



Examen Programación

16 de Enero

Enunciado

Juego piedra, papel, tijera

El objetivo del juego es crear el juego de piedra,papel,tijera en Java. Se le pedirá al usuario que elija una de las 3 opciones (piedra, papel o tijera). A continuación, el programa debe escoger aleatoriamente una de estas mismas opciones y después determinar si gana “El jugador”, “El ordenador” o hay empate. En caso de empate se pedirá al usuario que **“Vuelva a sacar piedra, papel o tijera”** hasta que uno de los dos gane.

Reglas de piedra papel tijera:

Las reglas del juego (que imagino que ya conoceréis) son muy sencillas:

- Piedra gana a tijera
- Tijera gana a papel
- Papel gana a piedra
- Si los dos jugadores eligen lo mismo hay un empate

Esta es la tabla de resultados si representamos con un 0 el empate, un 1 la victoria del jugador y -1 la derrota del jugador.

Máquina \ Jugador	Piedra (1)	Papel (2)	Tijera (3)
Piedra (1)	0	-1	1
Papel (2)	1	0	-1
Tijera(3)	-1	1	0

Tenéis total libertad para la creación de las clases, métodos...

Indicación para la resolución:

Una opción para resolver el ejercicio es utilizar una sentencia **switch case** para cada jugada posible de la partida (papel vs tijera, tijera vs papel, piedra vs papel, papel vs piedra...).

Todos los métodos de resolución serán considerados y se valorará la eficiencia, así como el funcionamiento del programa.

Criterios de puntuación. Total 5 puntos

- Se puntúa el ejercicio sobre 5 puntos, todo programa que no compile no será corregido y tendrá un 0. Recordad utilizar los comentarios si alguna parte del código os da error pero queréis que lo tenga en cuenta en la corrección.

Indicaciones de entrega

Asegúrate de que el/los archivos fuente (.java), contenga/n, como comentarios Java, tu nombre y apellidos.

En el supuesto que tengas/quieras adjuntar un documento de texto con explicaciones adicionales, o con la solución a alguno de los puntos pedidos, debes de seguir las siguientes consideraciones que se explican en el siguiente [documento](#).

Crea una carpeta para la entrega y adjunta los archivos creados, y renombra la carpeta siguiendo las siguientes pautas:

apellido1_apellido2_nombre_Examen_Prog01

Asegúrate que el nombre no contenga la letra ñ, tildes ni caracteres especiales extraños.

IMPORTANTE

Si la carpeta es muy pesada para el límite máximo de subida de la plataforma Moodle, súbela a tu unidad del Drive. Utiliza la cuenta de Educación, y en la entrega en Moodle adjunta la URL de tu entrega. También puedes mandarme por mail el archivo si te resulta más cómodo a : mcambragui@educacion.navarra.es

No olvides ajustar los privilegios de la carpeta en Drive para que pueda acceder a tu trabajo.