



¡ZAS!  
¡EN TODA  
LA BOCA!



¡TE REFUTO,  
SPOCK!



MISTIC CODERS PRESENTS

TRAS LLEGAR A LO MÁS ALTO DE SU CARRERA, AL  
RECIBIR EL GALARDÓN DEL PREMIO NOBEL DE FÍSICA,  
(Y DEBIDO A SU NIVEL DE FRIKISMO),  
SHELDON COOPER, HA ENCARGADO AL EQUIPO DE  
MISTIC CODERS, SU VERSIÓN DEL CLÁSICO JUEGO  
“PIEDRA, PAPEL O TIJERA”, EL YA FAMOSO  
“PIEDRA, PAPEL, TIJERA, LAGARTO, SPOCK”





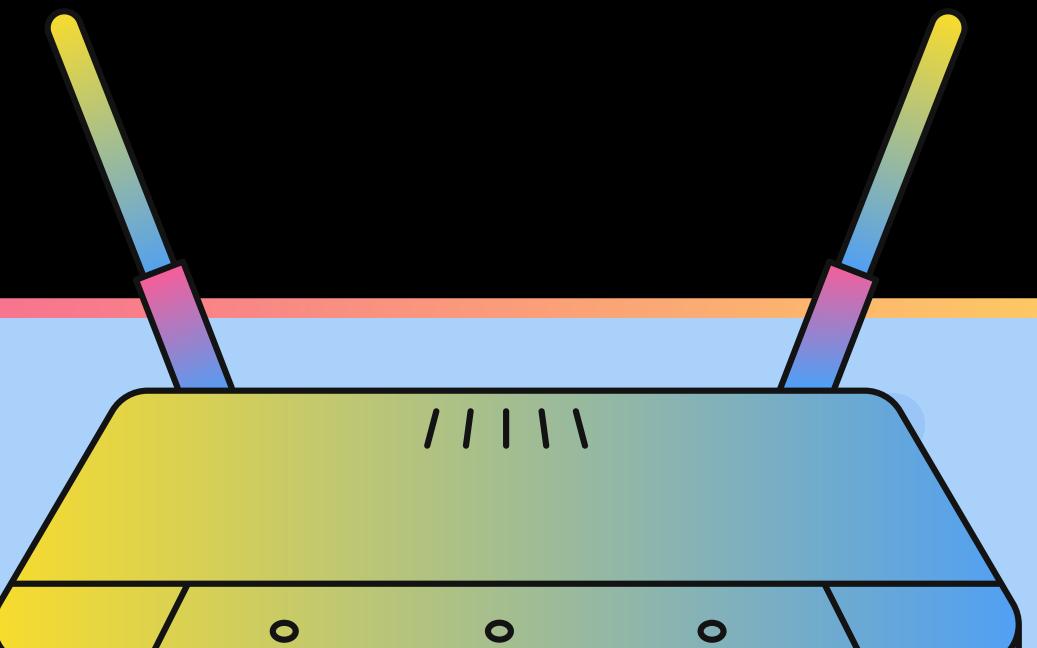
## DESCRIPCIÓN BREVE

*Un clásico reinventado.  
Este proyecto implementa en Python el famoso juego  
“Piedra, Papel, Tijera”,  
ampliado con las divertidas variantes  
“Lagarto” y “Spock”,  
popularizadas en la afamada serie de Tv, “The Big Bang Theory”.  
El jugador se enfrenta al ordenador  
en un duelo de estrategia, azar y risas,  
con mensajes explicativos y un marcador final.*

✨MISTIC CODERS✨



¿QUIÉNES SOMOS?...



# **SCRUM TEAM**



**GEMA ANTÓN**

# SCRUM TEAM



**ROXANA COSIO**

# **SCRUM MASTER**

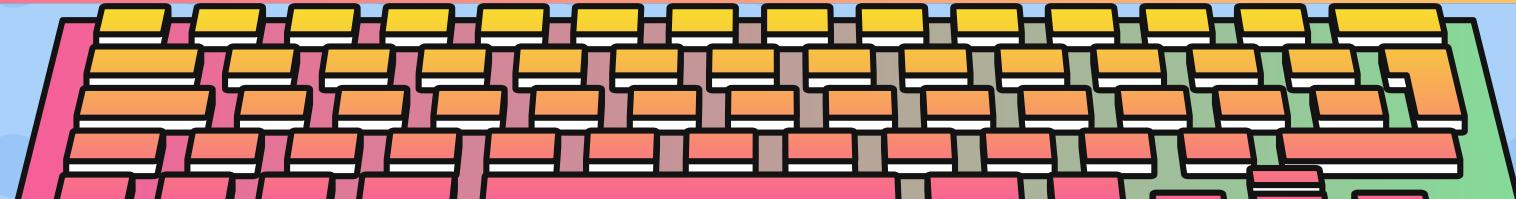


**SAMAI MANUZ**

## LAS REGLAS DEL JUEGO SON:

- *Tijera corta papel* ✂️📄
- *Papel envuelve piedra* 📄🗿
- *Piedra aplasta lagarto* 🗿🦎
- *Lagarto envenena Spock* 🦎🖖
- *Spock destroza tijera* 🤚✂️
- *Lagarto devora papel* 🦎📄
- *Papel desautoriza Spock* 📄🖖
- *Spock vaporiza piedra* 🤚🗿
- *Piedra rompe tijera* 🗿✂️
- *Tijera decapita lagarto* ✂️🦎

