

Domácí úkoly 5

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

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 nepřímou) 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. Doplň funkci `tah_pocitace` tak, aby brala jako argument symbol, který má udělat – buď `'x'` nebo `'o'`.
Doplň testy.

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.

Ceny budou v kategoriích jako:

- nejlepší strategie
- největší vylepšení od první verze do poslední
- nejlepší ošetřování chyb
- ... a možná další, které budou oznámeny na diskusní skupině