

# Lidia Sumie Yano



Mestranda em Fisiologia Geral do Instituto de Biociências da Universidade de São Paulo (IB-USP) no Laboratório de Fisiologia Respiratória e Metabolismo Energético.

Título do projeto de pesquisa: “Efeitos de altas temperaturas e do termoperíodo sobre a capacidade metabólica dos tecidos em *Lithobates catesbeianus* (Shaw, 1802).”

---

## Meus Exercícios

Link para a página com os exercícios resolvidos → [Exercícios](#)

---

## Proposta do Trabalho Final

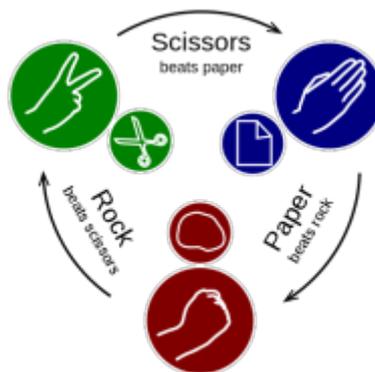
**Plano A (Principal): JO-KEN-PÔ!**



## Contextualização

O Jokenpô tradicional é uma modalidade de jogo infantil praticado entre duas pessoas que demanda decisões rápidas e auxilia no desenvolvimento cognitivo, mas isso não impede que adultos também o pratiquem pra decidir quem vai lavar a louça 😊

*O jogo é simples:* Ambos os jogadores escolhem ao mesmo tempo uma opção de objeto (pedra, papel ou tesoura) e sinalizam um formato característico com a mão referente a cada objeto escolhido. O objeto vencedor é definido por uma regra cíclica de forma que cada um dos objetos tem as mesmas chances de “vencer” e “perder” para um determinado objeto, como esquematizado na imagem abaixo:



As únicas opções de final são: Jogador 1 ganha, Jogador 2 ganha ou empate. O empate ocorre quando o mesmo elemento é apresentado pelos dois jogadores, sendo assim, repete-se o procedimento até que um deles ganhe.

Atualmente este jogo apresenta muitas variantes dependendo do nível de complexidade e possibilidades, como por exemplo o aumento na número de elementos que, além de aumentar a complexidade das relações de “perder” e “ganhar” entre eles permite com que mais jogadores participem da mesma partida. Entretanto, para esta atividade proposta, seguirá a regra tradicional jogando o operador contra a máquina e adicionado da possibilidade de escolha em ser realizado apenas uma vez, melhor de 3 ou melhor de 5 partidas. **Que vença o melhor!**

## Planejamento da Função

### 1) Entrada

- `jokenpo(x)`
  - `x` = é o número de partidas sendo (1) para uma vez, (3) para melhor de 3 ou (5) para melhor de 5 partidas.

### 2) Verificação de Parâmetros

- `x` = Só pode ser 1, 3 e 5.
  - Se não, escreve: “Ow! Você só pode escolher entre 1, 3 ou 5 partidas!!”

### 3) Pseudo-código

1. Cria uma matriz `tab.res` de quem ganha, perde e empata.

		COMPUTADOR		
		PEDRA	PAPEL	TESOURA
OPERADOR	PEDRA	empata	perde	ganha
	PAPEL	ganha	empata	perde
	TESOURA	perde	ganha	empata

2. Cria uma tabela de pontuação chamada `tab.pontos` com 1 linha e 2 colunas com valores NAs e títulos das colunas como “operador” e “computador”:

OPERADOR	COMPUTADOR
NA	NA

3. Escreve a instrução geral do jogo: **“Escolha entre pedra, papel ou tesoura e o programa escolherá um destes elementos aleatoriamente. Saiba que tesoura ganha de papel, papel ganha de pedra e pedra ganha de tesoura. Boa sorte!”**

4. Se `jokenpo(1)`:

1. Comando interativo: “Escolha uma opção: (pedra/papel/tesoura)” e guarda no objeto `linha1`
2. Escolhe aleatoriamente um das opções e guarda no objeto `coluna1`
3. Busca [`linha1`,`coluna1`] da matriz `tab.res`
  1. Se o resultado for empate:
    1. repete a interação, a escolha aleatória, e a busca do resultado até que o resultado seja diferente de empate
  2. Se o resultado for ganha :
    1. Adiciona “1” na coluna [1] do objeto `tab.pontos` e adiciona “0” na coluna [2]

