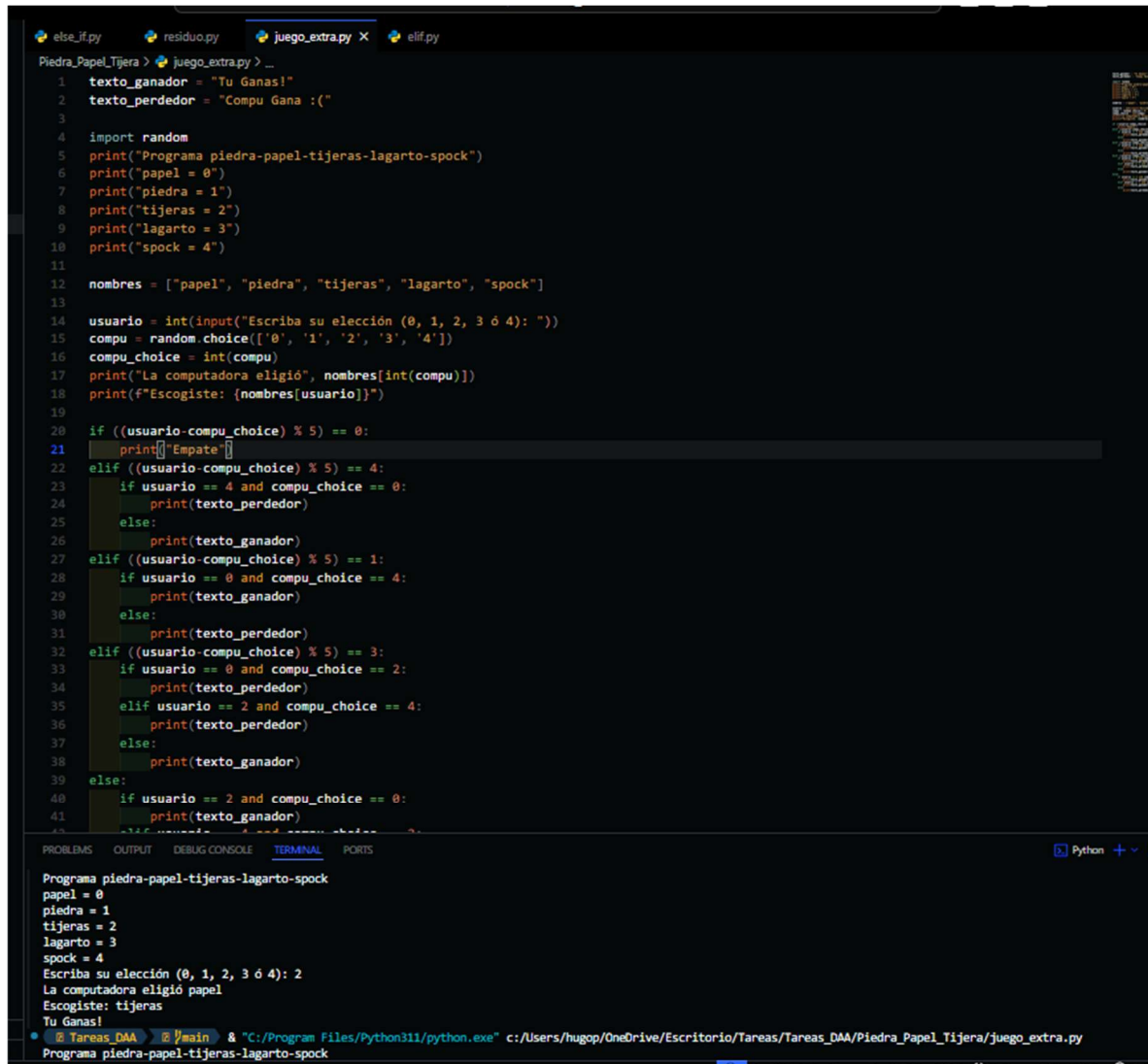
The image shows a Python IDE with three tabs: `else_if.py`, `residuo.py` (active), and `elif.py`. The `residuo.py` file contains a Rock-Paper-Scissors program. The code is as follows:

```
1 # Programa piedra-papel-tijeras septiembre 2024
2 import random
3 print("Programa piedra-papel-tijeras")
4 print("papel = 0")
5 print("piedra = 1")
6 print("tijeras = 2")
7 nombres = ["papel", "piedra", "tijeras"]
8 usuario = input("escriba su elección (0,1 ó 2):")
9 compu = random.choice(['0','1','2'])
10
11 print("la computadora eligio", nombres[int(compu)])
12
13 if usuario == compu:
14     print("empate")
15 elif (int(usuario)-int(compu))%3 == 1:
16     print('gana la computadora')
17 else:
18     print('usted gana')
```

