



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

