1. Co aplikace/hra/bot dělá

* Program na obyčejné piškvorky. Pole je 3x3 a je možné hrát jak hráč proti hráči lokálně, či s botem, který volí tahy náhodně.

1. Popis použitých technologií

* Program jsem psal ve Visual Studiu a pomocí C#

1. Stručný popis jak to funguje uvnitř

* Kód není složitý. Hlavní „kostra“ kódu se skládá z několika loopů. První ve kterém si vybíráte jak budete hrát, a další pro samotnou hru. Plus dva menší pro jednotlivé hráče. Prakticky půlka kódu jsou funkce, ve kterých jsou vypsané všechny možnosti jak lze vyhrát. Ty se na konci každého kola hráče volají a pokud se některá možnost z funkce shoduje s tím, co je právě na screenu, tak hra končí, pokud ne tak se pokračuje a pokud už nelze zahrát žádný další tah tak je to remíza. Co se týče bota má taky svou samostatnou funkci, která má ovšem pouze pár řádků, kde se náhodně vybere číslo 1-9 a pokud tento tah ještě nebyl zahrán, tak ho bot zahraje.

1. Návod na použití projektu

* Jelikož hra není ve windows forms, ale v příkazovém řádku, tak musíte vždy nejprve otevřít program, poté spustit kód a dál už za pomocí numerické klávesnice zvolit jak chcete hrát. Tahy zadáváte opět pomocí čísel.

1. Možný rozvoj v budoucnu/popis reálného využití projektu

* Určitě je toho ještě mnoho, jak bych tento program mohl vylepšit. Buď to přidáním dalších botů, které by měli určitou taktiku, nebo se pokusit program kompletně převést do windows forms, nebo i nějaká ta optimalizace kódu, který není úplně nejhezčí a nejrychlejší. Pokud si zrovna fakt nepotřebujete nutně zahrát piškvorky na počítači, tak si nemyslím, že by program měl nějaké skutečné využití.