函数表：

1. 主要函数

main() 主函数

rival\_first(func,playergrade,rivalgrade) 电脑先手

player\_first(func,playergrade,rivalgrade) 玩家先手

二、打印

print\_line\_1() print\_line\_2() 打印分割线

print\_order\_zone() 打印指令区

print\_loading() 打印游戏载入界面

print\_start() 打印游戏开始界面

print\_way() 打印选择游戏方式界面

print\_rule() 打印游戏规则界面

print\_rock() 打印拳头字符画

print\_scissor() 打印剪子字符画

print\_paper() 打印布字符画

print\_result(runc,playergrade,rivalgrade) 打印游戏结束界面

print\_start\_rival\_first() 打印电脑先手画面

print\_start\_player\_first1() 打印玩家先手画面1

print\_start\_player\_first2() 打印玩家先手画面2

print\_start\_rival\_first3() 打印玩家先手画面3

print\_end() 打印结束界面

print\_win() 打印玩家赢时引导语

print\_lose() 打印玩家输时引导语

print\_draw() 打印平局时引导语

print\_timeout\_lose() 打印因超时输掉比赛时引导语

print\_producer() 打印制作者列表

三、其它

initialise() 初始化

win\_or\_lose\_all(playergrade,rivalgrade) 判断赢家（返回序号 1-玩家赢 2-电脑赢 3-平局）

rival\_do() 产生电脑出类型

count(w,playergrade,rivalgrade) 计分

timeout() 返回当前时间戳

timeout\_lose(playergrade,rivalgrade,w) 超时动作