**Diagrama de flujo**

**JUEGO DE PIEDRA PAPEL Y TIJERA**

Opciones= [“Piedra”, “Papel”, “Tijera”]

Jugadas = 0

Usuario\_gana = 0

Pc\_gana = 0

Empate = 0

A

A

def obtener\_opcion\_usuario

While elección = ("Elige un numero: 1 =Piedra, 2 =Papel, 3 =Tijera: ") - 1

If eleccion en [0, 1, 2]

si si

no

"Debes ingresar un número de las opciones. Intenta de nuevo"

“opción invalida. Intenta de nuevo”

no

Eleccion

elección = ("Elige un numero: 1 =Piedra, 2 =Papel, 3 =Tijera: ") - 1

def obtener\_opcion\_pc

return random.randint(0, 2)

def determinar\_ganador(usuario, pc)

If usuario==pc

no si

Elif usuario==1 and pc==3

Or

Usuario==2 and pc==1

Or

Usuario==3 and pc==2

“Empate”

no

si

“pc”

“usuario”

global jugadas, usuario\_gana, pc\_gana, empates

def jugar()

if resultado == "Empate"

jugadas += 1

resultado = determinar\_ganador(usuario, pc)

"La PC eligió:", opciones[pc]

"Tú elegiste:", opciones[usuario]

pc = obtener\_opcion\_pc()

usuario = obtener\_opcion\_usuario()

no si

elif resultado == "Usuario":

empates += 1

no si

While otra ="¿Quieres jugar otra vez? (si o no)”

“Resultado: La PC gana”

pc\_gana += 1

“Resultado: Ganaste”

usuario\_gana += 1

"Resultado: Empate"

no si

"Partidas jugadas:", jugadas

"Resultados del juego:"

if otra = 'si'

no si

"Victorias del usuario:", usuario\_gana

"Victorias de la PC:", pc\_gana

"Gracias por jugar"

"Empates:", empates