# PSEUDOCÓDIGO DEL JUEGO PIEDRA, PAPEL O TIJERA

1. INICIO
2. Mostrar "Selecciona piedra, papel o tijera".
3. Leer eleccionJugador.
4. Generar eleccionComputadora (aleatoria entre piedra, papel, tijera).
5. Compara eleccionJugador vs eleccionComputadora
6. SI eleccionJugador = eleccionComputadora ENTONCES:

Mostrar "Empate".

1. SINO:

SI (eleccionJugador = "piedra" Y eleccionComputadora = "tijera") O  
(eleccionJugador = "papel" Y eleccionComputadora = "piedra") O  
(eleccionJugador = "tijera" Y eleccionComputadora = "papel") ENTONCES:

1. Mostrar "Ganaste".
2. SINO:

Mostrar "Perdiste".

1. Mostrar "¿Deseas jugar otra ronda? (sí/no)".
2. REPETIR en el caso de SI
3. HASTA respuesta = "no".
4. Mostrar "Fin del juego".
5. FIN.