

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DEL ECUADOR

Facultad: Ciencias Técnicas

Carrera: Ingeniería en Ciberseguridad

Docente: Mónica Salazar

Asignatura: Lógica de Programación

Nombre del estudiante: Dayana Yaselga

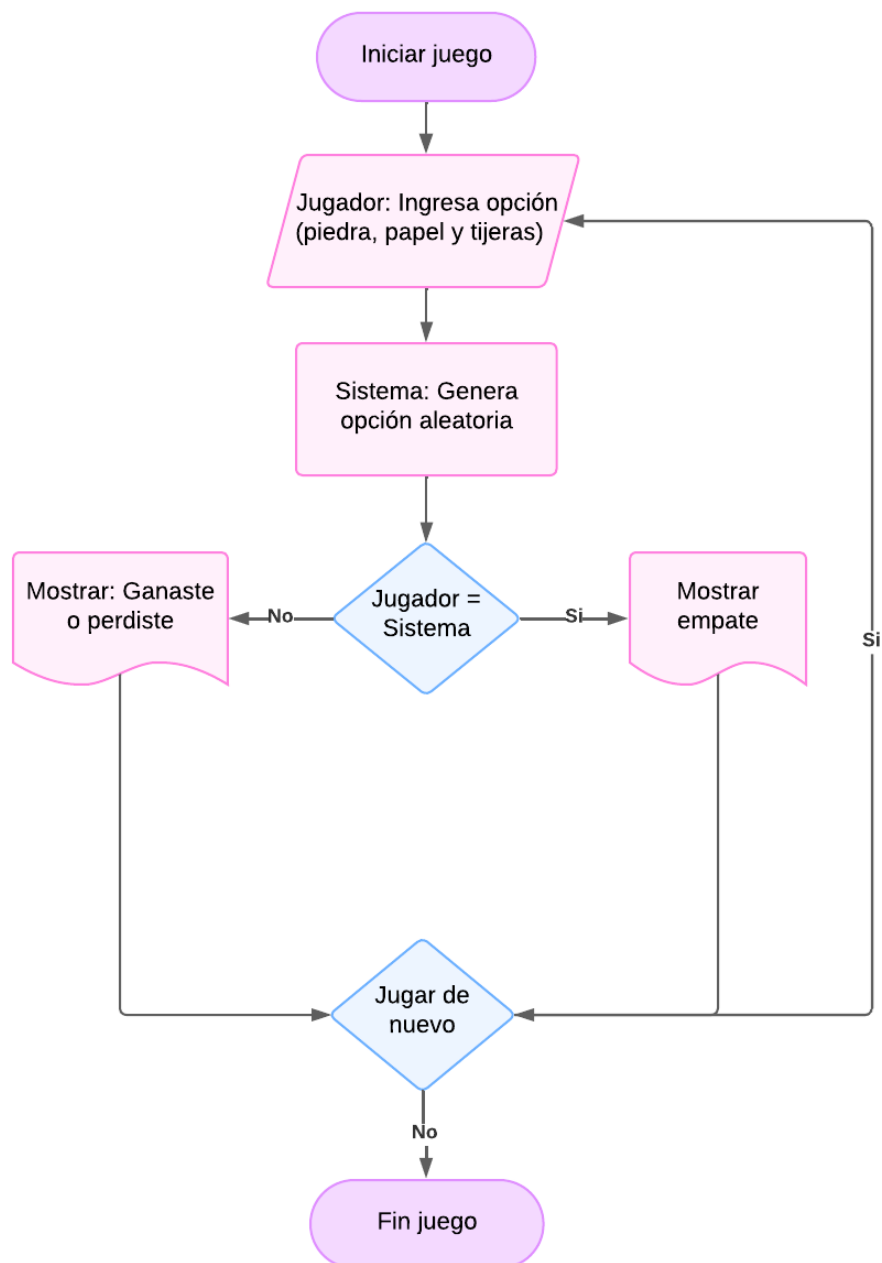
Actividad: Aprendizaje Autónomo 2. Inicio del Desarrollo de Software. /
Configuración del entorno

Período académico: octubre 2024 – marzo 2025

Pseudocódigo:

1. Iniciar juego
2. Jugador elige opción: “piedra, papel o tijeras”
3. Sistema genera una opción aleatoria
4. Comparar elecciones: Si: Empate, No: Ganaste o perdiste
5. Mostrar resultado (Ganaste, perdiste, empate)
6. Jugar de nuevo
7. Fin

Flujograma:



Código de juego en Python:

```
print("¡Bienvenido a Piedra, Papel o Tijeras!")
opciones = ["piedra", "papel", "tijeras"]
jugador = input("Elige piedra, papel o tijeras: ")
print(f"Tú elegiste: {jugador}")

import random
sistema= random.choice(opciones)
print(f"El sistema eligió: {sistema}")

if jugador == sistema:
    print("Es un empate.")
elif (jugador == "piedra" and sistema == "tijeras") or \
     (jugador == "tijeras" and sistema == "papel") or \
     (jugador == "papel" and sistema == "piedra"):
    print("¡Ganaste!")
else:
    print("Perdiste.")
```