

```

import random #buat bs menggunakan fungsi random
import time #buat bs menggunakan fungsi delay" gt
import os #buat nd kelihatan apa yang dipilih oleh player lain + buat ksh bersih output

os.system('cls')
while True:
    while True: #ini loop buat trouble proofing ajh
        print("┌───┐ ☆ ┌───┐ └───┐\n Welcome to Keane's R.P.S!\n└───┐ ☆ ┌───┐ └───┐") #border ny dpt dri google d:
        pl = input('Pilih mode bermain!\n1.VS BOT\n2.VS Player\n3.EXIT\n')
        try:
            plr = int(pl) #ganti ke int biar org nd ksh msk kata
            if plr in [1, 2, 3]:
                break #kalo yg user input adj dalam pilihan, keluar dari loop
            else:
                print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
                time.sleep(1)
                os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!') #kalo yg user
            input menghasilkan eror, ini akan terloop
            time.sleep(1)
            os.system('cls')

    if plr == 1:
        os.system('cls')
        while True:
            while True: #ini loop buat trouble proofing ajh
                print('Giliran P1!')
                c = input('Pilihan\n1.Batu\n2.Kertas\n3.Gunting\n')
                try:
                    ch = int(c) #ganti ke int biar org nd ksh msk kata
                    if ch in [1, 2, 3]:
                        break #kalo yg user input adj dalam pilihan, keluar dari loop
                    else:
                        print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
                        time.sleep(1)
                        os.system('cls')
                except ValueError :
                    print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!') #kalo
                    yg user input menghasilkan eror, ini akan terloop
                    time.sleep(1)
                    os.system('cls')

                if ch == 1: #ini buat memperlihatkan user mereka pilih apa, gunany cm buat
                    output terlihat lebih bagus
                    print("P1 telah memilih Batu!")
                elif ch == 2:
                    print("P1 telah memilih Kertas!")
                elif ch == 3:
                    print("P1 telah memilih Gunting!")

                time.sleep(1) #saya pke fungsi ini untuk menampilkan efek delay antara output
                supaya pacing gamenya lebih natural
                cpu = [1, 2, 3] #ini adalah semua pilihan yang si BOT bisa pilih
                c2 = random.choice(cpu) #ini supaya BOT memilih pilihan yang acak
                os.system('cls')
                print("BOT sedang memilih...") #ini supaya user mendapatkan ilusi bahwa BOT
                sedang berpikir
                time.sleep(1.5)
                if c2 == 1:
                    print("BOT memilih Batu!")
                elif c2 == 2:

```

```

        print("BOT memilih Kertas!")
    elif c2 == 3:
        print("BOT memilih Gunting!")
    time.sleep(1)
    os.system('cls')
    print('Pemenangnya adalah...')
    time.sleep(1.3)
    if ch == 1:
        if c2 == 2:
            print('BOT!')
        elif c2 == 3:
            print('P1!')
        else:
            print('Seri!')
    elif ch == 2:
        if c2 == 1:
            print('P1!')
        elif c2 == 3:
            print('BOT!')
        else:
            print('Seri!')
    elif ch == 3:
        if c2 == 1:
            print('BOT!')
        elif c2 == 2:
            print('P1!')
        else:
            print('Seri!')

    time.sleep(0.5)
    while True:
        hm = input('Main Lagi?\n1.Iya\n2.Tidak (Kembali ke pemilihan mode)\n')
        try:
            hmn = int(hm)
            if hmn in [1, 2]:
                break
            else:
                print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
                time.sleep(1)
                os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
    if hmn == 1:
        os.system('cls')
        continue
    else:
        os.system('cls')
        break
elif plr == 2:
    os.system('cls')
    while True:
        #glrnny p1
        while True:#ini loop buat trouble proofing ajh
            print('Giliran P1!')
            c = input('Pilihan P1\n1.Batu\n2.Kertas\n3.Gunting\n')
            try:
                ch = int(c) #ganti ke int biar org nd ksh msk kata
                if ch in [1, 2, 3]:
                    break #kalo yg user input adj dalam pilihan, keluar dari loop

```

```

        else:
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!') #kalo
yg user input menghasilkan error, ini akan terloop
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
    os.system('cls')
    time.sleep(1)
    #glranny p2
    print('Giliran P2!')
    while True:#ini loop buat trouble proofing ajh
        ci = input('Pilihan P2\n1.Batu\n2.Kertas\n3.Gunting\n')
        try:
            ch2 = int(ci) #ganti ke int biar org nd ksh msk kata
            if ch2 in [1, 2, 3]:
                break #kalo yg user input adj dalam pilihan, keluar dari loop
            else:
                print('Masukkan nomor berapa yang P2 inginkan dalam pilihan!')
                time.sleep(1)
                os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P2 inginkan dalam pilihan!') #kalo
yg user input menghasilkan error, ini akan terloop
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
    os.system('cls')
    if ch == 1: #ini buat memperlihatkan user mereka pilih apa, gunany cm buat
output terlihat lebih bagus
        print("P1 telah memilih Batu!")
    elif ch == 2:
        print("P1 telah memilih Kertas!")
    elif ch == 3:
        print("P1 telah memilih Gunting!")
    time.sleep(0.5)
    if ch2 == 1: #ini buat memperlihatkan user mereka pilih apa, gunany cm buat
output terlihat lebih bagus
        print("P2 telah memilih Batu!")
    elif ch2 == 2:
        print("P2 telah memilih Kertas!")
    elif ch2 == 3:
        print("P2 telah memilih Gunting!")
    time.sleep(0.5)
    print('Pemenangnya adalah...')
    time.sleep(1.3)
    if ch == 1:
        if ch2 == 2:
            print('P2!')
        elif ch2 == 3:
            print('P1!')
        else:
            print('Seri!')
    elif ch == 2:
        if ch2 == 1:
            print('P1!')
        elif ch2 == 3:
            print('P2!')
        else:
            print('Seri!')

```

```

        elif ch == 3:
            if ch2 == 1:
                print('P2!')
            elif ch2 == 2:
                print('P1!')
            else:
                print('Seri!')

    time.sleep(0.5)
    while True:
        hm = input('Main Lagi?\n1.Iya\n2.Tidak (Kembali ke pemilihan mode)\n')
        try:
            hmn = int(hm)
            if hmn in [1, 2]:
                break
            else:
                print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
                time.sleep(1)
                os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
    if hmn == 1:
        os.system('cls')
        continue
    else:
        os.system('cls')
        break
else:
    while True:
        os.system('cls')
        rusure = input('Apakah anda yakin?\n1.Tidak\n2.Iya\n')
        try:
            rusure = int(rusure)
            if rusure in [1, 2]:
                break
            else:
                print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
                time.sleep(1)
                os.system('cls')
        except ValueError :
            print('Masukkan nomor berapa yang P1 inginkan dalam pilihan!')
            time.sleep(1)
            os.system('cls')
    if rusure == 1:
        os.system('cls')
        continue
    else:
        os.system('cls')
print('●●●●●●●●●● Buh Bye\n●●●●●●●●●●')
exit(0)

```