





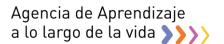


(Versión 1)

Recordando el juego clásico de Piedra, Papel o Tijera crear un algoritmo que permita:

- Ingresar al usuario Piedra (1), Papel (2), Tijera (3)
- Que el computador elija una opción al azar.
- En base al resultado de la elección del usuario y del computador, el computador imprima que seleccionó el usuario, el computador y quien ganó.













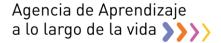
(Versión 1)

Pensando en el problema...

- ¿Cuáles son los datos de entrada?
- ¿Cuál es el proceso de la solución?
- ¿Cuál es la salida del programa?
- ... Y además... ¿cuáles son las reglas del juego?













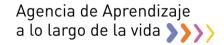


(Versión 1)

Pensando en la solución...

- ¿Cuáles son los datos de entrada?
 Opción del usuario, Opción del computador
- ¿Cuál es el proceso de la solución? Comparar ambas opciones para determinar quién gana
- ¿Cuál es la salida del programa? La impresión de la elección del usuario, del computador y anunciar al ganador
- ... Y además... ¿cuáles son las reglas del juego?

 Piedra aplasta tijera, tijera corta papel, papel envuelve piedra













(Versión 2)

En esta versión, cada vez que se termine una partida, el computador deberá preguntarle al usuario si quiere jugar otra partida más.

Además, se deberán contar:

- cuántas partidas ganó el usuario
- cuántas partidas ganó el computador
- cuántos empates hubo











(Versión 3)

En esta versión, el programa no deberá preguntarle al usuario si quiere jugar una partida más, sino que obligatoriamente se jugarán 6 partidas.

¿Qué modificaciones deberíamos hacer a la versión 2?











(Versión 4)

Tomando la versión 3 de base, ¿cómo deberíamos modificar el código para decidir el número de partidas que queremos jugar PREVIAMENTE a comenzar el juego?

El programa debería preguntarle al usuario cuántos partidos quiere jugar y luego comenzar las partidas.