The bottom panel shows the `TERMINAL` output of the program:

```
la computadora eligio papel
gana la computadora
Tareas_DAA > /main & "C:/Program Files/Python311/python.exe" c:/Users/hugop/OneDrive/Escritorio/Tar
_DAA/Piedra_Papel_Tijera/residuo.py
Programa piedra-papel-tijeras
papel = 0
piedra = 1
tijeras = 2
escriba su elección (0,1 ó 2):1
la computadora eligio tijeras
usted gana
Tareas_DAA > /main
```

EJERCICIO



The image shows a Python IDE with a file named `juego_extra.py` open. The code implements a Rock-Paper-Scissors-Lizard-Spock game. It starts by defining win/loss messages, importing `random`, and printing the game title and options. It then prompts the user for a choice and randomly selects a computer choice. The game logic is implemented using a series of `if` and `elif` statements to determine the winner based on the user's choice and the computer's choice. The terminal output shows the game running successfully, with the user choosing '2' (Lizard) and the computer choosing '0' (Rock), resulting in a win for the user.

```
1 texto_ganador = "Tu Ganas!"
2 texto_perdedor = "Compu Gana :("
3
4 import random
5 print("Programa piedra-papel-tijeras-lagarto-spock")
6 print("papel = 0")
7 print("piedra = 1")
8 print("tijeras = 2")
9 print("lagarto = 3")
10 print("spock = 4")
11
12 nombres = ["papel", "piedra", "tijeras", "lagarto", "spock"]
13
14 usuario = int(input("Escriba su elección (0, 1, 2, 3 ó 4): "))
15 compu = random.choice(['0', '1', '2', '3', '4'])
16 compu_choice = int(compu)
17 print("La computadora eligió", nombres[int(compu)])
18 print(f"Escogiste: {nombres[usuario]}")
19
20 if ((usuario-compu_choice) % 5) == 0:
21     print("Empate")
22 elif ((usuario-compu_choice) % 5) == 4:
23     if usuario == 4 and compu_choice == 0:
24         print(texto_perdedor)
25     else:
26         print(texto_ganador)
27 elif ((usuario-compu_choice) % 5) == 1:
28     if usuario == 0 and compu_choice == 4:
29         print(texto_ganador)
30     else:
31         print(texto_perdedor)
32 elif ((usuario-compu_choice) % 5) == 3:
33     if usuario == 0 and compu_choice == 2:
34         print(texto_perdedor)
35     elif usuario == 2 and compu_choice == 4:
36         print(texto_perdedor)
37     else:
38         print(texto_ganador)
39 else:
40     if usuario == 2 and compu_choice == 0:
41         print(texto_ganador)
42     elif usuario == 4 and compu_choice == 2:
43         print(texto_ganador)
44     else:
45         print(texto_perdedor)
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

Python +

Programa piedra-papel-tijeras-lagarto-spock
papel = 0
piedra = 1
tijeras = 2
lagarto = 3
spock = 4
Escriba su elección (0, 1, 2, 3 ó 4): 2
La computadora eligió papel
Escogiste: tijeras
Tu Ganas!

8 Tareas_DAA 2 /main & "C:/Program Files/Python311/python.exe" c:/Users/hugop/OneDrive/Escritorio/Tareas/Tareas_DAA/Piedra_Papel_Tijera/juego_extra.py
Programa piedra-papel-tijeras-lagarto-spock