

# PRESENTACION FINAL

Proyecto de programacion de mi juego de  
piedra, papel o tijera

# FUNCIONAMIENTO

01

Este programa implementa el juego Piedra, Papel o Tijera entre el usuario y la computadora. Primero, se importan funciones de la librería random para permitir que la computadora elija una opción de manera aleatoria.

02

El programa define una función llamada jugar(), la cual muestra un mensaje de bienvenida y solicita al usuario que ingrese una de las tres opciones válidas: piedra, papel o tijera. La entrada del usuario se convierte a minúsculas para evitar errores de escritura.

03

Luego, el programa valida que la opción ingresada sea correcta. Si no lo es, muestra un mensaje de error y finaliza la ejecución. Si la opción es válida, la computadora selecciona aleatoriamente una opción y la muestra en pantalla.

# Finalmente

04

El programa compara la elección del jugador con la de la computadora para determinar el resultado del juego, mostrando si hubo un empate, una victoria del jugador o una derrota. Al final, la función jugar() se ejecuta para iniciar el juego.

# OBJETIVO

Mediante todo lo que hemos realizado en clase, todos los tipos de diagramas que construimos y el entendimiento del problema, desarrollamos un programa interactivo que permita al usuario jugar Piedra, Papel o Tijera contra la computadora, aplicando estructuras básicas de programación y técnicas que hemos aprendido a lo largo de estas 8 semanas

```
font-size: 50px;
background: url(cyber.jpe
background-size: 100vw 100vh;
}
.box{
  position: absolute;
  top: 50%;
  left: 50%;
  transform: translate(-50%, -50%);
  width: 400px;
  padding: 40px;
  background: rgba(0, 0, 0, 0.8);
  box-sizing: border-box;
  box-shadow: 0 15px 25px 0px #000;
  border-radius: 10px;
}
.box h2{
  margin: 0 0 30px;
  padding: 0;
  color: #fff;
  text-align: center;
}
.box h3{
  margin: 0 0 10px;
  padding: 0;
  color: #fff;
  text-align: center;
}
.box .inputBox{
  position: relative;
  width: 100px;
  height: 40px;
  margin: 10px auto;
  border: 2px solid #fff;
  border-radius: 10px;
  background-color: #000;
}
```

Este programa convierte un concepto básico de programación en una experiencia interactiva y divertida. Más allá de simular un juego clásico, permite que el usuario participe activamente en la toma de decisiones mientras el sistema responde de forma impredecible, imitando el comportamiento de un oponente real.

A través de una estructura simple pero efectiva, el programa demuestra cómo la lógica y el azar pueden combinarse para crear una dinámica atractiva. Al mismo tiempo, refuerza habilidades clave como la organización del código, la toma de decisiones y la validación de información, mostrando que con pocas líneas es posible crear una aplicación funcional, clara y entretenida.



## EXPLICACION

**GRACIAS  
POR SU  
ATENCION**