



# GUÍA 7.2

10145 - FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN PARA INGENIERÍA  
10110 - FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN Y PROGRAMACIÓN



# Ejercicios



# INTRUCCIONES GENERALES

- Cree un **.py** con su **RUN** como nombre del archivo.
- Agregue como encabezado del programa los siguientes datos:
  - # FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN PARA INGENIERÍA/FUNDAMENTOS DE COMPUTACIÓN Y PROGRAMACIÓN
  - # SECCIÓN DEL CURSO:
  - # PROFESOR DE TEORÍA:
  - # PROFESOR DE LABORATORIO:
  - #
  - # AUTOR
  - # NOMBRE:
  - # RUN:
  - # CARRERA:



# Ejercicio 7.2

- Utilizando el **revisor - estudiante 7.2**

Se desea poder calcular el resultado de un emocionante encuentro de piedra, papel o tijera. Para esto, se sabe que disputaron  $n$  rondas y se tiene el registro de qué elemento jugó cada participante en cada ronda. Cree un programa que reciba el número de rondas, luego pida las  $n$  jugadas del primer participante y, finalmente, pida las  $n$  jugadas del segundo participante. El programa debe indicar si ganó el primer participante, si ganó el segundo participante o si hubo un empate.



# Ejercicio 7.2

- Utilizando el **revisor - estudiante 7.2**

## Entrada

- La primera entrada es un número entero positivo que representa el número de rondas. Se solicita con el texto '**Ingrese la cantidad de rondas:**' con mayúscula al inicio y un espacio luego de los dos puntos.
- La siguiente entrada son las n jugadas del primer participante. Se solicita con el texto '**Ingrese la jugada del primer jugador:**' con mayúscula al inicio y un espacio luego de los dos puntos.
- La última entrada son las n jugadas del segundo participante. Se solicita con el texto '**Ingrese la jugada del segundo jugador:**' con mayúscula al inicio y un espacio luego de los dos puntos.



# Ejercicio 7.2

- Utilizando el **revisor - estudiante 7.2**

## Salida

- Debe mostrar el texto '**Gana jugador 1**' si el primer jugador gana más rondas, debe mostrar el texto '**Gana jugador 2**' si el segundo jugador gana más rondas o debe mostrar el texto '**Empate**' si ambos jugadores ganan el mismo número de rondas.

## Restricciones

- Considere que las jugadas solamente pueden ser los textos en minúsculas de piedra, papel o tijera.
- Considere que piedra gana a tijera, tijera gana a papel y papel gana a piedra.
- Considere que la evaluación de las rondas es en el mismo orden que fueron ingresadas. Por lo que es la primera jugada del primer jugador, contra la primera jugada del segundo jugador, luego la segunda jugada del primer jugador, contra la segunda jugada del segundo jugador, luego la tercera con la tercera y así sucesivamente hasta completar todas las rondas.



# Ejercicio 7.2

- Utilizando el **revisor - estudiante 7.2**

**Ingrese la cantidad de rondas: 7**

**Ingrese la jugada del primer jugador: papel**

**Ingrese la jugada del primer jugador: tijera**

**Ingrese la jugada del primer jugador: piedra**

**Ingrese la jugada del primer jugador: papel**

**Ingrese la jugada del primer jugador: piedra**

**Ingrese la jugada del primer jugador: piedra**

**Ingrese la jugada del primer jugador: papel**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: papel**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: piedra**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: tijera**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: tijera**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: tijera**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: tijera**

**Ingrese la jugada del segundo jugador: tijera**

**Empate**



# ¿CONSULTAS?