*Aunque nadie mejor para explicárnoslo que su propio creador...*





**¡ELIGE TU ARMA...  
Y QUE LA FUERZA DE LA LÓGICA  
(O LA SUERTE) TE ACOMPAÑE!"**



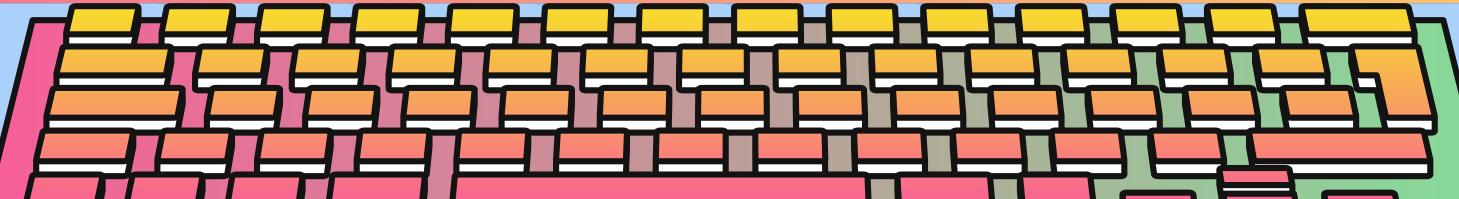
**PIEDRA**

**PAPEL**

**TIJERA**

**LAGARTO**

**SPOCK**



Mistic Coders Project2.ipynb

Elige una opción de entre las siguientes: Piedra, papel, tijera, lagarto o Spok (Press 'Enter' to confirm or 'Escape' to cancel)

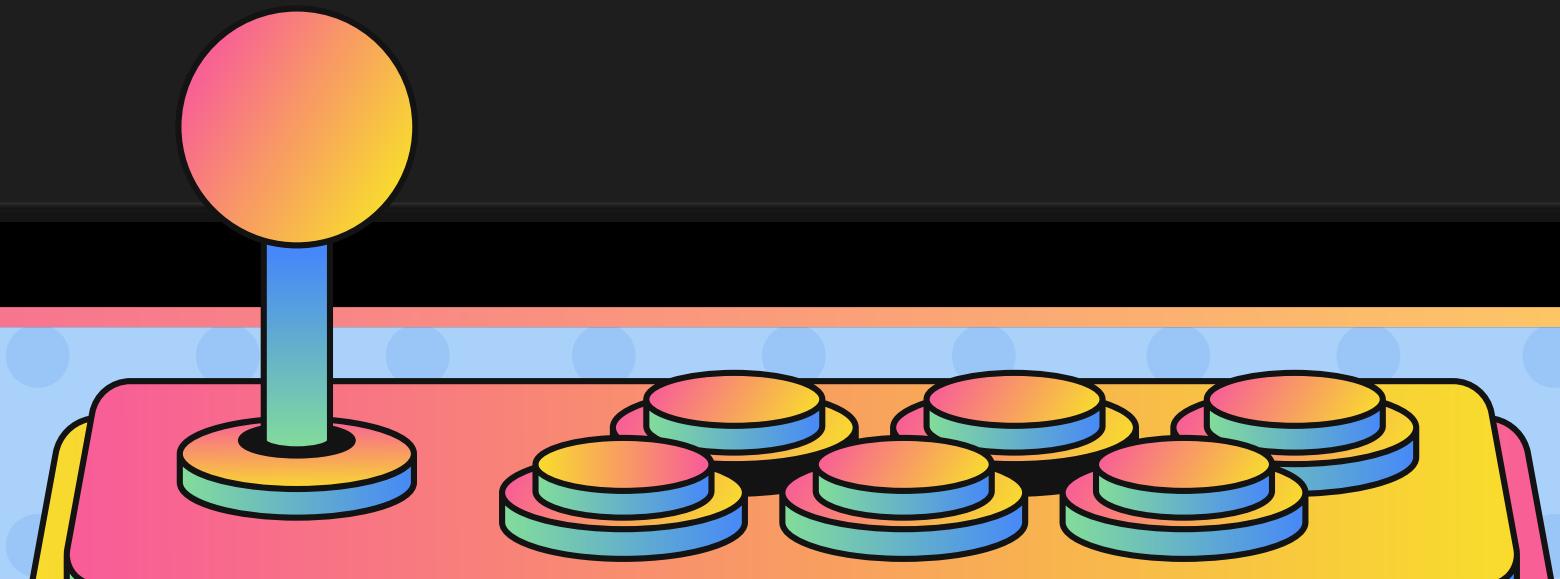
Mistic Coders Project2.ipynb > PRUEBA JUEGO ELABORADO (1): > #Definición de las variables para jugar y calcular los empates, victorias y derrotas.

