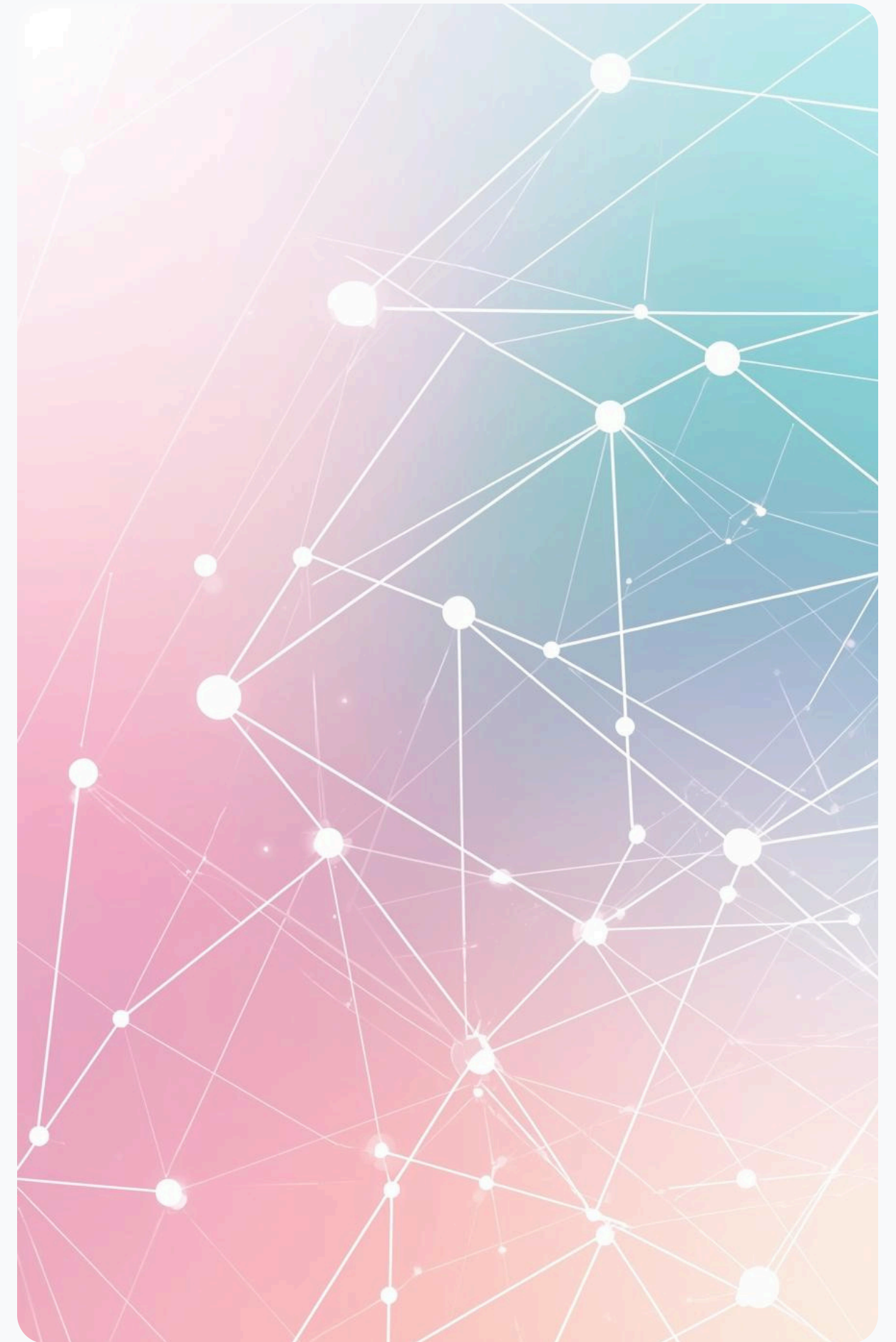


El impacto de las nuevas tecnologías

Proyecto Integrador

- Nombre: Ariel Ratto
- Materia: Logica de Programacion



Introducción a las nuevas tecnologías

- Las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana.
- Influyen en la comunicación, el aprendizaje y el entretenimiento.
- El software permite simular decisiones humanas de forma automatizada.



Problemas y Objetivos

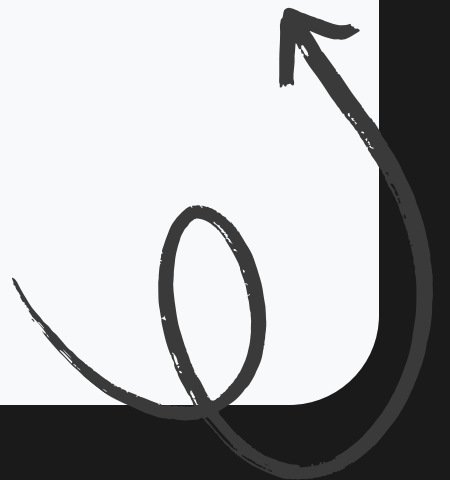
Afectación de las nuevas tecnologías en aspectos sociales

Problema:

- Muchas personas usan tecnología sin comprender cómo funciona.
- Incluso programas simples reflejan procesos tecnológicos complejos.

