

El Problema: Desarrollar el juego de piedra papel o tijera

1 Identificar el problema: como podriamos hacer para realizar el juego de piedra papel o tijera

2 Comprender el problema: para hacer nuestro softwar de piedra papel o tijera primero necesitamos identificar a detalle todo lo que va a ser capaz de hacer el softwar

3 Identificar soluciones alternativas: realizar un diagramada de uso que nos muestre todas las funcionalidades que el sistema va a tener, realizar un diagramada de arquitectura que nos muestre como va a trabajar el softwar, realizar el juego sin investigar antes

4 Seleccionar las mejores opciones: realizar un diagramada de uso que nos muestre todas las funcionalidades que el sistema va a tener, realizar un diagramada de arquitectura que nos muestre como va a trabajar el softwar

5 Listar los pasos de la solucion seleccionada:

- 1 investigar como se hace un diagramada de uso y de arquitectura
- 2 investigar como funciona el juego de piedra papel o tijera
- 3 investigar como trabajaria nuestro diseño del juego

6 Evaluar la solucion: esta solucion nos permite primero entender como funciona el juego de piedra papel o tijera despues entenderiamos como trabajaria nuestro juego y por ultimo entendemos todo esto realizando los diagramas de uso y de arquitectura

Diagrama de uso