



Juan José Reyes Dávila

Lógica de programación

10 de noviembre de 2024

Aprendizaje Autónomo 01

Trabajo de investigación: Selección del Programa a desarrollar / Generación de Diagramas
funcionales y Arquitectura de Software

Diagrama de funcionalidad (Diagrama de casos de uso) del juego Piedra, Papel o Tijera.

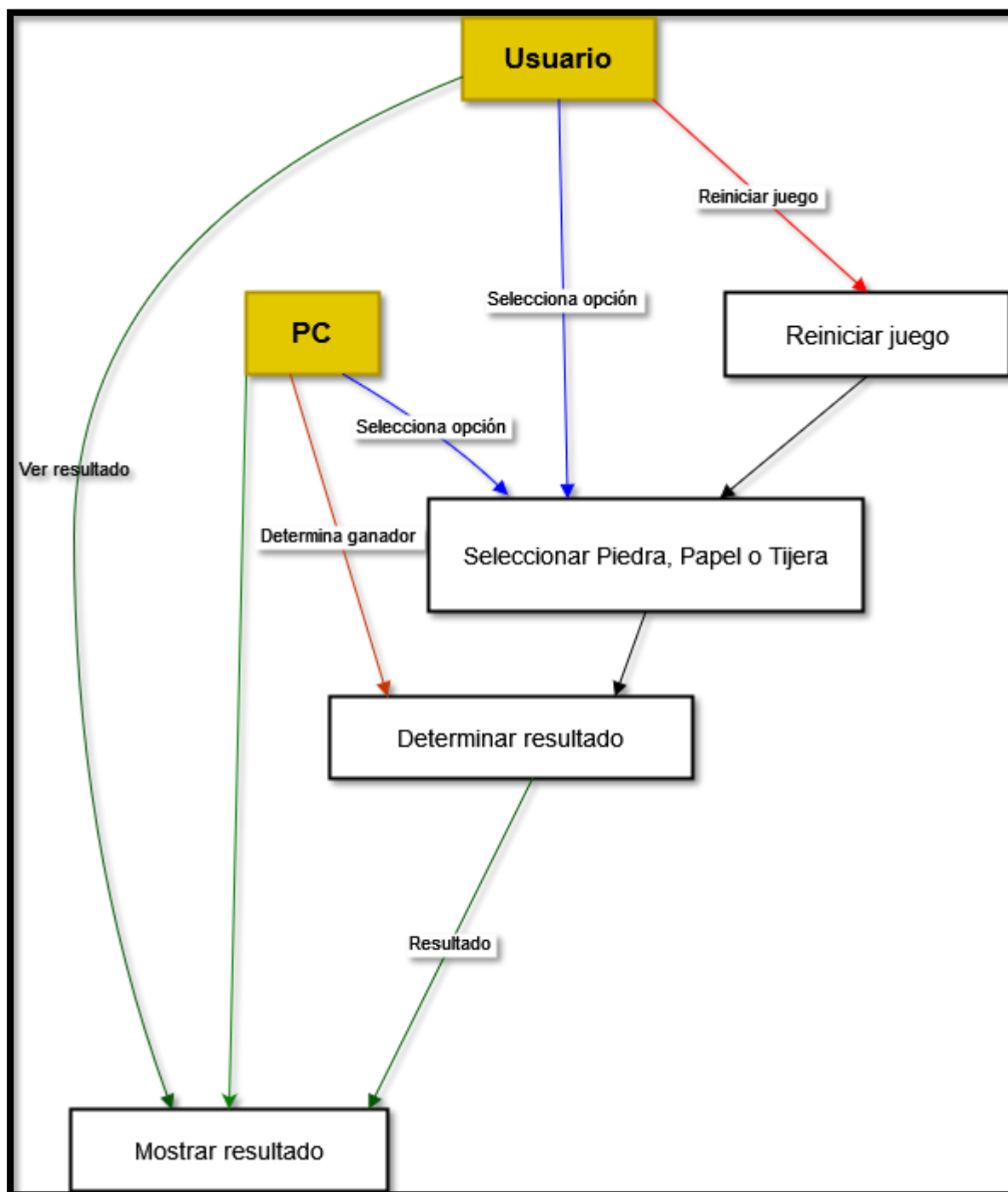


Diagrama de arquitectura (Diagrama de componentes) del juego Piedra, Papel o Tijera.

