

Leé con cuidado el enunciado y por lo menos dos veces para resolver lo pedido. Pensá bien la estrategia de resolución antes de comenzar el desarrollo de lo que te solicitan. El objetivo de este examen es evaluar la correcta aplicación de los conceptos y técnicas vistos hasta el momento:

Declaración y definición de variables y constantes

Estructura condicional

Ciclos

Acumuladores y contadores

Uso de diagramas Nassi-Shneiderman.

Enunciado

Ana y Bartolo se divierten con uno de los juegos más populares del planeta: el archifamoso “Piedra, Papel o Tijera”. En este juego, cada uno de los jugadores elige una de tres opciones posibles: Piedra, Papel o Tijera. Es fundamental que ambos jugadores realicen la elección en simultáneo, sin saber lo que eligió el rival.

Al comenzar el juego, el programa deberá solicitar a cuántas rondas se jugarán (valor entre 1 y 5). Una vez alcanzada esa cantidad de rondas el juego termina.

El ganador de cada ronda sumará un punto, el cual se determina de acuerdo a las siguientes reglas:

Piedra vence a Tijera (Es posible desafilarse una tijera con una piedra común y corriente. Otra buena estrategia es romper la tijera a pedrazos).

Tijera vence a Papel (Es muy fácil cortar papeles con una tijera).

Papel vence a Piedra (Porque la envuelve. Bueno... a alguien le tenía que ganar, pobre Papel).

Si ambos jugadores eligen la misma opción, la ronda resulta en empate y ninguno sumará punto.

Las reglas anteriores siempre permiten decidir el resultado de cada ronda del juego.

Se pide

Se te pide que escribas un programa que reciba las opciones que eligieron Ana y Bartolo, y determine el ganador de cada ronda y el ganador del juego.

Datos de entrada

Se reciben por teclado:

La opción elegida por Ana

La opción elegida por Bartolo

Las opciones pueden ser únicamente una de estas: “Piedra”, “Papel” o “Tijera”, escritas exactamente de esta manera (sin las comillas).

Datos de salida

Al finalizar cada ronda se debe emitir por pantalla, con la palabra ANA si es Ana quien gana el juego, BARTOLO si es Bartolo quien gana, o bien EMPATE si el resultado de la ronda es un empate.

Ejemplo

Si la entrada fuera:

ANA juega... Piedra

BARTOLO juega... Tijera

La salida debería ser:

Ganador de la ronda: ANA

Y así Ana sumaría un punto.

