

Conclusión

Nombre: Alexandra Ascanio

Desarrollar este proyecto ha sido una experiencia muy enriquecedora y significativa. A lo largo del proceso, pude aplicar de manera práctica muchos de los conceptos que fui aprendiendo durante el curso, como las estructuras condicionales, los ciclos, el uso de listas para almacenar información, el manejo de funciones para organizar mejor el código y también la validación de entradas por parte del usuario. Todo eso se integró en un solo programa funcional que no solo cumple con los requerimientos técnicos, sino que también busca ofrecer una experiencia interactiva para el usuario.

El juego Piedra, Papel o Tijera que desarrollé permite múltiples modos de juego: contra la computadora o entre dos jugadores. Además, guarda estadísticas que se presentan al final de cada conjunto de partidas, lo que refleja una comprensión del uso de estructuras de datos para registrar, procesar y mostrar resultados de forma organizada. Para lograr esto, fue necesario planificar bien la lógica, controlar los flujos de decisión correctamente y anticipar las posibles respuestas de los jugadores para que todo funcione sin errores.

Otro aspecto importante es que este proyecto me permitió fortalecer mi lógica de programación. Desde la estructura inicial del menú principal, pasando por las decisiones en cada partida, hasta la presentación de los resultados, todo fue pensado cuidadosamente para reflejar el aprendizaje progresivo del curso. Incluso el diseño del código muestra un avance en el orden, la claridad y la capacidad de reutilizar partes mediante funciones.

Más allá del resultado final, este trabajo representa un logro personal. Al principio, muchas cosas me parecían complejas o confusas, pero con práctica, dedicación y aplicando lo aprendido en clases, logré construir un juego completo y funcional desde cero. Eso me da más seguridad para seguir aprendiendo programación y enfrentar retos más grandes en el futuro. También me ayudó a desarrollar paciencia, a pensar paso a paso y a buscar soluciones creativas cuando algo no salía como esperaba.

En resumen, este proyecto no solo cumple con los objetivos académicos, sino que también marca un avance en mi formación como futura programadora. Me siento muy contenta con todo lo que logré y con el progreso que he tenido durante todo este proceso.