

## 3<sup>er</sup> DESAFÍO TECNOLÓGICO - LOS GENIOS NO DUERMEN

### ENUNCIADO GENERAL

#### PROBLEMA B1: "Ca-chi-pún"

Te invitamos a jugar al "ca-chi-pún", juego infantil conocido popularmente como "piedra, papel, tijera". El juego requiere la participación de 2 jugadores que deben dar a conocer sus opciones de juego en una cantidad limitada de intentos. El objetivo final del juego es obtener un ganador o simplemente definir el empate entre estos.

A continuación se describen las reglas del juego:

1. Un jugador puede utilizar una de tres opciones en una jugada. Las opciones a utilizar se describen a continuación:

#### Opciones de Juego:

<i>Opción Juego</i>	<i>Descripción</i>
PI	<i>Piedra</i>
PA	<i>Papel</i>
TI	<i>Tijera</i>

2. La evaluación del juego realizado entre el jugador 1 y el jugador 2 se describe a continuación:

#### Reglas del Juegos:

<i>Jugador 1</i>	<i>Jugador 2</i>	<i>Descripción</i>	<i>Ganador</i>
PI	PI	<i>Iguals</i>	<i>Empate</i>
PA	PA	<i>Iguals</i>	<i>Empate</i>
TI	TI	<i>Iguals</i>	<i>Empate</i>
PI	PA	<i>PA&gt;PI</i>	<i>Gana Jugador 2</i>
PA	TI	<i>TI&gt;PA</i>	<i>Gana Jugador 2</i>
PI	TI	<i>PI&gt;TI</i>	<i>Gana Jugador 1</i>

3. Los resultados posibles del juego son:

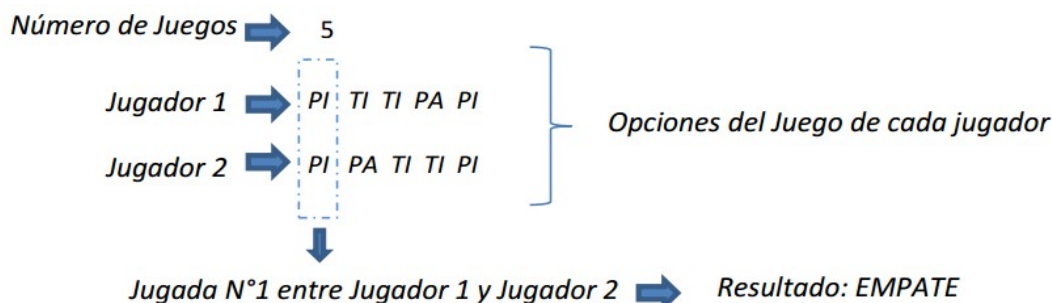
#### **Resultados del Juego:**

<i>Resultados Posibles</i>
EMPATE
GANA JUGADOR 1
GANA JUGADOR 2

Para aprender a realizar las jugadas se solicita seguir las siguientes instrucciones:

1. Definir el número de juegos a realizar entre jugadores.
2. Cada jugador debe ingresar las opciones de juego a utilizar para el número de juegos definidos.
3. Evaluar cada jugada entre jugadores y obtener el resultado contando que jugador posee mayor cantidad de jugadas ganadas.

Por ejemplo:



## DATOS DE ENTRADA:

- a) Un número entero positivo que define el número de intentos a realizar en el juego, terminado en un salto de línea (por ejemplo: 5).
- b) Una secuencia con las opciones de juego a utilizar por el jugador 1 para la cantidad de intentos. Cada opción debe estar separada con un espacio y la secuencia concluye con un salto de línea (por ejemplo para los 5 intentos, sus opciones son: **PI PA TI PA PI**) .
- c) Una secuencia con las opciones de juego a utilizar por el jugador 2 para la cantidad de intentos. Cada opción debe estar separada con un espacio y la secuencia concluye con un salto de línea (por ejemplo para los 5 intentos, sus opciones son: **PI PA TI PA PI**) .

## DATOS DE SALIDA:

- a) Resultados posibles del juego de acuerdo a los definidos anteriormente.

## EJEMPLO DE ENTRADA DE DATOS:

```
5
PI PA TI PA PI
PI PA TI PA PI
```

## EJEMPLO DE SALIDA DE DATOS DEL PROGRAMA:

```
EMPATE
```