

Help

pong package:unknown R
Documentation

Jogo clássico Pong

Description:

Função que permite jogar pong no R.

Usage:

```
pong (mode="easy", placar = TRUE)
```

Arguments:

mode: String indicando o modo de jogo: "easy", "hard" ou "arcade". Também aceita "e", "h" e "a", respectivamente.

placar: Se verdadeiro retorna um dataframe contendo o resultado final de cada partida.

Details:

Abre uma janela onde é possível jogar pong contra um oponente virtual.

O jogador pode controlar seu paddle com um slider horizontal.

O score da partida é exibido no canto superior direito.

Ao fim de cada partida é dada a opção de começar uma nova partida

O modo de jogo determina o quão atrasado o oponente virtual está em relação à bola.

Em "arcade" o oponente não pode ser derrotado, tornando o jogo ilimitado.
Value:

Se placar = TRUE, data frame contendo o score final e o resultado de cada partida.

Na coluna "vitoria", TRUE indica vitória e FALSE indica derrota

Warning:

Se mode for inserido incorretamente a função não será executada.

Se placar for inserido incorretamente a função não retornará um placar, mas executará o jogo normalmente.

Os pacotes requeridos (tcltk2 e tkrplot) exigem que o sistema operacional e

o R tenham compatibilidade com Tcl/Tk. Embora isso seja padrão na maioria dos

casos, se houver problemas com os pacotes verifique se seu sistema é compatível/como torná-lo compatível. (Ver Referências)

Author(s):

Renan Lucas Siena Del Bel

e-mail: delbel.renan@gmail.com

References:

JAMES WETTENHALL & PHILIPPE GROSJEAN (2015). Retrieved May, 2018,
from <http://www.sciviews.org/recipes/tcltk/toc/>

Examples:

```
pong()  
pong(mode="hard", placar=FALSE)  
x <- pong("a",T)  
x
```

From:

<http://ecor.ib.usp.br/> - **ecoR**

Permanent link:

http://ecor.ib.usp.br/doku.php?id=05_curso_antigo:r2018:alunos:trabalho_final:renan.bel:heelp 

Last update: **2020/08/12 06:04**