**PROYECTO DE JUEGO DE PIEDRA PAPEL O TIJERA**

JAIDER ANDRÉS GUTIERREZ RIVERA

21/11/2024

**PROYECTO**

**JUEGO DIDACTICO DE PIEDRA PAPELO TIJERAS**

**JAIDER ANDRES GUTIERREZ RIVERA**

**GUSTAVO BAUTISTA**

**LÓGICA COMPUTACIONAL**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACIÓN RURAL- ISER**

**PAMPLONA**

**2024**

Tabla de contenido

**INTRODUCCIÓN1**

RESUMEN2

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA3

**JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA4**

OBJETIVOS5

# INTRODUCCIÓN

El juego "Piedra, Papel o Tijera" es una actividad universalmente conocida que combina simplicidad y estrategia. Tradicionalmente, se juega entre dos personas que eligen simultáneamente una de tres opciones: piedra, papel o tijera. Estas opciones tienen interacciones predeterminadas: la piedra aplasta la tijera, la tijera corta el papel, y el papel envuelve la piedra. Este juego no solo es un entretenimiento, sino también una herramienta que fomenta la toma rápida de decisiones y el pensamiento estratégico.

Con el avance de la tecnología, actividades como esta se han trasladado al entorno digital. Un simulador de "Piedra, Papel o Tijera" en lenguaje C++ permite explorar cómo se pueden representar y automatizar dinámicas simples mediante lógica condicional y estructuras de programación básica

## RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo desarrollar un simulador del juego "Piedra, Papel o Tijera" utilizando el lenguaje de programación C++. Este juego, conocido por su simplicidad y popularidad, se implementa aquí para explorar cómo las reglas tradicionales pueden transformarse en un sistema interactivo y digital.

El simulador permite que el jugador compita contra una computadora, la cual toma decisiones programadas basadas en lógica básica. Este proyecto va más allá del entretenimiento, ya que puede emplearse como herramienta educativa para enseñar conceptos de programación básicos, como estructuras condicionales, ciclos, funciones y manipulación de entrada/salida.

En un contexto más amplio, el proyecto busca reflexionar sobre cómo las tecnologías simples pueden transformar actividades tradicionales en recursos digitales accesibles y atractivos. Este simulador es también un ejemplo práctico para estudiantes y programadores novatos interesados en desarrollar proyectos que combinen creatividad, lógica y entretenimiento

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego tradicional de "Piedra, Papel o Tijera" es conocido por ser una herramienta sencilla para resolver conflictos o pasar el tiempo de forma divertida. Sin embargo, su digitalización plantea una interrogante: ¿es posible mantener la esencia de este juego en un entorno digital sin que pierda su atractivo o su propósito original?

La respuesta a esta pregunta no solo implica programar el juego, sino también garantizar que su implementación ofrezca una experiencia que capture la naturaleza intuitiva y estratégica del original. En este contexto, surge la necesidad de analizar cómo las dinámicas simples pueden aprovecharse en proyectos digitales sin caer en la monotonía o el desinterés del usuario

#### JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

Este proyecto es importante porque demuestra cómo un concepto sencillo puede transformarse en una herramienta práctica para distintos fines. Por ejemplo, como actividad educativa, el simulador permite enseñar y reforzar habilidades de programación básica, como la lógica condicional, el manejo de entradas/salidas y el uso de ciclos.

Además, en un mundo donde los juegos digitales tienden a ser cada vez más complejos, esta implementación minimalista resalta el valor de lo simple, accesible y universal. También permite reflexionar sobre cómo el diseño de juegos interactivos puede fomentar el pensamiento estratégico en los usuarios, incluso en un contexto tan básico como este.

##### OBJETIVOS

**OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar un simulador digital del juego "Piedra, Papel o Tijera" en C++ para proporcionar una experiencia interactiva y educativa.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS**

1. Diseñar el programa de forma modular para facilitar su comprensión y posibles mejoras futuras.
2. Reproducir las reglas clásicas del juego en un entorno digital.
3. Facilitar la interacción del usuario mediante un diseño sencillo basado en texto.
4. Promover el aprendizaje de conceptos básicos de programación a través de un ejemplo práctico.