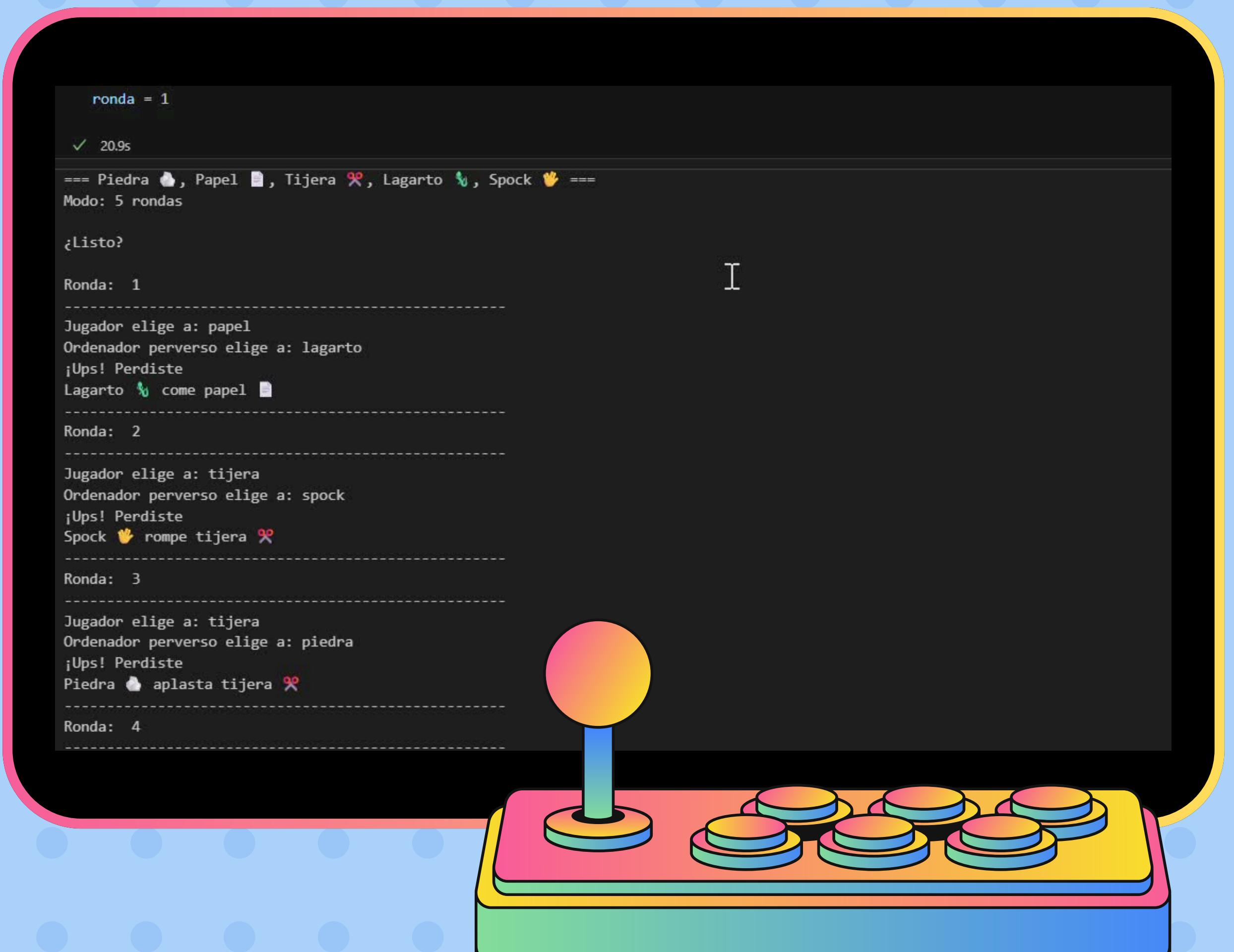
Generate + Code + Markdown | Interrupt Restart Clear All Outputs Go To Jupyter Variables Outline ...

```
#Para que los valores vuelvan a su valor original
puntuacion_usuario = 0
empate = 0
puntuacion_cpu = 0
ronda = 1

[8] 3.6s
... === Piedra 🗿, Papel 📄, Tijera 🕹, Lagarto 🦎, Spock 🤖 ===
Modo: 5 rondas

¿Listo?
```







## HERRAMIENTAS USADAS

PYTHON  → PARA DARLE VIDA AL JUEGO (Y A NUESTRAS NEURONAS) Y NO ACABAR DECAPITADAS, CUAL LAGARTO, EN EL PROCESO.

