

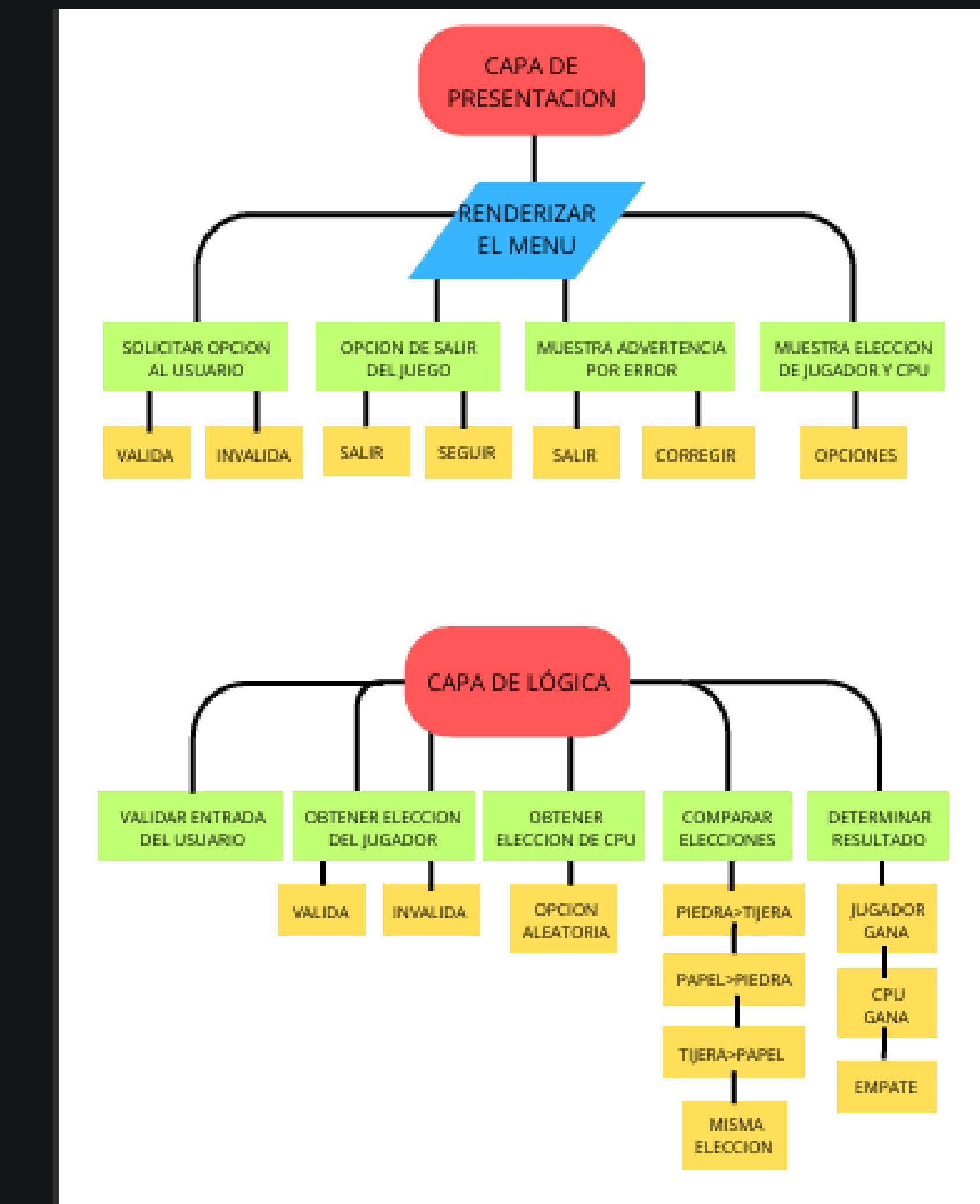


# Piedra Papel o Tijera

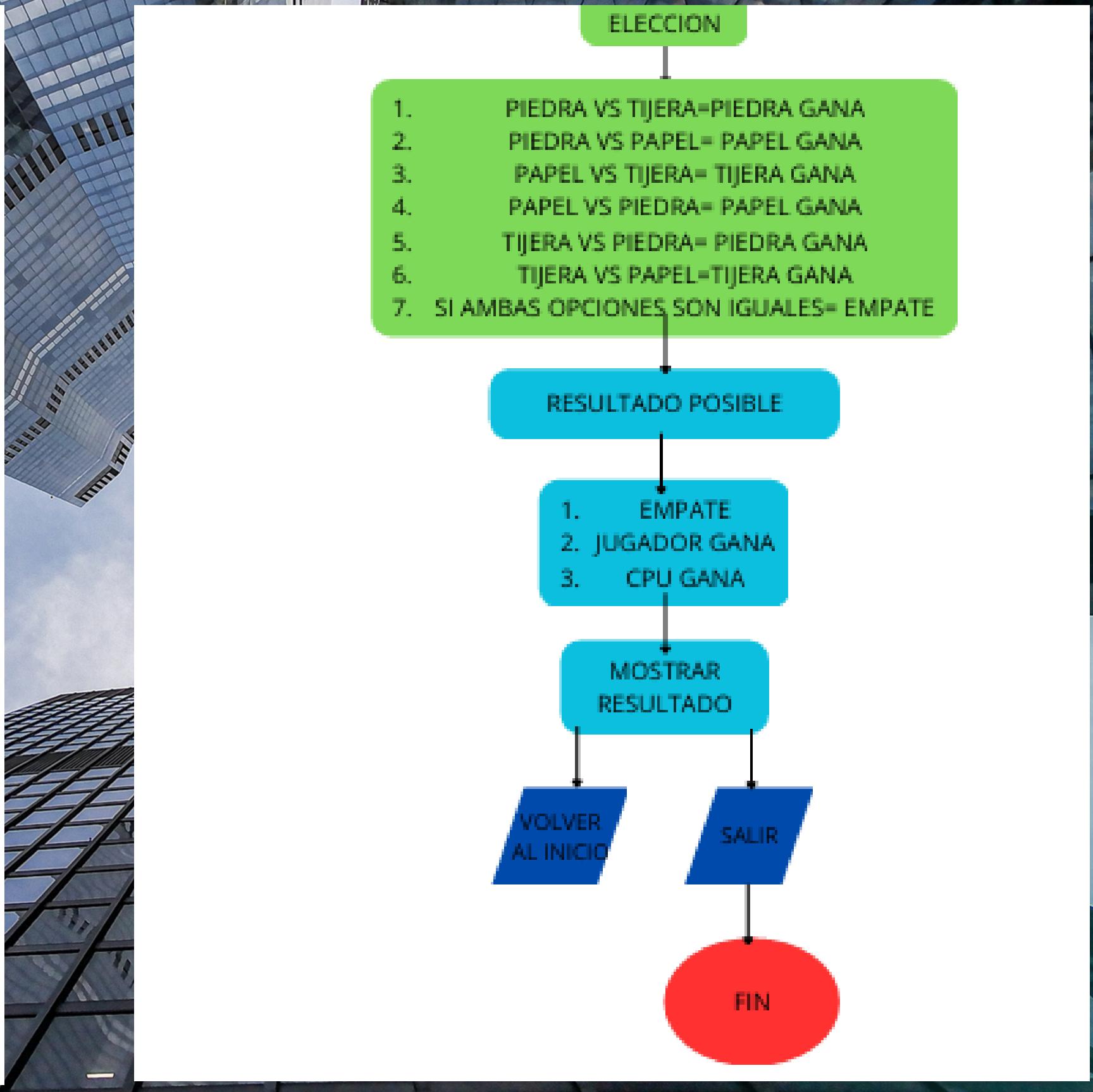
