Conclusiones

Mi juego es muy simple pero estratégico, tiene reglas muy sencillas, el juego permite desarrollar estrategias, sobre todo en el modo multijugador, es ideal para enseñar estructuras básicas piedra, papel o tijera es un excelente ejercicio para aprender estructuras como condicionales (if, elif, else) y manejo de entradas. Fomenta el pensamiento lógico, al tener que comparar elecciones y decidir quién gana, se aplican operadores lógicos y toma de decisiones.

Como consignaciones utilizamos listas y diccionarios (la lista de opciones que serían piedra, papel o tijera) como también utilizamos diccionarios estadísticos que se nos facilita registrar el historial de partida lo que muestra una forma practica de guardar la información. Gracias al bucle while True, el usuario puede seguir jugando y acceder a distintas funciones sin reiniciar el programa. Este proyecto demuestra cómo un juego sencillo puede ser usado para desarrollar habilidades importantes de programación, como, La lógica condicional, Estructuras de datos, Control de flujo, Interacción con el usuario, Además, promueve la creatividad, ya que el juego se puede mejorar y personalizar fácilmente.

Link del video

<https://drive.google.com/file/d/1yWyvUz_6aSVrtVdEQ_N2bCMaf098NZP9/view?usp=sharing>