Objetivo:

- Analizar el impacto de la tecnología en la sociedad.
- Desarrollar un software interactivo como ejemplo práctico.



DESARROLLO DEL PROYECTO

Proceso de investigación y análisis

- Análisis del problema y planeación del software.
- Diseño del funcionamiento del programa.
- Desarrollo del código en Python.
- Pruebas y ajustes finales.



Desarrollo de un juego en Python

Título: Juego Piedra, Papel o Tijera

- Software desarrollado en Python.
- Interacción entre usuario y computadora.
- La computadora toma decisiones aleatorias.
- Simula procesos básicos de decisión.



FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

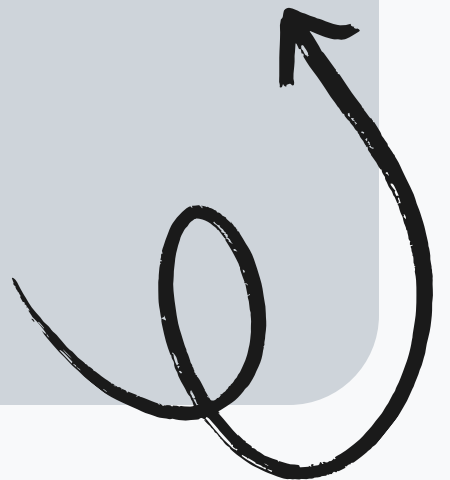
Construcción y análisis:

- El usuario elige una opción.
- El sistema genera una respuesta automática.
- El programa compara resultados.
- Se muestra el ganador.

```
# Función que genera la jugada de la computadora
def obtener_jugada_computadora(opciones):
    # La computadora elige una opción de forma aleatoria
    return random.choice(opciones)

# Función que decide quién gana
def determinar_ganador(usuario, computadora):
    # Si ambos eligen lo mismo, es empate
    if usuario == computadora:
        return "Empate"
    # Condiciones donde el usuario gana
    elif (usuario == "piedra" and computadora == "tijera") or \
         (usuario == "tijera" and computadora == "papel") or \
         (usuario == "papel" and computadora == "piedra"):
        return "¡Ganaste!"
    # En cualquier otro caso, gana la computadora
    else:
        return "Perdiste"

# Función principal que controla el flujo del juego
def iniciar_juego():
    # Lista con las opciones válidas del juego
```



RELACIÓN CON LAS UNIDADES DE LA MATERIA

- Unidad 1: Análisis y diseño del proyecto.
- Unidad 2: Programación y uso de estructuras.
- Unidad 3: Lógica y funciones.
- Unidad 4: Integración y presentación final.



Impacto de la tecnología en la vida

- La tecnología facilita el entretenimiento digital.
- Automatiza procesos similares a decisiones humanas.
- Los videojuegos son una forma común de interacción tecnológica.
- Refleja el avance tecnológico en la sociedad.

Las nuevas tecnologías han transformado nuestra **vida cotidiana**, afectando los métodos de trabajo, comunicación y aprendizaje, facilitando conexiones y acceso a información, aunque también presentan desafíos para la interacción social y la privacidad.



RESULTADOS DEL PROYECTO

- El software funciona correctamente.
- Es fácil de usar y entender.
- Cumple con los objetivos planteados.
- Integra los contenidos de la materia.

```
=====
Juego: Piedra, Papel o Tijera
Simulación de decisiones automatizadas
Impacto de la tecnología en el entretenimiento
=====
```

```
Elige piedra, papel o tijera (o escribe 'salir'): piedra
Tú elegiste: piedra
La computadora eligió: piedra
Resultado: Empate
```



CONCLUSIÓN Y CIERRE

En resumen:

- La tecnología tiene un impacto directo en la sociedad.
- El desarrollo de software ayuda a comprender su funcionamiento.
- Proyectos simples permiten reflexionar sobre el futuro tecnológico.

A large, semi-transparent blue GitHub logo watermark is positioned on the right side of the slide, spanning from the top to the bottom. It features the Octocat silhouette and the text 'GitHub' in its characteristic font.

GitHub

Agradecimientos



Gracias por su atención y por ver el video, espero que haya sido de vuestro entendimiento y agrado

Muchas gracias por ver.