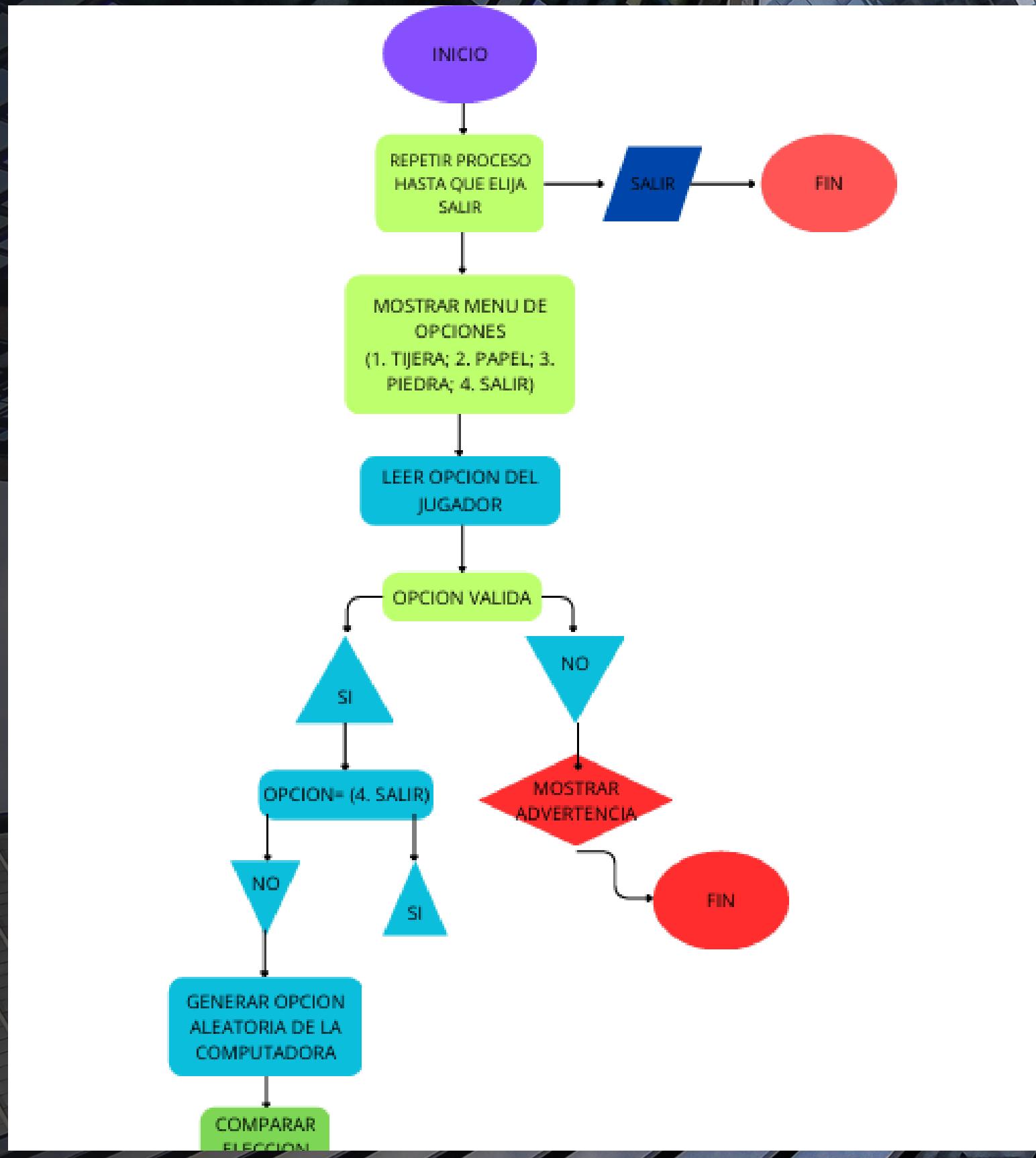
Marcelo Rojas  
Logica de  
Programacion



