

def ganador():

Al ir leyendo las fichas tomar nota de:

- Es igual que la anterior.
- Cuantas van iguales.

OBJ:

- Crear un mapa de puntos calientes (tres iguales seguidas).
- Detectar posibles posiciones plataforma.
- Evitar pérdida instantánea al inicio y en posiciones de plataforma.

Para el vertical usamos bucles while pues la gravedad en el tablero nos permite cerrar el bucle sin miedo a perdernos datos.

Para leer las fichas realizamos bucles while que lean en horizontal. Hay que tener en cuenta que puede haber combinaciones de tres fichas seguidas con un hueco entre ellas, habrá que detectarlas. También habrá que detectar las plataformas para evitar la victoria directa.

Diagonal izquierda y diagonal derecha hay algunas diagonales en las que es imposible ganar por lo que su información es irrelevante para el mapa de calor usaremos bucles while. Tener cuidado con los huecos para el mapa de calor.

VICTORIAS DIRECTAS:

Plataforma:

- Hueco ficha ficha hueco: se soluciona poniendo en uno de los huecos laterales
- Hueco ficha hueco ficha hueco: se soluciona poniendo en el hueco central.

Si fuera una semiplataforma debido al hueco central es recomendable poner en uno de los laterales (opcional)

Dos True's seguidos en vertical en el mapa de calor

Posición p tumbada sobre plataforma

EVITAR:

- Poner debajo de un True del mapa de calor

OBLIGAR:

- Poner sobre los True del mapa de calor

IA:

- True sobre ficha, poner
- True sobre hueco, no poner en ese hueco
- True sobre True no poner en el hueco bajo ambos True
- Dominar posiciones altas y centradas
- Si dos en línea buscar tercera donde se gana llamar 'win'
- 'win' sobre hueco no poner en hueco
- 'win' sobre ficha poner
- 'win' sobre win poner si o si excepto si hay trues debajo
- Si no número aleatorio entre 2 y 6

'win'==clave(?)

True==clave(?)