2. Retorna a tabela `tab.pontos` e uma frase: **“Parabéns, você é o vencedor!”**
3. Se o resultado for `perde` :
  1. Adiciona “0” na coluna [1] de `tab.pontos` e adiciona “1” na coluna [2]
  2. Retorna a tabela `tab.pontos` e a frase: **“Que pena... mais sorte na próxima vez!”**
5. Se `jokenpo(3)`:
  1. Gera um ciclo:
    1. Comando interativo: “Escolha uma opção: (pedra/papel/tesoura)” e guarda no objeto `linha(i)`
    2. Escolhe aleatoriamente um das opções e guarda no objeto `coluna(i)`
    3. Busca [`linha(i)`, `coluna(i)`] da matriz `tab.res`
      1. Se o resultado for `empate`:
        1. não faz nada e retorna as opções, uma frase de empate
      2. Se o resultado for `ganha`:
        1. Soma 1 a coluna [1] da `tab.pontos`, retorna `tab.pontos`, e as opções e uma frase **“Parabéns, você é o vencedor!”**
      3. Se o resultado for `perde`:
        1. Soma 1 a coluna [2] da `tab.pontos`, retorna `tab.pontos`, as opções e uma frase **“Que pena... mais sorte na próxima vez!”**
    4. Se o `OPERADOR == 2`: para e retorna `tab.pontos` e a frase **“Fim de jogo! Voce ganhou!”**
    5. Se o `COMPUTADOR == 2`: para e retorna `tab.pontos` e a frase **“Fim de jogo! Não foi dessa vez...tente da próxima!”**
    6. Se o `OPERADOR == COMPUTADOR`: retorna a frase: **“Empate de pontos! Este será o último jogo!”**
  6. Se `jokenpo(5)`:
    1. Gera um ciclo:
      1. Comando interativo: “Escolha uma opção: (pedra/papel/tesoura)” e guarda no objeto `linha(i)`
      2. Escolhe aleatoriamente um das opções e guarda no objeto `coluna(i)`
      3. Busca [`linha(i)`, `coluna(i)`] da matriz `tab.res`
        1. Se o resultado for `empate`:
          1. não faz nada e retorna as opções, uma frase de empate
        2. Se o resultado for `ganha`:
          1. Soma 1 a coluna [1] da `tab.pontos`, retorna `tab.pontos`, e as opções e uma frase
        3. Se o resultado for `perde`:
          1. Soma 1 a coluna [2] da `tab.pontos`, retorna `tab.pontos`, as opções e uma frase de perdeu
      4. Se o `OPERADOR == 3`: para e retorna `tab.pontos` e a frase **“Parabéns, você é o vencedor!”**
      5. Se o `COMPUTADOR == 3`: para e retorna `tab.pontos` e a frase **“Fim de jogo! Não foi dessa vez...tente da próxima!”**
      6. Se o `OPERADOR == 2` e `COMPUTADOR == 2`: retorna a frase: **“Empate de pontos! Este será o último jogo!”**

Julia Barreto

Oi, Lidia, tudo bele? Achei a função divertida, um pouco simples mas acho que

! você pode pensar em maneiras de como complementá-la para ficar mais interessante pro usuário e desafiadora para ti. Podemos seguir com ela se a gente tentar pensar em como aprimorar. Por exemplo, fiquei me perguntando o porquê de limitar o número de partidas a até 5... Porque não usar um número real positivo como argumento e seguir o jogo? Se por acaso fosse par ou desse empate, valeria oferecer a rodada de desempate.

! Use sua criatividade para caprichar mais, sei que Jokenpo é um jogo simples por essência mas lembre-se que você tem liberdade poética para produzir uma novidade em prol do seu aprendizado! Me escreve se quiser conversar sobre ideias e/ou qualquer dúvida que venha a ter. Estou à disposição 😊 Julia Barreto

## Plano B: TOP SECRET!

Ao mesmo tempo que a internet tem facilitado nossas vidas, o acesso a informações pessoais tem se tornado mais acessível para qualquer outra pessoa. Redes sociais, bancos etc, fornecem uma senha pessoal ou pedem para que o usuário as criem para facilitar a memorização, mas nem sempre estes códigos pessoais de acesso apresentam um nível de dificuldade suficiente para impedir de serem hackeadas. Sendo assim, é comum que as empresas exijam uma série de características durante a criação da senha para evitar este tipo de complicação como, por exemplo, incluir letras maiúsculas e minúsculas, números e até caracteres especiais. Por outro lado isto demanda tempo e, convenhamos, criatividade também.

Portanto, o objetivo desta função é oferecer senhas (podendo ser aleatórias ou não) baseada nem alguns requisitos fornecidos pelo usuário.