# Diagrama de arquitectura



# Diagrama de funcionalidad





# AVANCE 1 JUEGO



```
import random

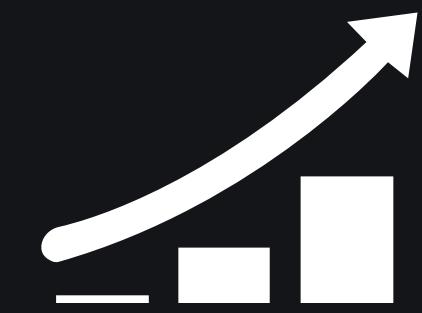
print("🎮 JUEGO: Piedra, Papel o Tijera")

while True:

    # 1 Mostrar opciones
    print("\nElige una opción:")
    print("1. Piedra")
    print("2. Papel")
    print("3. Tijera")
    print("4. Salir")

    jugador = input("Ingresa el número de tu elección: ")

    # 2 Validación básica
    if jugador not in ["1", "2", "3", "4"]:
        print("⚠ Advertencia: debes elegir 1, 2, 3 o 4.")
```





```
# 2 Validación básica
if jugador not in ["1", "2", "3", "4"]:
    print("⚠️ Advertencia: debes elegir 1, 2, 3 o 4.")
    continue

# 3 Salir
if jugador == "4":
    print("\n🎮 Gracias por Jugar")
    break

# Traducimos la elección del jugador
opciones = {
    "1": "piedra",
    "2": "papel",
    "3": "tijera"
}

eleccion_jugador = opciones[jugador]
```



```
eleccion_jugador = opciones[jugador]
print(f"👉 Tú elegiste: {eleccion_jugador}")

# 4 ELECCIÓN ALEATORIA DE LA COMPUTADORA (3 OPCIONES)
eleccion_computadora = random.choice(["piedra", "papel", "tijera"])
print(f"💻 La computadora eligió: {eleccion_computadora}")

# 5 Comparación de resultados según el diagrama
if eleccion_jugador == eleccion_computadora:
    print("● Resultado: EMPATE")

elif (
    (eleccion_jugador == "piedra" and eleccion_computadora == "tijera")
    (eleccion_jugador == "papel" and eleccion_computadora == "piedra")
    (eleccion_jugador == "tijera" and eleccion_computadora == "papel")
```



```
43
● 44 elif (
45     (eleccion_jugador == "piedra" and eleccion_computadora == "tijera")
46     (eleccion_jugador == "papel" and eleccion_computadora == "piedra")
47     (eleccion_jugador == "tijera" and eleccion_computadora == "papel")
48 ):
49     print("🟢 Resultado: ¡GANASTE!")
50
51 else:
52     print("🔴 Resultado: LA COMPUTADORA GANA")
53
```

