

CH. 7

邏輯練習：剪刀石頭布

HORAZON

應用程式設計

本章目標

1. 綜合練習：亂數、圖片、判斷式
2. 製作「剪刀石頭布」遊戲
3. 學習 邏輯運算 (AND/OR)

電腦也是隨機出拳。我們要怎麼表示拳種？

數字代號法

- 1: 剪刀
- 2: 石頭
- 3: 布

這樣我們就可以用 隨機整數 1 到 3 來決定電腦出什麼。

畫面配置

1. **電腦出拳區**：放一張 Image，一開始顯示問號或背面。
2. **玩家出拳區**：放三個按鈕，圖案分別是剪刀、石頭、布。
3. **結果區**：標籤顯示「平手」、「你贏了」、「你輸了」。

電腦出拳邏輯

寫一個 **Procedure (程序)** 叫做 **ComputerPlay** :

1. **computer_move** = 隨機 1~3
2. 根據數字換圖片 (1->剪刀圖, 2->石頭圖...)
3. 回傳 **computer_move** (或者存到全域變數)。

輸贏判斷 (最暴力的寫法)

當我出剪刀 (1) 時：

- 如果電腦出 剪刀 (1) -> 平手
- 如果電腦出 石頭 (2) -> 輸
- 如果電腦出 布 (3) -> 崑

每個按鈕都要寫這三個判斷嗎？這樣程式碼會很長！

輸贏判斷 (聰明的寫法)

我們可以把規則整理一下：

- 平手：玩家數字 == 電腦數字
- 玩家贏：
 - 玩家(1) vs 電腦(3)
 - 玩家(2) vs 電腦(1)
 - 玩家(3) vs 電腦(2)
- 其他：玩家輸

實作比較

當 玩家出拳 (`player_move`)
 呼叫 電腦出拳 (產生 `computer_move`)

如果 (`player_move = computer_move`)
 顯示 "平手"
否則如果 ((`player_move=1 AND computer_move=3`) OR
 (`player_move=2 AND computer_move=1`) OR ...)
 顯示 "你贏了"
否則
 顯示 "你輸了"

AND 與 OR 積木在 Logic (綠色) 抽屜裡。

重點回顧

- 將現實問題 (拳種) 轉化為 **數字模型**。
- 使用 AND / OR 來組合複雜的條件。
- 這是程式設計中最重要的 **演算法** 思維！

下一章：重複做這件事！迴圈！