



Powered by
Arizona State University

LOGICA DE PROGRAMACION

TRABAJO AUTONOMO 1

En función al análisis de soluciones, el alumnado debe elegir de entre varias opciones para desarrollar un software, pero el primer paso será diseñar las respectivas formas de resolución del problema de programación mediante diagramas de uso y de arquitectura del sistema.

Jhayr Mateo Tello Rosero

Docente : ING. Pablo Xavier
Andrade Montalvo

Diagrama de flujo: Juego Piedra, Papel o Tijera

Descripción del proceso:

El juego consiste en que dos jugadores eligen entre piedra, papel o tijera:

- Piedra vence a tijera.
 - Tijera vence a papel.
 - Papel vence a piedra.
 - Si ambos eligen lo mismo hay empate.
-

Pasos del proceso:

1. Inicio
2. Mostrar opciones: piedra, papel o tijera
3. Jugador 1 elige una opción
4. Jugador 2 elige una opción
5. Comparar las elecciones
6. ¿Ambos eligieron lo mismo?
 - Sí → Mostrar “Empate” → Fin
 - No → Continuar
7. Evaluar combinaciones:
 - Piedra gana a tijera
 - Tijera gana a papel
 - Papel gana a piedra
8. Mostrar ganador
9. Fin

Diagrama de flujo