PROBLEMS OUTPUT DEBUG CONSOLE TERMINAL PORTS

PS D:\Escritorio\juego PApel> & C:/Users/pc/AppData/Local/Python/pythoncore-3.14-64/python.exe "d:/Escritorio/juego PApel/logic/Juego\_PPT.py"  
🎮 JUEGO: Piedra, Papel o Tijera

Elige una opción:

- > 1. Piedra
- 2. Papel
- 3. Tijera
- 4. Salir

Ingresá el número de tu elección:



AVANCE  
FINAL JUEGO



```
1 import random
2
3 ✓ def mostrar_titulo():
4     |     print("🎮 JUEGO: Piedra, Papel o Tijera")
5
6 ✓ def mostrar_menu():
7     |     print("\nElige una opción:")
8     |     print("1. Piedra")
9     |     print("2. Papel")
10    |     print("3. Tijera")
11    |     print("4. Salir")
12
13 ✓ def obtener_eleccion_jugador():
14     |     jugador = input("Ingresa el número de tu elección: ")
15     |     if jugador not in ["1", "2", "3", "4"]:
16         |         print("⚠ Advertencia: debes elegir 1, 2, 3 o 4.")
17         |         return None
18     |     return jugador
```



```
13 def obtener_elección_jugador():
14     print("⚠️ Advertencia: debes elegir 1, 2, 3 o 4.")
15     return None
16
17     return jugador
18
19
20 def traducir_elección(jugador):
21     opciones = {"1": "piedra", "2": "papel", "3": "tijera"}
22     return opciones[jugador]
23
24 def obtener_elección_computadora():
25     return random.choice(["piedra", "papel", "tijera"])
26
27 def determinar_resultado(jugador, computadora):
28     if jugador == computadora:
29         return "empate"
30     elif (
31         (jugador == "piedra" and computadora == "tijera") or
32         (jugador == "papel" and computadora == "piedra") or
```



```
32     |     Jugador -- papel una computadora -- piedra ) :
33     |     (jugador == "tijera" and computadora == "papel")
34     | ):
35     |     return "jugador"
36     | else:
37     |     return "computadora"
38
39 def mostrar_resultado(resultado):
40     if resultado == "empate":
41         print("● Resultado: EMPATE")
42     elif resultado == "jugador":
43         print("● Resultado: ¡GANASTE!")
44     else:
45         print("● Resultado: LA COMPUTADORA GANA")
46
47 def mostrar_puntajes(p_jugador, p_computadora, p_empates):
48     print("\n📊 MARCADOR ACTUAL")
49     print(f"Jugador: {p_jugador}")
```



```
49     print(f"Jugador: {p_jugador}")
50     print(f"Computadora: {p_computadora}")
51     print(f"Empates: {p_empates}")
52
53 ✓ def ejecutar_juego():
54     puntos_jugador = 0
55     puntos_computadora = 0
56     empates = 0
57
58     mostrar_titulo()
59
60 ✓     while True:
61         mostrar_menu()
62         jugador = obtener_eleccion_jugador()
63
64 ✓     if jugador is None:
```



```
65         continue
66
67     if jugador == "4":
68         print("\n🎮 Gracias por Jugar")
69         mostrar_puntajes(puntos_jugador, puntos_computadora, empates)
70         break
71
72     eleccion_jugador = traducir_elección(jugador)
73     print(f"👉 Tú elegiste: {elección_jugador}")
74
75     elección_computadora = obtener_elección_computadora()
76     print(f"💻 La computadora eligió: {elección_computadora}")
77
78     resultado = determinar_resultado(eleccion_jugador, elección_compu-
79     mostrar_resultado(resultado)
80
```



```
80
81     if resultado == "jugador":
82         puntos_jugador += 1
83     elif resultado == "computadora":
84         puntos_computadora += 1
85     else:
86         empates += 1
87
88     mostrar_puntajes(puntos_jugador, puntos_computadora, empates)
89
90 ejecutar_juego()
91
```

PROBLEMS    OUTPUT    DEBUG CONSOLE    TERMINAL    PORTS

```
PS D:\Escritorio\juego PApel> & C:/Users/pc/AppData/Local/Python/pythoncore-3.14
-64/python.exe "d:/Escritorio/juego PApel/logic/Juego_PPT.py"
```

```
🎮 JUEGO: Piedra, Papel o Tijera
```

Elige una opción:

1. Piedra
2. Papel
3. Tijera
4. Salir

Ingresá el número de tu elección:



Ingresá el número de tu elección: 2

👉 Tú elegiste: papel

💻 La computadora eligió: tijera

🔴 Resultado: LA COMPUTADORA GANA



MARCADOR ACTUAL

Jugador: 0

Computadora: 1

Empates: 0