**游戏中用到的变量与函数**

1. 变量表
   1. 玩家的得分 playergrade
   2. 电脑的得分 rivalgrade
   3. 电脑出的类型 rival\_style
   4. 玩家出的类型 player\_style
   5. 计数器 scole
   6. 指令 order
   7. 局数 runc
2. 函数表
   1. 初始化 initialise()

※包括游戏界面和变量的初始化

* 1. 每次输入时判断指令的合法性 right\_or\_false()
  2. ~~初始化变量initialise\_v()~~
  3. 计分 count(w)

※玩家赢时 w=1，玩家输时 w=0

※playergrade+=w rivalgrade+=1-w

* 1. 判断当前局的输赢 win\_or\_lose\_now()
  2. 判断总体的输赢 win\_or\_lose\_all()

※返回胜者

1表示玩家赢，2表示计算机赢,3表示平局

* 1. 打印
     1. 打印开始界面 print\_start()
     2. 打印选择游戏方式界面 print\_way()
     3. 打印游戏规则界面 print\_rule()
     4. 打印拳头字符画 print\_rock() #当rival\_style=0
     5. 打印剪刀字符画 print\_scissor() #当rival\_style=1
     6. 打印布字符画 print\_paper() #当rival\_style=2
     7. 打印结束界面 print\_result()
     8. 打印分割线 print\_line\_1() print\_line\_2()
     9. 打印指令区 print\_order\_zone()
  2. 判断是否超时 whether\_timeout()
  3. 电脑先手 rival\_first()
  4. 玩家先手 player\_first()
  5. ~~电脑随机出拳或剪子或布 rival=player\_do() 用随机数产生0-2之间的整数~~