

Piedra, Papel o Tijera: Un Juego Interactivo con Python

Descubre cómo un clásico juego de niños se convierte en una demostración práctica de programación estructurada en Python.

Crear un juego interactivo en Python que permita al usuario competir contra la computadora en rondas de piedra, papel o tijera, aplicando estructuras de control, validación y lógica condicional.



Funcionalidades Clave: La Lógica en Acción



Entrada del Usuario

Validación de opciones: piedra, papel o tijera. Solo se aceptan entradas válidas para asegurar la fluidez del juego.



Elección Aleatoria de la Computadora

Utilización de `random.choice()` para simular la jugada del oponente de forma impredecible.



Comparación y Determinación del Ganador

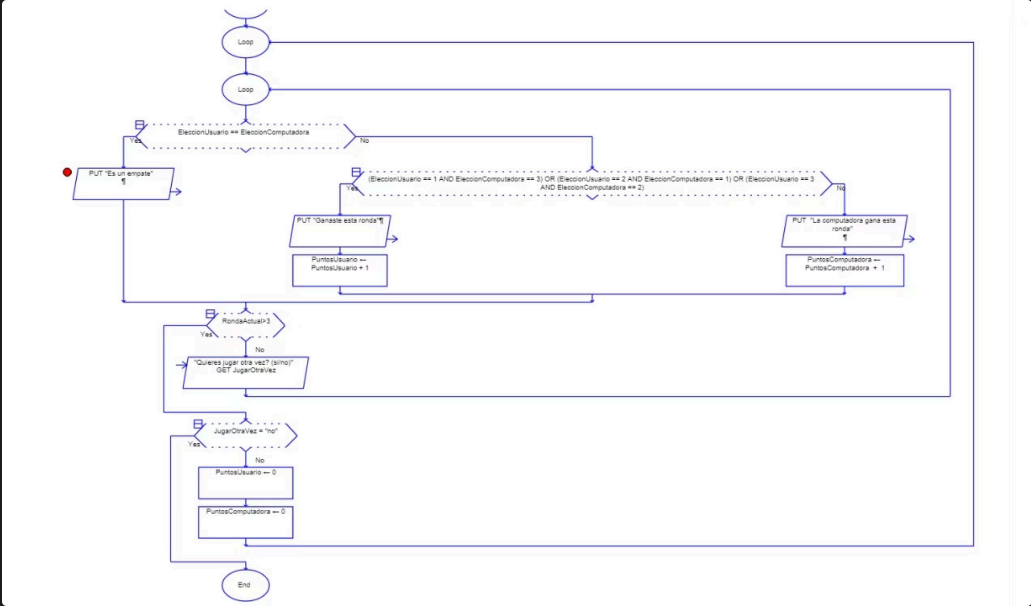
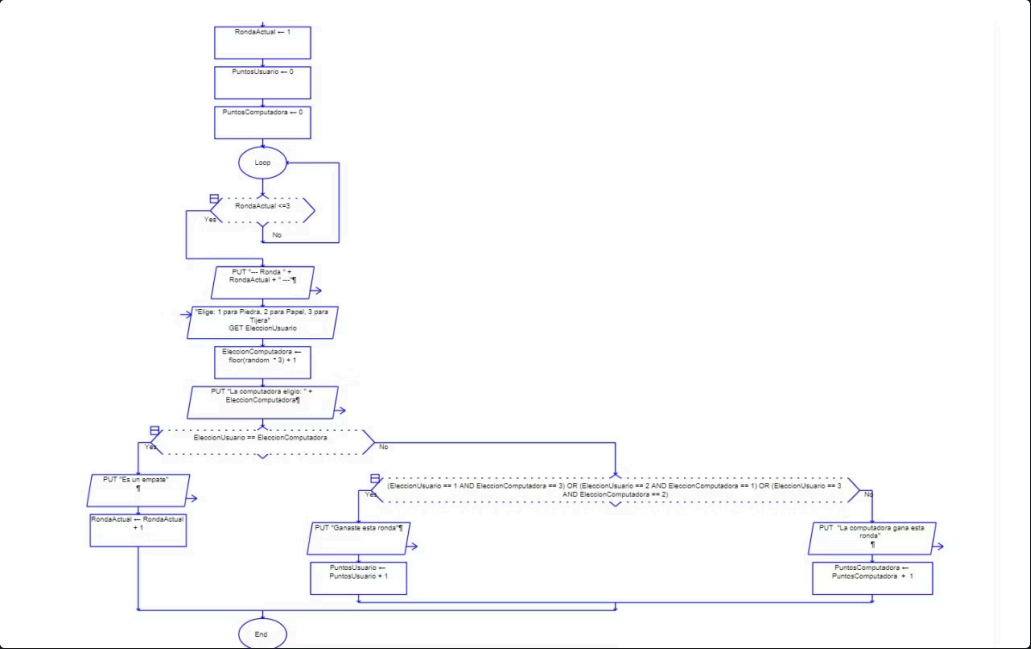
Lógica condicional (`if`, `elif`, `else`) para establecer el resultado de cada ronda de forma precisa.



Contador de Puntos y Rondas

Mecanismo para sumar puntos y un bucle `for` que gestiona las 3 rondas del juego.

Diagramas de flujo Raptor



Comprender el problema

Lo primero que vamos a hacer es entender que se necesita para hacer el juego de piedra, papel o tijera

Demostración en Video: Ejecución Práctica

Un video demostrativo será crucial para visualizar el funcionamiento del juego. Mostrará la ejecución en la consola, la validación de entradas para asegurar una interacción robusta, la acumulación de puntos a lo largo de las rondas y la capacidad del usuario para repetir el juego múltiples veces.

El video ilustrará la experiencia del usuario y la respuesta del sistema ante diferentes escenarios, destacando la robustez del código.

