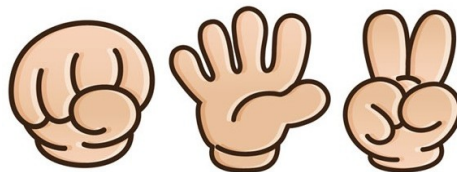


Jokenpô Pedra, papel e tesoura

David Sena ^{*}, Davi Magalhães. [†]



1 Instruções Gerais

Este trabalho tem como objetivo que você desenvolva habilidades de desenvolvimento de jogos, como contagem de pontos, jogadas aleatórias, rounds e início e fim do game.

Para realizar este trabalho você precisará lidar com entrada e saída de informações e com geração de dados aleatórios.

2 Jokenpô V1

O jogo Jokenpô - ou Pedra, Papel e Tesoura - é jogado por dois jogadores em que ambos escolhem, aleatoriamente dentre as três opções, a sua jogada e as exibem ao mesmo tempo vencendo aquele que a opção escolhida ganha a do adversário, ou empatando quando ambos escolhem a mesma opção. As regras definem as vitórias do seguinte modo:

1. **Pedra** ganha da **tesoura**
2. **Tesoura** ganha do **papel**
3. **Papel** ganha da **pedra**

^{*}sena.ufc@gmail.com

[†]davimagal@outlook.com

O jogo deverá ser entre um jogador e o computador, em que este deverá fazer suas jogadas aleatoriamente após as do jogador, que então serão comparadas, informado quem venceu e incrementado o número de vitórias do atual vitorioso. Cada jogo será dividido em 5 rounds, que deverá ser exibido em qual estará no momento e ao fim o jogo deverá perguntar se o jogador deseja jogar novamente ou sair, sempre exibindo o número de vitórias de cada participante - jogador e computador.

2.1 Exemplo

Exemplo em execução. Os símbolos >> significam a entrada de dados do usuário.

```
# JOKENPÔ #
Você: 0 | PC: 0
Round: 1 / 5

1 - Pedra
2 - Papel
3 - Tesoura
>> 1
Você jogou PEDRA e o PC PAPEL.
0 PC ganhou!

# JOKENPÔ #
Você: 0 | PC: 1
Round: 2 / 5

1 - Pedra
2 - Papel
3 - Tesoura
>> 3
Você jogou TESOURA e o PC PAPEL.
Você ganhou!

# JOKENPÔ #
Você: 1 | PC: 1
Round: 3 / 5

1 - Pedra
2 - Papel
3 - Tesoura
>> 2
Você jogou PAPEL e o PC PAPEL.
Ninguém ganhou!
```

```
# JOKENPÔ #
Você 1 | PC: 1
Round: 4 / 5

1 - Pedra
2 - Papel
3 - Tesoura
>>

.
.
.

# JOKENPÔ #
Você: 2 | PC: 1
Round: 5 / 5

1 - Pedra
2 - Papel
3 - Tesoura
>> 3
Você jogou TESOURA e o PC PAPEL.
Você ganhou!

PLACAR FINAL:
Você: 3 | PC: 1

JOGAR NOVAMENTE?
1 - Sim
0 - Sair
```

3 Jokenpô V2

3.1 Pedra, Papel, Tesoura, Lagarto e Spock

Nesta segunda versão você deverá implementar o modo do jogo mais recente em que duas novas opções foram adicionadas, **Lagarto** e **Spock**, conforme as regras clássicas e as adicionais:

1. **Tesoura** ganha do **papel**
2. **Papel** ganha da **pedra**

3. **Pedra** ganha do **lagarto**
4. **Lagarto** ganha do **Spock**
5. **Spock** ganha da **tesoura**
6. **Tesoura** ganha do **lagarto**
7. **Lagarto** ganha do **papel**
8. **Papel** ganha do **Spock**
9. **Spock** ganha da **pedra**
10. **Pedra** ganha da **tesoura**

4 Dúvidas

Se precisar de ajuda, lembre-se dos professores, bolsistas, monitores e seus amigos. A ajuda pode estar a um botão de distância. :D

