

Carlos Emmanuel Anguiano Pedraza

5C

Programación de aplicaciones

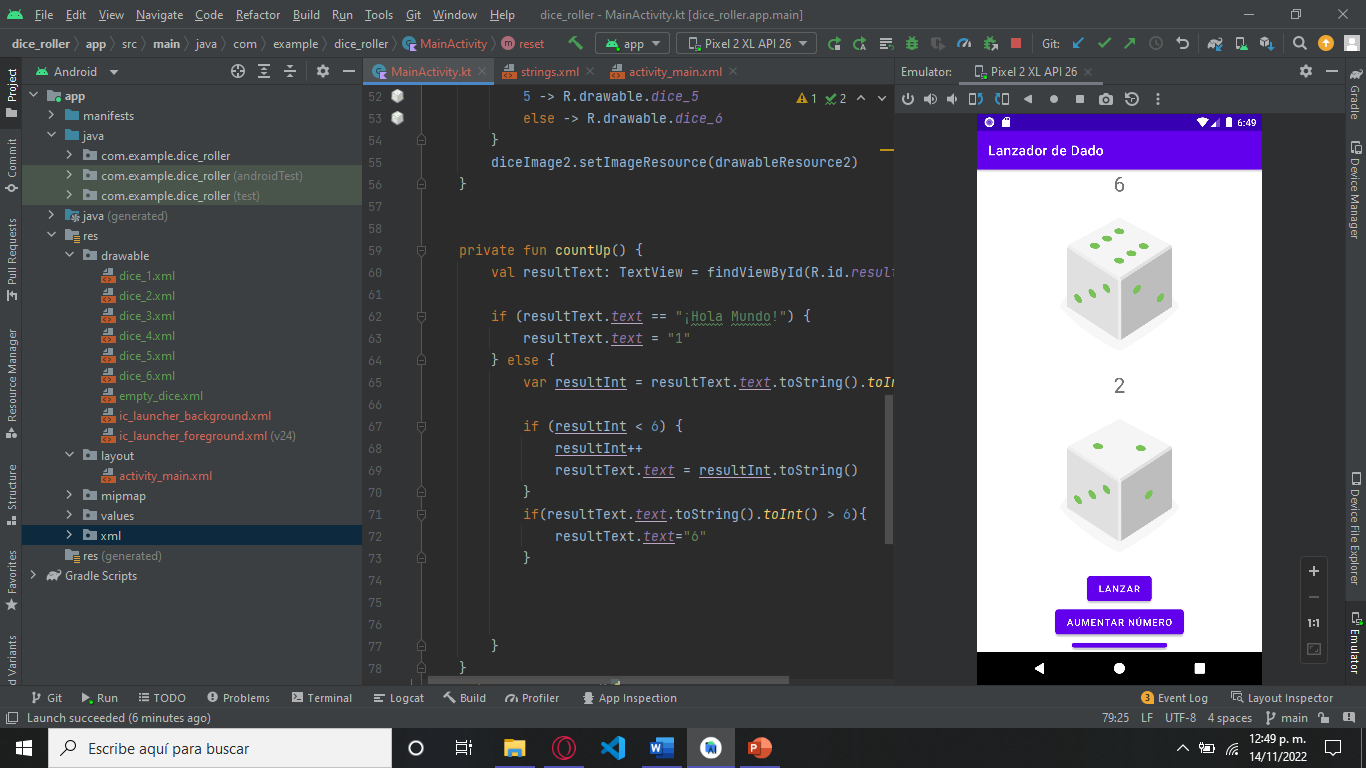
FLORES RUELAS FERNANDO ALFONSO

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Dos dados

 Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Códigos

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

Captura de pantalla de computadora

Descripción generada automáticamente

fun main() {

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(Pair(Move.ROCK, Move.ROCK))))

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(Pair(Move.ROCK, Move.SCISSORS))))

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(Pair(Move.PAPER, Move.SCISSORS))))

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(

        Pair(Move.ROCK, Move.ROCK),

        Pair(Move.SCISSORS, Move.SCISSORS),

        Pair(Move.PAPER, Move.PAPER))))

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(

        Pair(Move.ROCK, Move.SCISSORS),

        Pair(Move.SCISSORS, Move.PAPER),

        Pair(Move.SCISSORS, Move.ROCK))))

    println(rockScissorsPaper(arrayListOf(

        Pair(Move.ROCK, Move.PAPER),

        Pair(Move.SCISSORS, Move.ROCK),

        Pair(Move.PAPER, Move.SCISSORS))))

}

enum class Move {

    ROCK, SCISSORS, PAPER

}

private fun rockScissorsPaper(games: List<Pair<Move, Move>>): String {

    var playerOneGames = 0

    var playerTwoGames = 0

    games.forEach { game ->

        val playerOneMove = game.first

        val playerTwoMove = game.second

        if (playerOneMove != playerTwoMove) {

            if (playerOneMove == Move.ROCK && playerTwoMove == Move.SCISSORS

                || playerOneMove == Move.SCISSORS && playerTwoMove == Move.PAPER

                || playerOneMove == Move.PAPER && playerTwoMove == Move.ROCK) {

                playerOneGames += 1

            } else {

                playerTwoGames += 1

            }

        }

    }

    return if (playerOneGames == playerTwoGames) {

        "Tie"

    } else if (playerOneGames > playerTwoGames) {

        "Player 1"

    } else {

        "Player 2"

    }

}

Texto

Descripción generada automáticamente