



# 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

