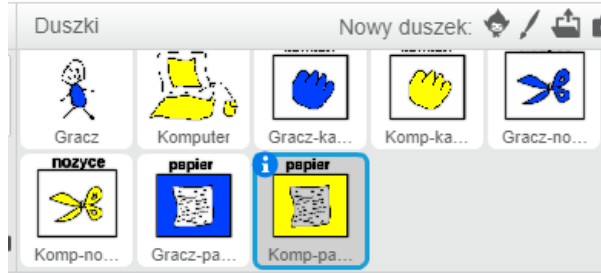


Gra z komputerem „Papier, nożyce, kamień”

Na poprzedniej lekcji stworzyliśmy „duszki” do gry. Były to: postać gracza, symbole kamienia, nożyc, papieru dla gracza, postać komputera, symbole kamienia, nożyc, papieru dla komputera.

Razem 6 duszków:



Do gry potrzebujemy 4 zmienne:

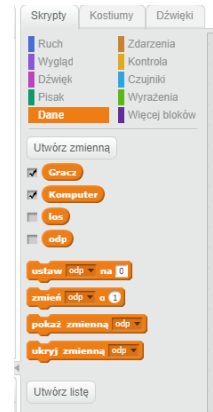
Gracz - zmienna widoczna na ekranie pokazująca liczbę punktów gracza

Komputer - zmienna widoczna na ekranie pokazująca liczbę punktów komputera

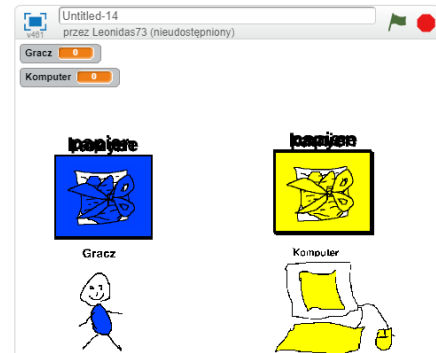
los - zmienna niewidoczna - jedna z cyfr 1,2,3 wylosowana przez komputer (papier, nożyce, kamień)

odp - zmienna niewidoczna - jedna z cyfr 1,2,3 wybrana przez Gracza (papier, nożyce, kamień)

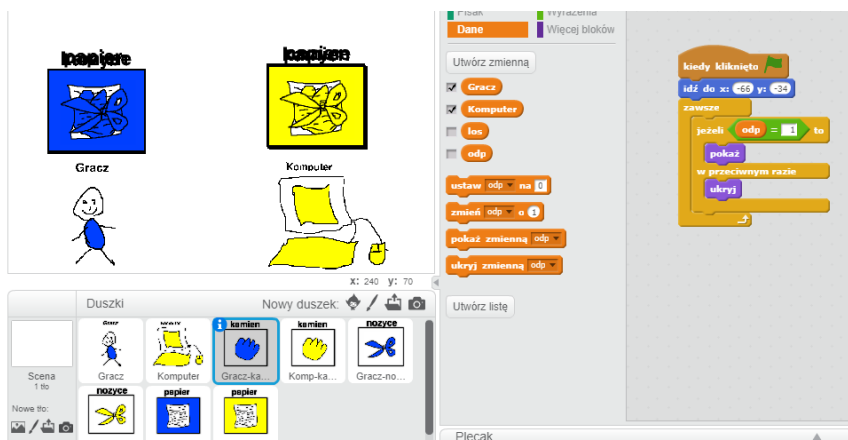
Zmienne tworzymy Skrypty\Dane (dla wszystkich duszków, los i odp odznaczymy - nie będą widoczne na ekranie)



Oto elementy graficzne (duszki), oraz zmienne:

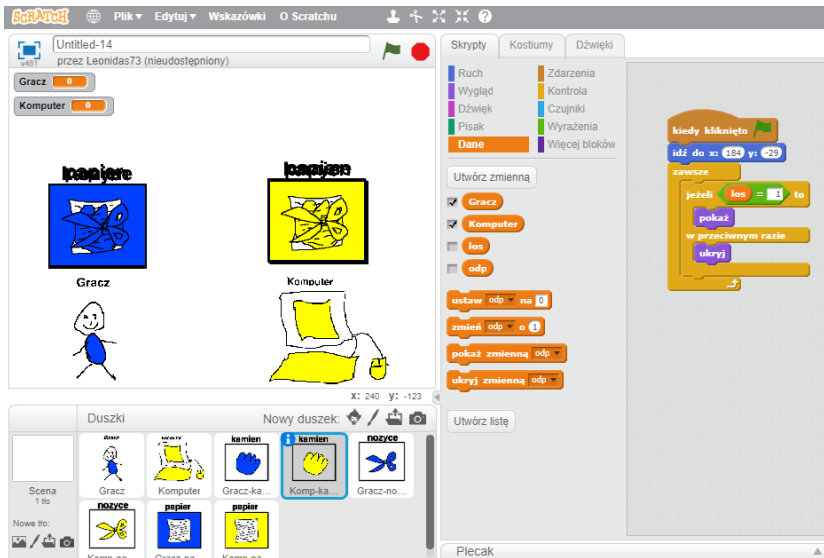


Skrypty dla „kamienia” Gracza:



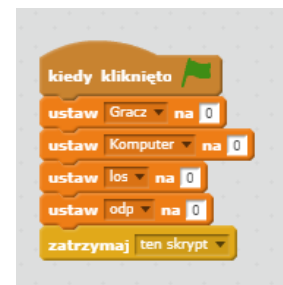
Skrypty dla „papieru” i „nożyc” Gracza są identyczne, z tym że nożyce zmienną odp ustawiamy na 2, a papier na 3

Skrypty dla „kamienia” Komputera:



Skrypty dla „papieru” i „nożyce” Komputera są identyczne, z tym że nożyce zmienną los ustawiamy na 2, a papier na 3

Po uruchomieniu gry należy ustawić zmienne na 0 (zero)



Skrypt dla Gracza – główny skrypt gry:

