

# Função

```
pong = function(                                #cria a função pong
  mode=c("easy","hard","arcade"),             #modo de jogo com 3 opções
  placar=T                                     #ter o placar como output?
)
{

###requerir pacotes apropriados####

if(!require(tcltk2)){install.packages("tcltk2");require(tcltk2)}
#janela da interface
if(!require(tkrplot)){install.packages("tkrplot");require(tkrplot)}
#plotador de gráficos

###acertar o modo de jogo####
mode= match.arg(mode)  #ajusta o que o usuário escreveu para as opções que
                        #existem ou pega a primeira opção caso esteja em branco

ojogo= function(mode){ #não tem mistério, essa função é o jogo inteiro

###preparando objetos úteis####

##bolinha##
bx = 10           #posição em x
by = 5           #posição em y
dbx= 0           #velocidade em x
dby= 0.1         #velocidade em y

###paddle###
px = 10          #posição do centro
ix = 10          #posição do oponente

###atraso do oponente###
delay = switch( #coloca um atraso...
  mode,         #...de acordo com a dificuldade escolhida
  easy  = 20,   #no modo easy ele está 20 frames atrasado
  hard  = 10,   #no hard são só 10
  arcade= 4     #no modo arcade o oponente não pode ser derrotado
)

###outros###
res  = "Aperte ok"      #mensagem caso o jogo acabe
G0   = F               #checa se o jogo acabou
pxV  = tclVar(px*10)    #dummy para poder capturar a posição do slider
depois
score= 0               #contador de pontos
```

```
plotatudo = function() {    #função que será chamada quando precisar plotar

    ##criar a base do cenário####

    par(                      #retira os labels...
        xaxt="n",            #...do eixo x e...
        yaxt="n",            #...do eixo y
        xaxs="i",            #Coloca a borda do plot nos pontos onde ele
começa/termina (sem dar uma margem interna) em x...
        yaxs="i"            #... e em y
    )

    ##plota a bolinha####

    plot(                      #faz um plot novo
        bx,by,                #coordenadas da bolinha
        xlim=c(0,20),         #limite horizontal do gráfico
        ylim=c(-0.5,20.5),    #limite vertical do gráfico (como os paddles
ficam em 0 e 20, os valores aqui tem uma folga para a bolinha ter espaço
para cair)
        pch=19,               #formato da bolinha
        xlab = "",            #retirando os rótulos de x...
        ylab = ""             #... e de y
    )

    ##plota o paddle####

    segments(                  #adiciona uma linha no plot
        x0 = px-2.5,          #dessa coordenada...
        x1 = px+2.5,          #até essa coordenada (calculamos os extremos do
paddle com base em seu ponto central)
        y0 = 0,               #e será horizontal, na altura zero (y1 = y0 por
default)
        lwd= 3                #a espessura da linha
    )

    ####plota o inimigo####
    segments(                  #adiciona uma linha no plot
        x0 = ix-2.5,          #dessa coordenada...
        x1 = ix+2.5,          #até essa coordenada (calculamos os extremos do
paddle com base em seu ponto central)
        y0 = 20,              #e será horizontal, na altura zero (y1 = y0 por
default)
        lwd= 3                #a espessura da linha
    )

    ####insere o score####
    text(                      #insere um texto na área do gráfico...
        x=20,                 #...no canto esquerdo...
        y=20,                 #...superior...
        labels=score,         #...contendo o score...
        pos=2                  #...e com alinhamento à esquerda para não sair da
área do plot
    )
}
```

```

    )
}

####cria a interface####

tela = tktoplevel()                #abre uma janela
tktitle(tela) = "PONG!"            #muda o título da janela

tela$env$plot = tkrplot(tela, fun = plotatudo, hscale=1.5, vscale=1.5)
#cria um plot na janela "tela" usando a função "plotatudo" criada e com o
dobro to tamanho default

tela$env$slider <- tk2scale(        #cria um slider...
    tela,                          #...na janela "tela"...
    from = 25,                     #...com range de 25 (só números
    #inteiros são aceitos, então a escala está multiplicada por 10 para ter maior
    #precisão)...
    to = 175,                      #...até 175 (não é de 0 a 200
    #porque o slider indica o centro do paddle e não queremos que ele saia da
    #área de jogo) ...
    variable = pxV,                #...associado à variável pxV...
    orient = "horizontal",         #...que desliza na horizontal...
    length = 400                   #...e tem esse comprimento
)

tkgrid(tela$env$plot)              #Adiciona o plot na
janela
tkgrid(tela$env$slider, padx = 20, pady = c(5, 15)) #Adiciona o slider na
janela

#####
### aqui começa o jogo ###
#####

while(GO == F){                    #enquanto não der game over
    ##atualiza as posições####

    px = as.integer(tclvalue(pxV))/10    #atualiza a posição do
    paddle
    bx = bx+dbx                          #atualiza a posição da
    bolinha em x
    by = by+dby                          #atualiza a posição da
    bolinha em y
    ix = min(max(bx-(dbx*delay),2.5),17.5) #atualiza a posição do
    oponente sem deixar ele passar da borda (com um delay)

    ##colisão com as laterais####
    if(bx>=20 || bx <= 0){              #se sair da área de jogo na horizontal...
        dbx=dbx*(-1)                    #...inverter a direção horizontal
    }
}

```

```
##colisão com o fundo####

if(by<=0){                                #se sair da área de jogo para baixo
    bx0 = (by*dbx) + bx                    #calcula onde o trajeto da bolinha
intercepta o eixo y, explicação no fim do código para poluir menos

    if(bx0>=px-2.5 & bx0<=px+2.5){        #se atravessou o
paddle
    score=score+round(abs(dbx)*10)*100+100    #dá uma pontuação
baseada na velocidade da bolinha quando foi pega, mínimo de 100 porque sim

    dby=dby*(-1)                            #inverte a diereção
vertical
    dbx= min(                               #atualiza a
velocidade horizontal
        dbx+(bx0-px)/(2.5)*0.05,            #dependendo da
distancia do centro onde a bolinha tocou, a inclinação do trajeto muda...
        0.3                                #..., mas tudo
tem limite
    )
}
else {                                     #se não...
    G0 = "L"                                #...game over,
derrota :(
    res= "Bom jogo!\n Aperte ok para fechar"    #mensagem de
derrota
    vic = F                                    #marca o
resultado negativo
}
}
##colisão com o teto####
if(by>=20){                                #se sair da área de jogo para
cima:
    bx20 = ((20-by)*dbx) + bx                #calcula onde o trajeto da
bolinha intercepta o teto
    if(bx20>=ix-2.5 & bx20<=ix+2.5){        #se atravessou o oponente
    dby=dby*(-1)                            #inverte a diereção vertical
    dbx= min(                               #atualiza a velocidade
horizontal
        dbx+(bx20-ix)/(2.5)*0.05,            #dependendo da distancia do
centro onde a bolinha tocou, a inclinação do trajeto muda...
        0.3                                #..., mas tudo tem limite
    )
}
else {                                     #se não...
    G0 = T                                    #...game over,
vitória!
    res= "Você venceu!\n Aperte ok para fechar"    #mensagem de
vitória,
```

```

        vic = T                                #resultado positivo
        score = score*10                       #vencer multiplica
seu score por 10
    }
}

##renderizar####
    tkreplot(tela$env$plot)    #atualiza o plot com as novas posições
calculadas
}#fim da partida

###tela de game over#####
    tkmessageBox(title="Fim de Jogo",message=res, type="ok")    #exibe a
mensagem final
    tkdestroy(tela)                                            #fecha o
jogo
    return(data.frame(score,vic))                             #retorna
resultado como dataframe

} #termina ojogo()

##prepara o output####
resumo = data.frame(0,0)                                     #cria um dataframe para por os
resultados dos jogos
resumo = resumo[0,0]                                         #esvazia o dataframe

##prepara para jogar pelo menos 1 vez####
play=tclVar(0) #variável que diz se é pra rodar o jogo

while(tclvalue(play)==0){                                     #enquanto não dizer
chega
    resumo = rbind(resumo,ojogo(mode=mode))                 #roda ojogo() e salva
o resultado em uma nova linha do resumo
    #depois do jogo
    win = tktoplevel()
#cria uma janela nova
    tktitle(win)  = "Novo Jogo"
#chama de Novo Jogo
    win$env$butsim = tk2button(win, text = "SIM", command = function()
tclvalue(play) <- 0) #Coloca um botão sim que na prática não faz nada
    win$env$butnope= tk2button(win, text = "NÃO", command = function()
tclvalue(play) <- 1) #Coloca um botão não que diz chega
    tkgrid(tk2label(win, text = "Jogar Novamente?"))
#coloca um texto simples na janela
    tkgrid(win$env$butsim, win$env$butnope, padx = 20, pady = 15)
#coloca os botões na janela e em linha
    tkwait.variable(play)    #espera a variável play ser atualizada (na
prática espera um botão ser apertado) para continuar com o código
    tkdestroy(win)          #fecha a janela
}

