



El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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.



El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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?





El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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



El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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



El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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 ?



El desafío de Piedra, Papel o Tijera

(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.

