

jokenpo
Documentation

packages: magick,crayon

R

JOGO INTERATIVO DE JOKENPO

Description:

O Jokenpô tradicional é uma modalidade de jogo infantil praticado entre duas pessoas

que demanda decisões rápidas e auxilia no desenvolvimento cognitivo. 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. Portanto

as únicas opções de resultado 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.

Usage:

```
jokenpo(n.partidas = 1, estilo = 1)
```

Arguments:

n.partidas: Um número inteiro maior que zero que representa o número de partidas

que o operador queira jogar

estilo: Um número inteiro entre 1 e 2 que indicam o estilo de jogo a ser aplicado.

O número 1 refere-se ao jogo tradicional de Jokenpo que envolvem os objetos: pedra,

papel e tesoura e o número 2 refere-se ao jogo mais complexo inspirado na série

"The Big Bang Theory" que envolvem os objetos: pedra, papel, tesoura, Spock e lagarto.

Details:

A função repetirá os comandos quando: a digitação interativa estiver incorreta sendo repetida até que a digitação esteja correta; quando o resultado da comparação das opções entre o operador e o computador for empate sendo repetida até que o resultado for diferente de empate; e quando a pontuação final na última partida for igual,

sendo repetida apenas uma vez para fins de desempate na pontuação.

O programa RStudio reproduz as imagens e cores do pacote "magick" e "crayon",

entretanto outros programas como RGui podem não se comportar da mesma forma.

Os possíveis resultados para estilo 2, que envolve o acréscimo de duas opções de

escolha (Spock e lagarto), são: pedra entorta tesoura, tesoura corta papel, papel

cobre pedra, tesoura decapta lagarto, lagarto come papel, pedra esmaga lagarto,

papel contesta Spock, lagarto envenena Spock e Spock vaporiza pedra.

Value:

A cada comando interativo é reproduzido uma frase ou um conjunto de informações:

Se a digitação do comando interativo estiver errada ou se o resultado da comparação

entre dois objetos (do operador contra o computador) for empate ou a pontuação final

for empatada, retorna uma frase.

Se a comparação entre os objetos for ganha ou perde, retorna uma frase, uma matriz

de pontuação e uma matriz de jogadas em cada partida.

Warning:

A função não é executada quando "n.partidas" for diferente da classe numérica,

menor ou igual a zero, ou decimal e o argumento "estilo" não aceita qualquer caractere

que seja diferente de 1 e 2 e de classe numérica.

Author(s):

Lidia Sumie Yano

e-mail: lidiayano@usp.br

References:

Examples:

```
jokenpo(2,1)
```

jokenpo(,2)

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:help



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