**游戏流程**

====================第一层循环Start====================

1. 初始化（*initialise()*）
   1. 打印游戏开始界面（*print\_start()*）
   2. 初始化变量（*initialise\_v()*）
2. 玩家**输入指令1**

=>载入游戏规则（*print\_way()*）

1. 屏幕显示（*print\_rule()*）

“请选择游戏方式 1->电脑先手 2->玩家先手”

1. -1**玩家输入指令1**，进入分支【电脑先手】（*rival\_first()*）

####################第二层循环Start####################

1. -1屏幕打印“游戏开始。”“我想好了，但我不告诉你。”“到你啦！”
2. -1屏幕打印“1->拳头 2->剪子 3->布”**读入指令存入变量*order***
3. -1判断时间是否超过1分钟。

若超过，自动判断玩家输掉当局游戏（*whether\_timeout()*），打印“超过时限，这局算我赢啦！”

否则，进入8-1

※学习材料（时间与日期）：

1. -1调用*rival\_style=player\_do()*

若*rival\_style=0*，调用*print\_rock()*

若*rival\_style=1*，调用*print\_scissor()*

若*rival\_style=2*，调用*print\_paper()*

1. -1判断当局输赢（*win\_or\_lose\_now()*）

若玩家赢，*w=1*。屏幕显示“我出的是XX，所以这局你赢啦！”

若玩家输，*w=0*。屏幕显示“我出的是XX，所以这局你输啦！”

1. -1调用函数*count(w)*
2. -1屏幕显示

“请选择： 1->再来一局 2->结束游戏”

若**玩家输入指令1**，继续循环

若**玩家输入指令2**，打印结束界面（*print\_result()*）调用函数（*win\_or\_lose\_all()*） \*包括完的局数，玩家和电脑的得分，以及最终的输赢结果\*

屏幕显示“1->重新开始 2->退出”

若**玩家输入指令1**，变量*runc*+=1，退出当前层循环，继续外层循环

####################第二层循环End####################

若**玩家输入指令2**，结束程序

====================第一层循环End====================

%%%%%%%%%%%%%%%%程序结束%%%%%%%%%%%%%%%%

1. -2玩家**输入指令2**，进入分支【玩家先手】（*player\_first()*）

####################第二层循环Start####################

1. -2屏幕打印“游戏开始。”“那么你先出吧！

6.-2屏幕打印“想好了吗？ 1->想好了”

7.-2**玩家输入指令1**后，屏幕打印“那么我出了哦！”

调用*rival\_style=rival\_do()*

若*rival\_style=0*，调用*print\_rock()*

若*rival\_style=1*，调用*print\_scissor()*

若*rival\_style=2*，调用*print\_paper()*

8.-2屏幕显示“告诉我你出的是什么？”屏幕打印“1->拳头 2->剪子 3->布”

9.-2判断时间是否超过1分钟。

若超过，自动判断玩家输掉当局游戏（*whether\_timeout()*），打印“超过时限，这局算我赢啦！”

否则，进入10.-2

※学习材料（时间与日期）：

10.-2判断当局输赢（*win\_or\_lose\_now()*）

若玩家赢，*w=1*。屏幕显示“我出的是XX，所以这局你赢啦！”

若玩家输，*w=0*。屏幕显示“我出的是XX，所以这局你输啦！”

11.-2调用函数*count(w)*

12.-2屏幕显示

“请选择： 1->再来一局 2->结束游戏”

若**玩家输入指令1**，继续循环

若**玩家输入指令2**，打印结束界面（*print\_result()*）调用函数（*win\_or\_lose\_all()*） \*包括完的局数，玩家和电脑的得分，以及最终的输赢结果\*

屏幕显示“1->重新开始 2->退出”

若**玩家输入指令1**，变量*runc*+=1，退出当前层循环，继续外层循环

####################第二层循环End####################

若**玩家输入指令2**，结束程序

====================第一层循环End====================

%%%%%%%%%%%%%%%%程序结束%%%%%%%%%%%%%%%%