### 1) Entrada

- `senha(n.lettras, n.LETRAS, n.num, n.caract, palavra, mix, invertido)`
- `n.lettras` = número de letras do alfabeto minúsculas (classe:interger, `n.lettras` >= 0)
- `n.LETRAS` = número de letras do alfabeto maiúsculas (classe:interger, `n.LETRAS` >= 0)
- `n.num` = quantidade de números (classe:interger, `n.num` >= 0)
- `n.caract` = número de caracteres especiais (classe:interger, `n.caract` >= 0)
- `palavra` = vetor contendo as letras da palavra separadas dentro do objeto
- `mix` =
  - Se `TRUE`, realizará mistura aleatória de `n.lettras` e/ou `n.LETRAS` e/ou `n.num` e/ou `n.caract` e/ou `palavra`.
  - Se `FALSE`, é mantido nesta mesma ordem.
- `invertido` =
  - Se `TRUE`, realizará a substituição das letras de `palavra` por números que possuem aparência semelhante.
  - Se `FALSE`, é mantido.

### 2) Verificação de Parâmetros

- `n.lettras`, `n.LETRAS`, `n.num`, `n.caract` = são números inteiros, maiores ou iguais a zero. Se

não, escreve: “ **O número precisa ser inteiro e maior ou igual a zero**”

- palavra = é um vetor que contém apenas uma letra em cada casa. Se não, escreve: “**A palavra deve ser escrita dentro de um vetor cada letra individualmente (ex. 'p','a','l','a','v','r','a')**”

### 3) Pseudo-código

1. Criar um objeto com todas as letras minúsculas do alfabeto grego (l)
2. Criar um objeto com todas as letras maiúsculas do alfabeto grego (L)
3. Criar um objeto com os números de 0 a 9 (n)
4. Criar um objeto com os caracteres especiais básicos mais comuns como #,@,% etc (ce)
5. Criar uma matriz com os números que se parecem com as letras maiúsculas e minúsculas (inv)(por exemplo: A é 4, S é 5 etc..)
6. Cria o objeto senha para armazenar as informações
7. Se n.letras != 0 :
  1. Cria um objeto (letras) a partir do objeto l aleatoriamente com essa quantidade
  2. Adiciona ao objeto senha
8. Se n.LETRAS != 0 :
  1. cria um objeto (LETRAS) a partir do objeto L aleatoriamente com essa quantidade
  2. Adiciona ao objeto senha
9. Se n.num != 0 :
  1. cria um objeto (num) a partir do objeto n aleatoriamente com essa quantidade
  2. Adiciona ao objeto senha
10. Se n.caract != 0 :
  1. cria um objeto (caract) a partir do objeto ce aleatoriamente com essa quantidade
  2. Adiciona ao objeto senha
11. Se palavra != NULL :
  1. Adiciona ao objeto senha
12. Se mix == TRUE
  1. Então pega o objeto senha e mistura aleatoriamente
13. Se invertido == TRUE
  1. Então substitui cada letra do vetor de palavra por sua correspondente da tabela inv
  2. Adiciona ao objeto senha

### Saída

Retorna o objeto senha

Julia Barreto

Oi de novo! Achei a proposta interessante e útil mas, ainda sim, é simples. Seguir com essa seria necessário pensar em como poderia complementá-la para ficar mais instigante. Valeria estabelecer valores default para cada argumento e quem sabe tentar encaixar controles de fluxo. Sobre a saída, além da senha, poderia entregar uma dica ou lembrete para ela ou mesmo retomar quais são os requisitos que ela preencheu. [Julia Barreto](#)

## O Trabalho Final

A proposta escolhida foi o Plano A: Jokenpo, porém com algumas modificações e acréscimos:

1. Segui a sugestão feita em colocar o primeiro argumento de número de partidas (`n.partidas`) como qualquer número inteiro, positivo e diferente de zero.
2. Adicionalmente, foi acrescentado um argumento que permite a escolha do estilo de jogo: tradicional ou mais complexa, com 5 elementos.
3. Foi acrescentado imagens com frases que aparecem em determinados momentos utilizando o pacote `magick`
4. Foi acrescentado também o pacote `crayon` para colorir frases
  - Link para a página da função `jokenpo()` → [jokenpo\(\)](#)
  - Link para a página do `help` da função → [help](#)

From:

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

Permanent link:

[http://ecor.ib.usp.br/doku.php?id=05\\_curso\\_antigo:r2019:alunos:trabalho\\_final:lidiayano:start](http://ecor.ib.usp.br/doku.php?id=05_curso_antigo:r2019:alunos:trabalho_final:lidiayano:start) 

Last update: **2020/09/23 17:16**