SLACK  → PARA COMUNICARNOS (Y MANDAR MEMES EN VEZ DE MENSAJES SERIOS).

GITHUB  → DONDE GUARDAMOS EL CÓDIGO COMO SI FUERA UN TESORO.

GOOGLE DRIVE  → NUESTRO CAJÓN MÁGICO DE ARCHIVOS.

ZOOM  → PORQUE DISCUTIR SI GANA LAGARTO O SPOCK POR CHAT NO ERA SUFICIENTE.

CANVA  → PARA CREAR LA PRESENTACIÓN, COMO DIBUJAR NUESTRO TABLERO DE BATALLA CONTRA EL ORDENADOR PERVERSO.

CANVAS  → PARA ORGANIZARNOS EN SPRINTS, COMO PAPELES IRREFUTABLES PARA SPOCK.



## DESAFÍOS

🔥 BAJAS EN EL EQUIPO

🔥 ESQUELETO DEL CÓDIGO

🔥 SUBIR VÍDEOS A LA  
PRESENTACIÓN (Y QUE SE  
ESCUCHARÁN)

💪 PROACTIVIDAD

💪 AMIGA IA

💪 CACHARREO,  
BICHEO Y MUCHO  
FLOW

## APRENDIZAJE

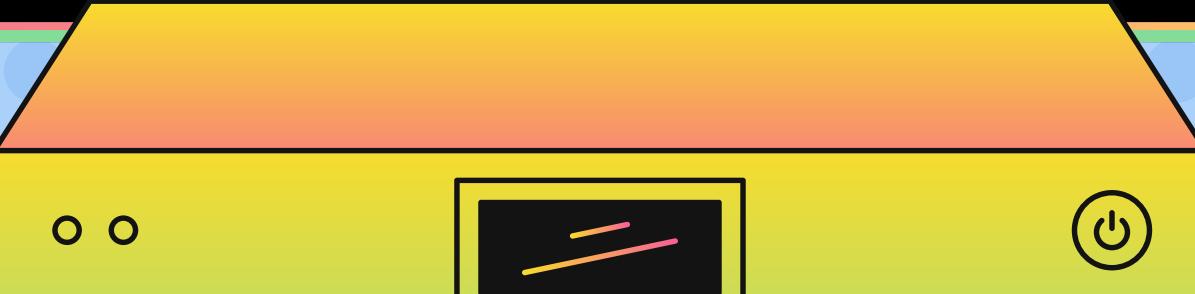
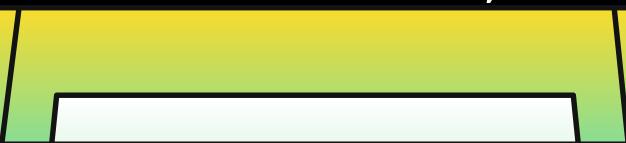
 APRENDIMOS A PROGRAMAR Y A NEGOCIAR:  
PORQUE SI EL CÓDIGO NO FUNCIONABA,  
SIEMPRE PODÍAMOS RESOLVERLO A LO SPOCK... CON LÓGICA 

 LA PACIENCIA FUE CLAVE: COMO CUANDO LAGARTO SE COME AL PAPEL,  
A VECES TAMBIÉN NUESTROS ERRORES SE COMIERON LAS LÍNEAS DE CÓDIGO



TRABAJO EN EQUIPO : REPARTIMOS TAREAS  
MEJOR QUE TIJERAS CORTANDO PAPEL 

PERO LA DIVERSION Y EL HUMOR, NUNCA FALTÓ 😂



## CONCLUSIONES FINALES

🎮 EN ESTE PROYECTO APRENDIMOS QUE PROGRAMAR EN EQUIPO ES  
COMO JUGAR “PIEDRA, PAPEL, TIJERA, LAGARTO, SPOCK”:  
A VECES GANAS,  
A VECES PIERDES, PERO SIEMPRE APRENDES.

💡 AL FINAL, NUESTRO MAYOR TRIUNFO NO FUE LOGRAR EL JUEGO,  
SI NO EL CONOCER A GRANDES MUJERES ❤️ CON LAS QUE  
DEBUGGEAR LA VIDA

📝 ABIERTAS INSCRIPCIONES PARA EL GRUPO DE  
AUTOGESTIÓN EMOCIONAL Y DESARROLLO PERSONAL 🙌🌟

