

# Domáci úkoly 6

Všechny dnešní úkoly jsou součástí projektu 1D Piškvorky. Dělej je jeden po druhém.

## o. Rozděl 1D Piškvorky na čtyři moduly:

- `ai.py`, kde bude funkce `tah_pocitace`
- `piskvorky.py`, kde budou ostatní funkce
- `hra.py`, kde bude import a volání hlavní funkce z `piskvorky.py` (a nic jiného)
- `test_piskvorky.py`, kde budou testy

*Připomínám: Až to bude fungovat, dej to do Gitu! A kdybys něco nedopatřením rozbila `git diff HEAD` ukáže změny od poslední revize.*

## 1. Napiš aspoň dva testy na každou funkci z Piškvorek, ke které testy napsat umíš.

*Testy pravděpodobně neumíš napsat na funkci `input`, a všechny funkce které ji (byť nepřímo) volají. A taky asi neumíš otestovat účinek funkce `print`*

## 2. Zkus program přepsat tak, aby část která není pokrytá automatickými testy byla co nejmenší

*Místo volání `print` můžeš vracet řetězec; místo volání `input` můžeš vstup brát jako argument. Samotný `print` nebo `input` tak může být až ve volající funkci.*

## 3. Dopln funkci `tah_pocitace` tak, aby brala jako argument symbol, který má udělat – buď `'x'` nebo `'o'`. Dopiš testy.

*Nezapomínáš na Git?*

## 4. Ověř, že se funkce `tah_pocitace` se umí vyrovnat s jinou délkou hracího pole, než 20.

*„Ověření“ znamená napsání příslušného testu.*

## 5. Ověř si, že se `tah_pocitace` chová rozumně když dostane plné hrací pole, nebo pole s délkou 0.

*Rozumné chování v tomto případě znamená vyvolání rozumné výjimky.*

## 6. Pošli svůj soubor `ai.py` (s funkcí `tah_pocitace`) na soukromý e-mail organizátora (ne do diskusní skupiny). Pošli ho jako přílohu, nekopíruj ho do textu e-mailu.

Dozvíš se, jak si tvá strategie stojí proti ostatním – a proti testům, které napíše organizátor :)

Strategii je možné i vylepšovat, a poslat několik různých verzí, takže se neboj!

*Neboj se funkci poslat, i kdyby ještě nebyla úplně dodělaná.*

Na dalším srazu bude turnaj o ceny!