

2. ****Piedra, Papel o Tijera:**** Un juego simple contra la computadora.

¡Claro! Aquí tienes una aplicación simple del juego **Piedra, Papel o Tijera (Rock, Paper, Scissors)** en **Python** que puedes jugar contra la computadora.

? □ ✂ **Juego: Piedra, Papel o Tijera**

Este script utiliza el módulo random para que la computadora elija su jugada.

Python

```
import random
```

```
def obtener_eleccion_computadora():
    """Selecciona una jugada aleatoria para la computadora."""
    # Opciones válidas: 1=Piedra, 2=Papel, 3=Tijera
    opciones = ["Piedra", "Papel", "Tijera"]
    return random.choice(opciones)

def obtener_eleccion_usuario():
    """Pide al usuario que ingrese su jugada y la valida."""
    eleccion_valida = False
    eleccion_usuario = ""

    # Bucle para asegurar que el usuario ingrese una opción válida
    while not eleccion_valida:
        print("\nElige tu jugada:")
        print("1 - Piedra")
        print("2 - Papel")
        print("3 - Tijera")

        entrada = input("Ingresa el número de tu elección (1, 2 o 3): ").strip()

        if entrada == '1':
            eleccion_usuario = "Piedra"
            eleccion_valida = True
        elif entrada == '2':
            eleccion_usuario = "Papel"
            eleccion_valida = True
        elif entrada == '3':
            eleccion_usuario = "Tijera"
            eleccion_valida = True
        else:
            print("✗ ¡Entrada no válida! Por favor, ingresa 1, 2 o 3.")

    return eleccion_usuario

def determinar_ganador(usuario, computadora):
    """Determina el resultado del juego."""
    print(f"\nTu elección: **{usuario}**")
    print(f"Elección de la computadora: **{computadora}**")

    # 1. Empate
    if usuario == computadora:
        return "Empate"
```

```

# 2. Casos donde el usuario gana
elif (usuario == "Piedra" and computadora == "Tijera") or \
      (usuario == "Papel" and computadora == "Piedra") or \
      (usuario == "Tijera" and computadora == "Papel"):
    return "Ganaste"

# 3. Casos donde la computadora gana
else:
    return "Perdiste"

def jugar_piedra_papel_tijera():
    """Función principal para ejecutar el juego."""
    print("--- ¡Bienvenido/a al juego de Piedra, Papel o Tijera! ---")

    # Bucle principal del juego
    while True:
        # Obtener las elecciones
        eleccion_usuario = obtener_eleccion_usuario()
        eleccion_computadora = obtener_eleccion_computadora()

        # Determinar el resultado
        resultado = determinar_ganador(eleccion_usuario, eleccion_computadora)

        # Mostrar el resultado
        print("--- Resultado ---")
        if resultado == "Ganaste":
            print("? ¡Felicidades! ¡Ganaste la ronda!")
        elif resultado == "Perdiste":
            print("? ¡Oh no! La computadora gana. ¡Mejor suerte la próxima vez!")
        else: # Empate
            print("? ¡Es un empate! Nadie gana esta ronda.")
        print("-----")

        # Preguntar si quiere jugar de nuevo
        jugar_de_nuevo = input("\n¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): ").lower().strip()
        if jugar_de_nuevo != 's':
            print("\n¡Gracias por jugar! ¡Adiós! ?")
            break

# Ejecutar el juego
if __name__ == "__main__":
    jugar_piedra_papel_tijera()

```

? Cómo usar el código

1. **Guarda el código:** Copia el código anterior y guárdalo en un archivo llamado, por ejemplo, juego.py.
2. **Ejecútalo:** Abre tu terminal o línea de comandos, navega hasta donde guardaste el archivo y ejecuta:
 Bash
 python juego.py
3. **Juega:** El programa te pedirá que ingreses **1** (Piedra), **2** (Papel) o **3** (Tijera). ¡Ingresa tu número y presiona Enter!
 ¿Quieres que te muestre un ejemplo de cómo se vería la salida en la consola?

¡Por supuesto! Me alegra que quieras ver un ejemplo de ejecución.

Aquí tienes un ejemplo de cómo se vería una sesión de juego con el código que te proporcioné:

? Ejemplo de Sesión de Juego

--- ¡Bienvenido/a al juego de Piedra, Papel o Tijera! ---

Elige tu jugada:

1 - Piedra

2 - Papel

3 - Tijera

Ingresa el número de tu elección (1, 2 o 3): 2

Tu elección: ****Papel****

Elección de la computadora: ****Piedra****

--- Resultado ---

? ¡Felicidades! ¡Ganaste la ronda!

¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): s

Elige tu jugada:

1 - Piedra

2 - Papel

3 - Tijera

Ingresa el número de tu elección (1, 2 o 3): 3

Tu elección: ****Tijera****

Elección de la computadora: ****Tijera****

--- Resultado ---

? ¡Es un empate! Nadie gana esta ronda.

¿Quieres jugar de nuevo? (s/n): n

¡Gracias por jugar! ¡Adiós! ?

¿Hay algún otro juego simple o aplicación que te gustaría crear en Python?

Puedes ver una guía en video sobre cómo hacer este juego [Crea el juego 'PIEDRA PAPEL TIJERA' en Python](#).