

## Guía para ejercicio de Piedra – Papel - Tijera



Lo primero que vamos a hacer es crear los objetos que van a participar en el juego. Se trata de dos personajes y un dibujo de una piedra, uno de una tijera y uno de un papel (las imágenes se pueden traer de internet o dibujarlas uno mismo).



Ahora vamos a ir al Escenario, donde crearemos dos variables: Jugador 1 elige y Jugador 2 elige:

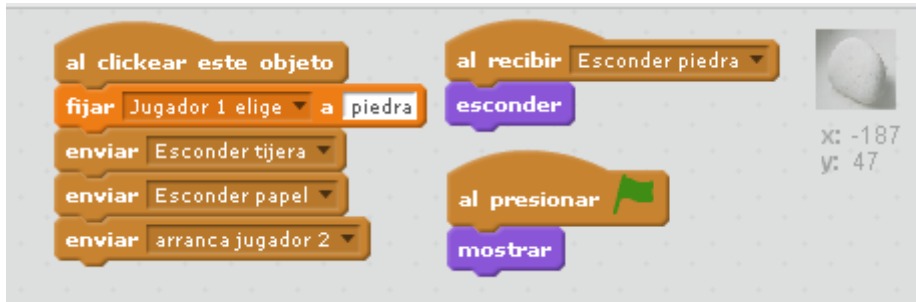


Vamos a nuestro personaje y le decimos al jugador que elija lo que quiere.

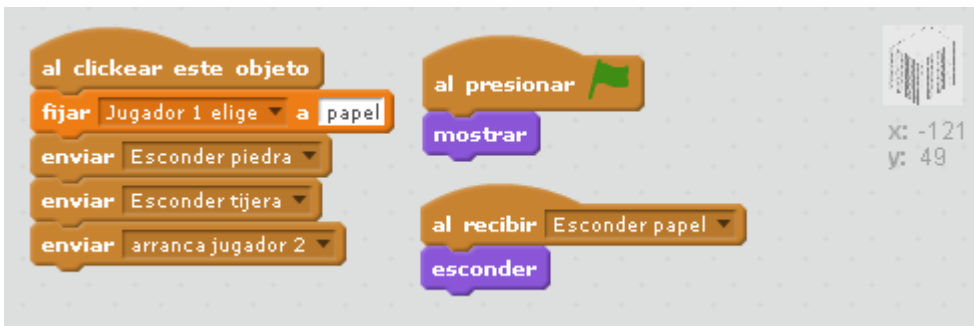


Bueno, ahora vamos a trabajar con cada uno de los tres objetos (piedra, papel, tijera) de forma similar. Lo que hacemos es decir que si se clikea el objeto, que se escondan los otros dos y que el otro jugador haga su elección.

Piedra:



Papel



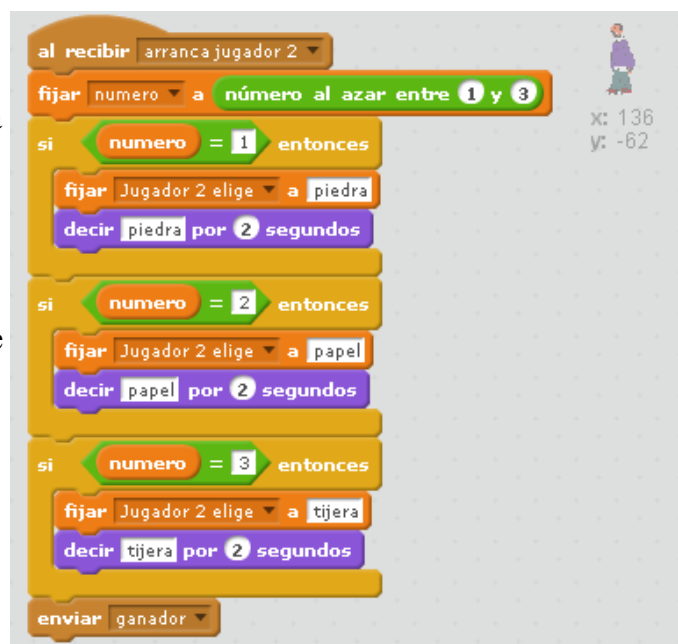
Tijera



El jugador 2

En este caso lo que hacemos es crear una variable número en la que vamos a guardar la elección (un número al azar del 1 al 3). Si se elige 1 va a ser piedra, si es 2 va a ser papel y si es tres va a ser tijera.

Por último lo que hacemos es enviar una señal para que el juego decida quien es el que ganó.



Es entonces que nos vamos a ir al Escenario y vamos a dibujar tres fondos más (uno para cuando gana el jugador 1, otro para cuando empatan y otro para cuando gana el jugador 2)

Luego en la programación del escenario, cuando se recibe ganador, lo que hacemos es ir cubriendo todas las posibilidades.

Si los dos eligen lo mismo, entonces empatan.

Si no voy analizando cada caso.

