# -\*- coding: utf-8 -\*-

import random

#判断射门是否成功

def qiu(x):

#shoumen=random.choice(['L','R','M'])

shoumen = 'L'

if x==shoumen:

scroe=0

print "守门员扑救成功"

else:

scroe=1

print "射门成功"

return scroe

#初始化得分

scroe\_me=scroe\_you=0

result=True

#循环如果5轮结束之后得分比电脑少，就继续踢

while result==True:

for i in range(1,6):

print "请输入你选择的方向（左:L，右:R，中间：M）："

x=raw\_input()

y=qiu(x)

if y==1:

scroe\_me+=1

else:

scroe\_you+=1

#提前结束比赛

if scroe\_you==3 or scroe\_me==3:

break

print scroe\_me,scroe\_you

#如果5轮结束之后得分比电脑多结束

if scroe\_me>scroe\_you:

result=False

#5轮结束之后得分比电脑多，继续踢，重置分数

else:

result=True

print "你输了，再来一次！"

scroe\_me = scroe\_you = 0

#coding=utf-8

from random import choice

print '请准备点球'

print '请输入任意方向:a,b,c,d,e'

you = raw\_input() #raw\_input()将输入的内容转化成字符串形式,这样输入时不要用打引号.

#这里表示射门的方向

print '你踢的点是:' + you

kick = ['a','b','c','d','e'] #定义一个数组,来设定踢足球的范围,但是这里没有判断.

com = choice(kick) #给com在kick数组里面随机赋一个值,表示守门员扑球的方向.

print '守门员扑的点是:' + com

if you != com:

print '进球了!!'

else:

print '英勇的守门员扑住了球!!'

struct wanjia

{

int long num;

char mima[15];

};

int main()

{

int aj,n;

void zhuce(struct wanjia \*wj,int n);

void denglu(struct wanjia \*wj,int n);

void tuichu(struct wanjia \*wj,int n);

struct wanjia wj;

printf("请输入1");

scanf("%d",&n);

while(1)

{

aj=meau();

switch(aj)

{

case 1:zhuce(wj,n);break;

case 2:denglu(wj,n);break;

case 3:tuichu(wj,n);break;

case 0:printf("end");exit(0);

default :printf("error");

}

}

}

int meau()

{

int a;

printf("输入你的选择\n");

printf("1.注册\n");

printf("2.登录\n");

printf("3.退出\n");

printf("0.Exit\n");

scanf("%d",&a);

return a;

}

void zhuce(struct wanjia \*wj,int n)

{

printf("输入你的账号和密码:\n");

scanf("%ld %s",&wj.num,&wj.mima);

}

void denglu(struct wanjia \*wj,int n)

{

printf("输入你的账号和密码:\n");

scanf("%ld %s",&wj.num,&wj.mima);

printf("登陆成功");

}

void tuichu(struct wanjia \*wj,int n)

{

printf("退出成功！\n");

}