```

```
if(placar==T){                                     #se o placar foi pedido
  colnames(resumo) = c("score","vitoria")          #ajeita o nome das colunas
  return(resumo)                                    #e pode entregar
}

}
#considerações: ####

#1. Colocar o controle e o jogo em telas diferentes (como dito na proposta)
tornava a experiência pior, agora eles estão na mesma janela

#2. O grau de precisão da posição da bolinha é maior do que eu pretendia
originalmente, então os cálculos para corrigir a posição após colisões foi
retirado por ser quase imperceptível

#3. Na proposta original seria retornado o tempo de jogo como forma de
score, mas o calculo de score usado aqui é mais interessante

#4. O aumento de velocidade em y da bolinha também foi retirado por estar
ativamente tornando o jogo menos divertido, além disso, para derrotar o
oponente jogador terá que acelerar a bolinha por conta própria

#5. Dependendo do programa que você usar para trabalhar no R, as janelas
criadas pelo tcltk podem aparecer quando você criar a função (mesmo sem dar
o comando para rodar) e podem estar desconfiguradas....
#...Nesse caso, surgirá a janela de fim de jogo com a mensagem padrão
"Aperte Ok". Apertar ok deve fazer as janelas fecharem. A função deve rodar
normalmente independente disso acontecer.

#6. Os pacotes tcltk permitem que as funções do R sejam chamadas de acordo
com eventos e rodem em paralelo, por exemplo o slider pode ter uma função
chamada sempre que seu valor é mudado...
#...Provavelmente tem como fazer esse jogo rodar ainda melhor usando essas
opções orientadas a eventos...
#..., mas considerando a justificativa da proposta achei melhor evita-las o
máximo possível...
#...A janela de novo jogo atribui uma função aos botões que é ativada no
evento do botão ser apertado, mas como tk.wait mantém o R em pausa até um
botão ser apertado...
#...e essa função apenas atribui um novo valor a uma variável, a lógica não
é diferente de pedir input do usuário na linha de comando, usei a janela
pela estética.

#Cálculo por trás da intercepção da bolinha:####
# dado que a cada instante bolinha tem movimento retilíneo e uniforme, seu
trajeto pode ser expresso em  $y = x*a + b$ 
# logo:
#
```

```
# by = bx * a + b [1]
# by - dbx = (bx - dbx) * a + b [2]
#
# para o caso em que estamos interessados, dbx = -1
#
# substituímos [1] em [2] para descobrir
#
# a = -1/dbx [3]
#
# substituímos [3] em [1] para descobrir
#
# b = by+bx/dbx [4]
#
# agora podemos usar [3] e [4] para calcular o valor de bx quando by = 0
#
# 0 = bx0 * (-1/dbx) + by+ bx/dbx
# bx0 = (by*dbx) + bx
#
#
# o mesmo tipo de raciocínio foi utilizado para calcular bx20
#####
```

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



Last update: 2020/08/12 06:04