



UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR

FACULTAD DE CIENCIAS TECNICAS

CARRERA:
INGENIERIA DE SOFTWARE

MATERIA:
LOGICA DE PROGRAMACION

TEMA:
EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD:
VISUALIZACIÓN DEL FUTURO.

OBJETIVO:
INTEGRA CONTENIDO DE CUATRO UNIDADES

NOMBRE:
SIMBAÑA GUALACATA SAMUEL PATRICIO

GRADO:
PRIMER SEMESTRE

FECHA:
31/08/2024

Cómo Crear un Juego de Piedra, Papel o Tijera en Python

En este tutorial, aprenderás a crear un juego mejorado de piedra, papel o tijera en Python. La mejora incluye llevar un registro de las rondas jugadas y anunciar al ganador cuando alguien alcanza más de una victoria.

Paso a Paso:

Comencemos importando el módulo random para que la computadora pueda hacer una elección aleatoria entre piedra, papel o tijera. Además, estableceremos variables para llevar un registro de las rondas jugadas y las victorias del usuario y la computadora:

```
import random

options = ('piedra', 'papel', 'tijera')

rounds = 1
userWins = 0
computerWins = 0
```

Luego, iniciaremos un bucle infinito que continuará hasta que alguien alcance más de una victoria:

```
while True:
```

En cada ronda del juego, mostraremos información sobre la ronda actual y el marcador:

```
print('*' * 20)
print('Round', rounds)
print('*' * 20)
print("User =>", userWins, "Computer =>", computerWins)
print('*' * 20)
```

A continuación, solicitaremos la elección del usuario y verificaremos si es válida, si no es válida vuelve a solicitar la elección:

```
userOption = input("Elige piedra, papel o tijera => ").lower()
if userOption not in options:
    print('Opción inválida')
    continue
```

La computadora seleccionará una opción al azar:

```
computerOption = random.choice(options)
```

Compararemos las elecciones del usuario y la computadora para determinar el resultado de la ronda y actualizaremos el marcador:

```
if userOption == computerOption:
    print("Empate")
elif userOption == "piedra":
    if computerOption == "tijera":
        print("Piedra gana a tijera")
        print("Usuario gana!")
        userWins += 1
    else:
        print("Papel gana a piedra")
        print("Computadora gana!")
        computerWins += 1
elif userOption == "papel":
    if computerOption == "tijera":
        print("Tijera gana a papel")
        print("Computadora gana!")
        computerWins += 1
    else:
        print("Papel gana a piedra")
        print("Usuario gana!")
        userWins += 1
else: # tijera
    if computerOption == "papel":
        print("Tijera gana a papel")
        print("Usuario gana!")
        userWins += 1
    else:
        print("Piedra gana a tijera")
        print("Computadora gana!")
        computerWins += 1
```

Incrementaremos el contador de rondas:

```
rounds += 1
```

Finalmente, verificaremos si alguien ha ganado más de una vez y anunciaremos al ganador:

```
if userWins > 1:
    print("¡El ganador es el Usuario!")
    break

if computerWins > 1:
    print("¡El ganador es la Computadora!")
    break
```

Has creado con éxito un juego mejorado de piedra, papel o tijera en Python. Este juego no solo te permite jugar múltiples rondas, sino que también anuncia al ganador cuando alguien alcanza más de una victoria. ¡Diviértete jugando y mejorando tus habilidades de programación

- **Repositorio**

<https://github.com/Samue539/samuel-simba-a>

- **Juego el Resultados**

<https://codepen.io/Patricio-Simba-a/pen/RwzQpBN>

Diagrama de flujo

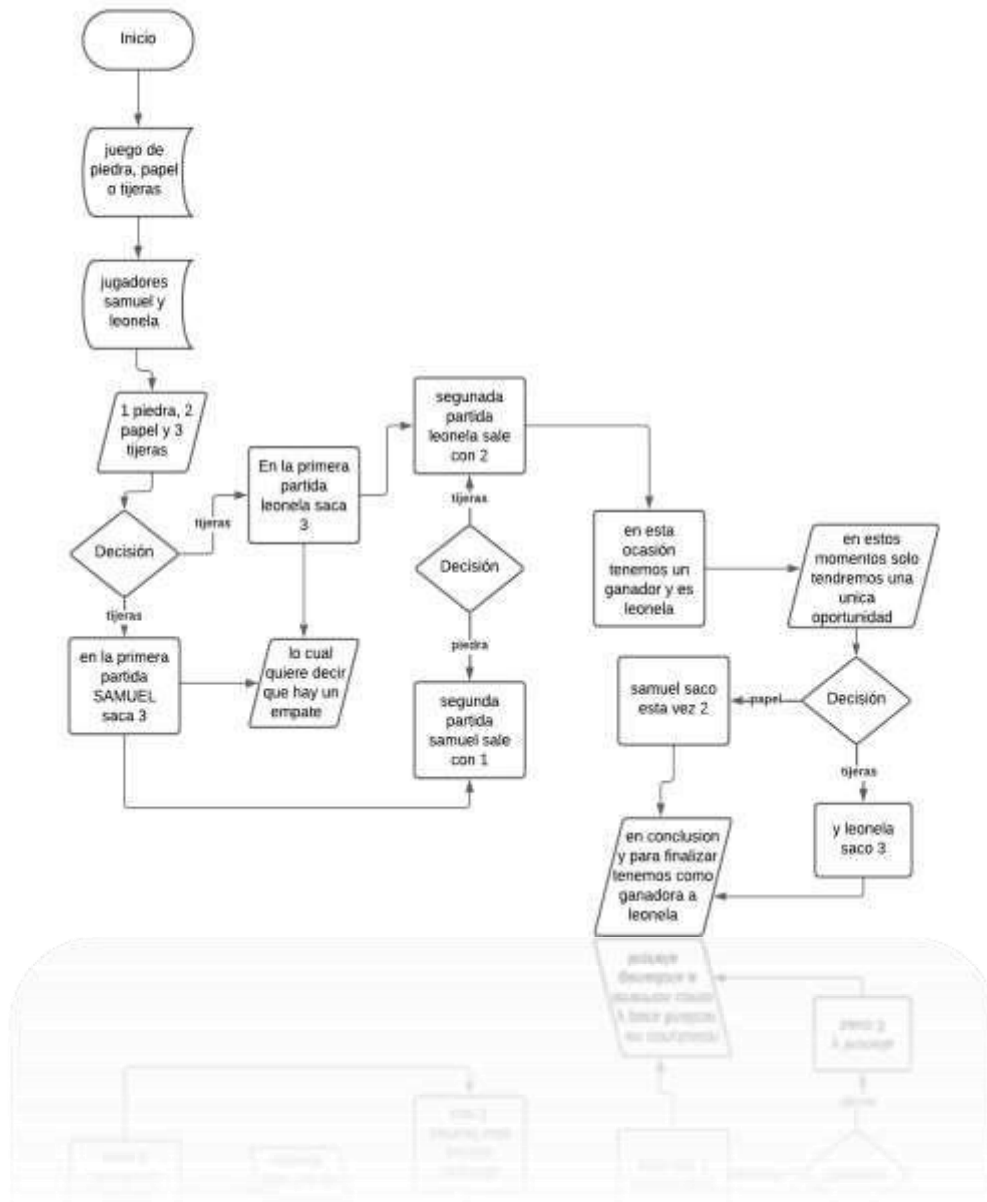


DIAGRAMA DE ARQUITECTURA DE SOFTWARE

