

Estudiante					Fecha		
Horario	Dia		Hora				
Tipo de Evidencia Para Evaluar						Nota	
Producto							
Desempeño							

Temas a evaluar:

- ✓ Ciclos, Condicionales, Funciones y procedimientos, Array y Creatividad.

Diseñar el juego de Piedra, Pape, Tijera. El dibujo siguiente es un ejemplo, para entender el taller.

	Instrucciones															
<p>Desea Jugar (S/N)</p> <p>1 Piedra 2 Papel 3 Tijera</p> <p>Jugador 1 <input type="text" value="nro Aleatorio"/></p> <p>Jugador 2 <input type="text" value="nro Aleatorio"/></p> <p>El ganador es <input type="text" value="Nro Jugador"/></p> <p>Listado de nro juegos por Jugador</p> <table><thead><tr><th>Item</th><th>Ganador</th><th>Opcion</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Jugador 2</td><td>Piedra</td></tr><tr><td>2</td><td>Jugador 1</td><td>Tijera</td></tr><tr><td>3</td><td>Jugador 1</td><td>Piedra</td></tr><tr><td>4</td><td>Jugador 2</td><td>Papel</td></tr></tbody></table>	Item	Ganador	Opcion	1	Jugador 2	Piedra	2	Jugador 1	Tijera	3	Jugador 1	Piedra	4	Jugador 2	Papel	<p>Crear en Js el juego. Tener en cuenta las siguientes recomendaciones:</p> <ol style="list-style-type: none">1. La imagen es un ejemplo, no se debe dibujar exactamente.2. El juego solo termina cuando el se presione la tecla N.3. Se deben generar números aleatorios.4. Agregar cada intento dentro de un array.5. Se debe imprimir cual jugador es el ganador.6. Después de finalizar el juego se debe imprimir un listado con el numero de intentos, el jugador y con cual opción gano.7. Puede diseñar el juego a su preferencia.
Item	Ganador	Opcion														
1	Jugador 2	Piedra														
2	Jugador 1	Tijera														
3	Jugador 1	Piedra														
4	Jugador 2	Papel														

- ✓ La piedra aplasta la tijera. (Gana la piedra.)
- ✓ La tijera corta el papel. (Gana la tijera.)
- ✓ El papel envuelve la piedra. (Gana el papel.)