



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. IVAN REYES

# 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

