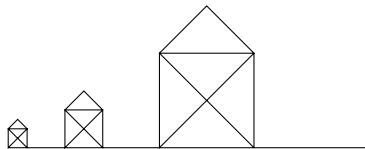
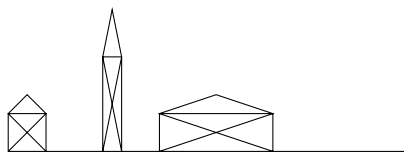


Domácí úkoly 4

0. Změň program Kámen, Nůžky, Papír tak, aby opakoval hru dokud uživatel nezadá "konec".
1. Co se stane, když tělo nějaké funkce necháme prázdné?
2. Co se stane, když necháme prázdné tělo cyklu?
3. Napiš funkci, která vykreslí domeček dané velikosti.
(t.j. velikost se zadá argumentem)



4. Máš-li ráda geometrii, můžeš zkusit dávat domečkové funkci dva argumenty: šířku a výšku.
Je potřeba si vzpomenout na Pythagorovu větu a funkci tangens. Pozor, funkce `tan` vrací výsledek v radiánech; je potřeba ho převést na stupně.



5. Změň funkci `ano_nebo_ne` tak, aby se místo "ano" se dalo použít i "a", místo "ne" i "n", a aby se nebral ohled na velikost písmen a mezery před/za odpovědí.
Textům jako "možná" nebo "no tak určitě" by počítač dál neměl rozumět.
6. Napiš program, který se zeptá na příjmení uživatelky/uživatele, a zkusí podle něj uhodnout její/jeho pohlaví.
7. Najdi na internetu text své oblíbené písně, zkopíruj si ho do řetězce, a zjisti, kolikrát je v něm použito písmeno K.
8. Napiš program, který simuluje tuto hru:
První hráč hází kostkou (t.j. vybírájí se náhodná čísla od 1 do 6), dokud nepadne šestka. Potom hází další hráč, dokud nepadne šestka i jemu. Potom hází hráč třetí, a nakonec čtvrtý. Vyhrává ten, kdo na hození šestky potřeboval nejvíc hodů. (V případě shody vyhraje ten, kdo házel dřív.)
Program by měl vypisovat všechny hody, a nakonec napsat, kdo vyhrál.

1-D piškvorky se hrají na řádku s dvaceti políčky.

Hráči střídavě přidávají kolečka (o) a křížky (x), třeba:

1. kolo: -----x-----
2. kolo: -----o-----
3. kolo: -----xx-o-----
4. kolo: -----xxoo----- atd.

Hráč, která dá tři své symboly vedle sebe, vyhrál.

9. Napiš funkci `vyhodnot`, která dostane řetězec s herním polem 1-D piškvorek, a vrátí jednoznakový řetězec podle stavu hry:
 - "x" – Vyhrál hráč s křížky (pole obsahuje xxx)
 - "o" – Vyhrál hráč s kolečky (pole obsahuje ooo)
 - "!" – Remíza (pole neobsahuje -, a nikdo nevyhrál)
 - "-" – Ani jedna ze situací výše
10. Napiš funkci `tah`, která dostane řetězec s herním polem, číslo políčka (0-19), a symbol (x nebo o), a vrátí herní pole s daným symbolem umístěným na danou pozici.
Můžeš využít nějakou funkci, kterou jsme už napsaly?
11. Napiš funkci `tah_hrace`, která dostane řetězec s herním polem, zeptá se hráče, na kterou pozici chce hrát, a vrátí herní pole se zaznamenaným tahem hráče.
Funkce by měla odmítnout záporná nebo příliš velká čísla, a tahy na obsazená políčka. Pokud uživatel zadá špatný vstup, funkce mu vynadá a zeptá se znova.

12. Napiš funkci `tah_pocitace`, která dostane řetězec s herním polem, vybere pozici, na kterou hrát, a vrátí herní pole se zaznamenaným tahem počítače.
Použij jednoduchou náhodnou „strategii“:
 1. Vyber číslo od 0 do 19
 2. Pokud je dané políčko volné, hrej na něj
 3. Pokud ne, opakuj od bodu 1
13. Napiš funkci `piskvorky1d`, která vytvoří řetězec s herním polem, a střídavě volá funkce `tah_hrace` a `tah_pocitace`, dokud někdo nevyhraje nebo nedojde k remíze.
Nezapomeň kontrolovat stav hry po každém tahu.
14. Zvládneš pro počítač naprogramovat lepší strategii? Třeba aby se snažil hrát vedle svých existujících symbolů, nebo aby bránil protihráčovi?
Pokud ano, pošli svoji funkci `tah_pocitace` na soukromý e-mail organizátora (ne do diskusní skupiny).
Pošli ho jako přílohu, nekopíruj ho do textu e-mailu.
Stačí jen docela malé vylepšení!