

## JUEGO :PIEDRA, PAPEL O TIJERA

### DISEÑO DE PANTALLA

Sube desde tu ordenador las imágenes (Medios → Subir archivos).

Diseña la pantalla: Etiquetas: título, contadores de puntos, títulos de imágenes (tu jugada y ordenador) e instrucciones.

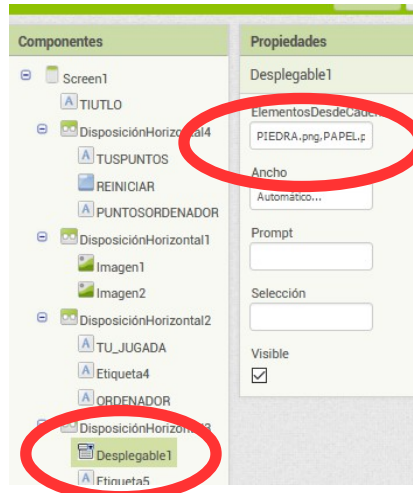
Botones: Reiniciar y Jugar

Imágenes



Las disposiciones utilizadas son horizontales. También podrías usar disposición tabular de una fila y varias columnas.

Para diseñar los elementos del desplegable, rellenamos en sus propiedades los elementos desde cadena, separados por comas. Al ser imágenes, debemos poner su extensión .png:



## PROGRAMACIÓN

Creamos una variable global “ordenador” como lista. En ella introduciremos las 3 imágenes para que posteriormente el programa elija al azar una de ellas que será la jugada del ordenador.

### Cuando Screen 1 Inicializar:

Creamos la lista (ORDENADOR) con las 3 opciones (piedra,papel,tijera) de la jugada del ordenador.

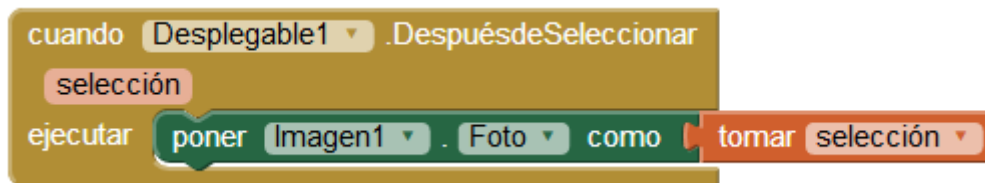
Ponemos las etiquetas de los puntos del jugador y los puntos del ordenador = 0

Ponemos las 2 imágenes con la misma foto (PAPEL.png)



**Programamos la acción después de seleccionar en el desplegable:**

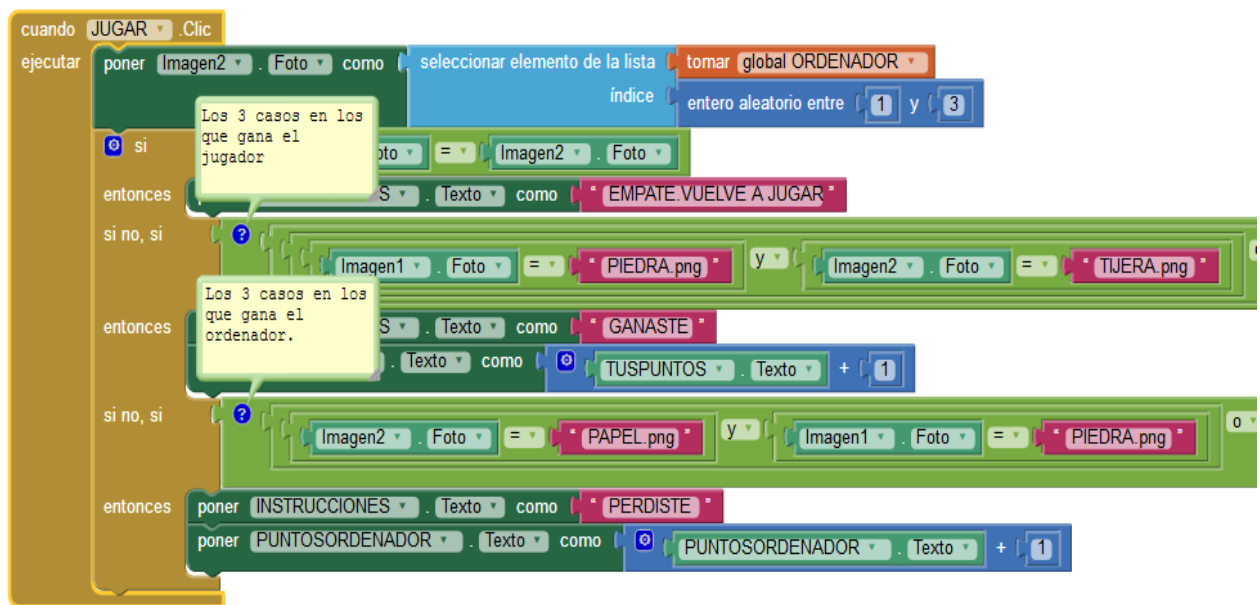
Al seleccionar el desplegable, ponemos la foto del jugador que haya seleccionado. Para ello, debemos añadir a la selección



**Cuando botón jugar clic:**

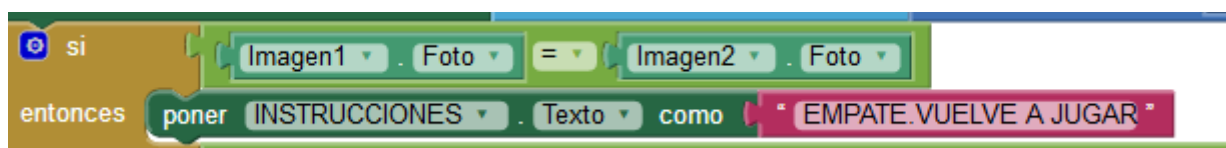
Seleccionar una de las imágenes de la lista “global ordenador” y ponerla en la imagen de la jugada del ordenador.

Para ver el resultado hay tres opciones, que empaten, que gane el jugador, o que gane el ordenador. Usaremos un condicional si-sino-sino para introducir estas 3 posibilidades:



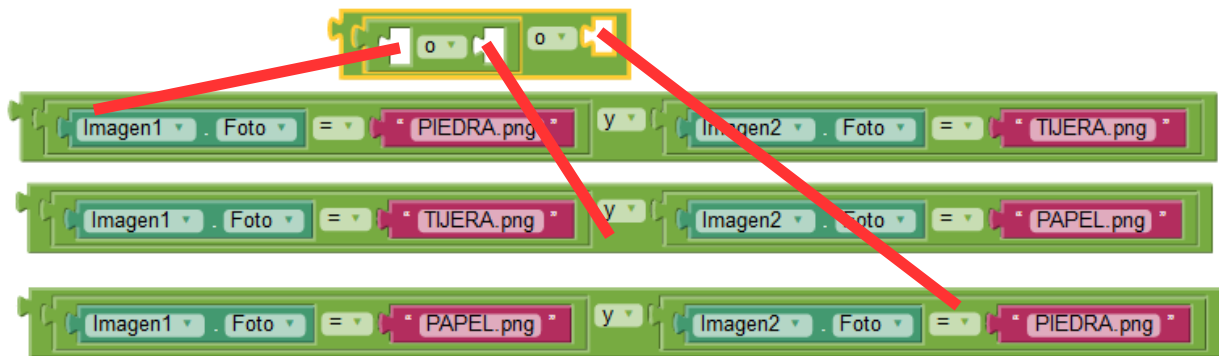
Veamos la manera de escribir los tres casos. Usamos para ello funciones lógicas (=, Y, O)

- Si las 2 imágenes son iguales → Mensaje: Empate, vuelve a jugar

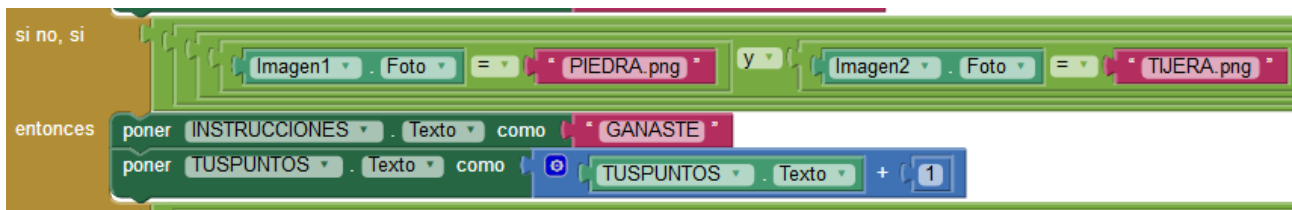


- Condiciones en las que gana el jugador (Usamos funciones lógicas Y y O)

SI (Imagen 1 = piedra Y imagen 2 = tijera) O (Imagen 1 = tijera Y imagen 2 = papel) O (Imagen 1 = papel Y imagen 2 = piedra)

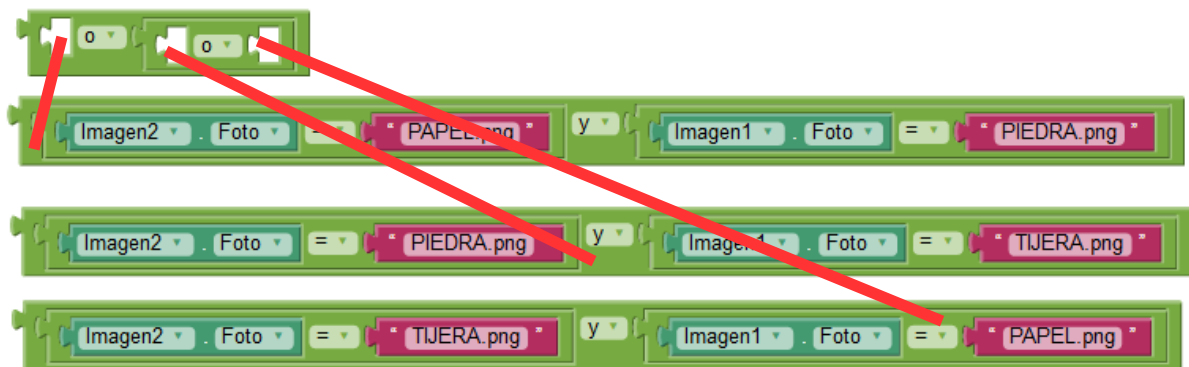


Si se dan estas situaciones → Mensaje : GANASTE  
→ Poner puntos jugador a puntos +1

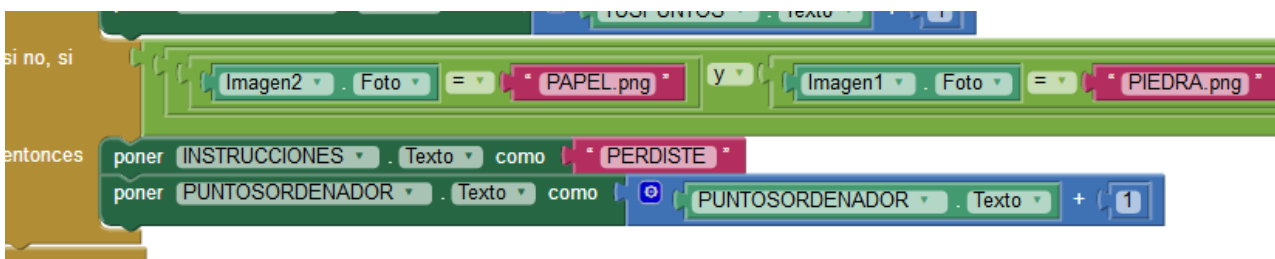


– **Condiciones en las que gana el ordenador**

SI (Imagen 2 = piedra Y imagen 1 = tijera) O (Imagen 2 = tijera Y imagen 1 = papel) O (Imagen 2= papel Y imagen 1 = piedra)



Si se dan estas situaciones → Mensaje : PERDISTE  
→ Poner puntos ordenador a puntos +1



### Cuando reiniciar clic

Poner los puntos de jugador y de ordenador a 0

