## ДОМАШНЯЯ РАБОТА №2

#### Задание

«На уроке мы разрабатывали игру крестики нолики для игры с компьютером.

В качестве домашнего задания нужно обновить написанный на уроках код, чтобы можно было играть в следующий режимах Player vs Player, Player vs AI, AI vs Player, AI vs AI.»

Напомню условия задачи:

:

### Задача:

- 1. Написать игру крестики нолики.
- 2. Игра должна работать из консоли (то есть должна быть использована псевдографика).
- 3. После хода каждого из игроков должно показываться обновленное поле.
- 4. Во время хода AI должна показываться фраза от AI "ставлю <крестик/нолик> в [<y>][<x>]"
- 5. АІ ставит крестик или нолик с случайную точку поля.
- 6. Режим Player vs Player (hotseat), оба пользователя вводят с клавиатуры куда ставить крестик или нолик.
- 7. Режим Player vs AI, игрок вводящий с клавиатуры играет за крестики, AI за нолики.
- 8. Режим AI vs Player, игрок вводящий с клавиатуры играет за нолики, AI за крестики.
- 9. Режим AI vs AI, нельзя играть с клавиатуры, игра играет сама с собой.

## Ограничения:

- 1. Игра должна работать из консоли.
- 2. Для игры должна использоваться псевдографика.
- 3. Массив field должен содержать числа.

## Подсказки, найденные на паре:

1. Все необходимое детально разобрано на паре

### Что будет оцениваться:

- 1. Работа программы и ее функционал
- 2. Именование переменных
- 3. Наличие функций и их именование.
- 4. Структура проекта (насколько легко разобраться в том что и как работает)

Мне удалось довести игру до рабочего состояния, все указанные в ТЗ требования соблюдены, в чём можно убедиться, обратившись к результатам небольшого тестирования, приведённым в конце этого документа.

```
import random
import sys
dict = [' ', 'X', 'O'] # Массив, содержащий элементы, использующиеся в качестве метки
хода игроков, либо пустого места
def Hello():# Отображение названия игры
   print(' ')
   print('#', '=' * 42, '#')
   print('#', '=' * 10, 'ИГРА КРЕСТИКИ-НОЛИКИ', '=' * 10, '#')
   print('#', '=' * 42, '#')
   print(' ')
def Question(): # Выбор режима игры
   FirtQuestion = int(input('Привет, Человек! Предлагаю сыграть в Крестики-Нолики.
Если хочешь сразиться с Искусственным Разумом Ноликами - набери "0", если Крестиками -
набери "1". Для игры с другим Человеком - набери "2", а если тебе лень думать, и ты
хочешь увидеть битву настоящих Интеллектов - набери "3" и будет игра между
Искусственными Разумами. Для выхода, введи "4", что в азиатской культуре означает
смерть. Ваш выбор ===> '))
   return FirtQuestion
def GetFieldPos(field, row, column): # Определение координат хода
   fpos = field[row][column]
   return dict[fpos]
def ShowField(field): # Отрисовка поля и расстановка мест хода игроков
   for row in range(3):
       print('-' * 13)
       for column in range(3):
           print(f'| {GetFieldPos(field, row, column)} ', end='')
       print('|')
   print('-'*13)
def ClearField(): # Двумерный массив, представляющий собою игровое поле 3 х 3
   return[[0, 0, 0],
          [0, 0, 0],
         [0, 0, 0]]
def Krasota(): # Элементы псевдографики для визуального разделения партий
   print(' ')
   print('#', '=X=0' * 11, '=', '#', sep='')
   print(' ')
```

```
def Player(field): # Ход Икгрока за Крестики
 print('Ваш ход, Игрок за Крестики! ')
    x = int(input('Введите номер колонки: 0, 1 или 2 ==> '))
   y = int(input('Введите номер строки: 0, 1 или 2 ==> '))
    print('Игрок за Крестики, Вы походили Крестиком на столбец: ', x, 'и строку', y)
    field[y][x] = 1
def PlayerTWO(field): # Ход Игрока за Нолики
   print('Ваш ход, Игрок за Нолики! ')
   x = int(input('Введите номер колонки: 0, 1 или 2 ==> '))
    y = int(input('Введите номер строки: 0, 1 или 2 ==> '))
   print('Игрок за Нолики, Вы походили Ноликом на столбец: ', x, 'и строку', y)
    field[y][x] = 2
def AlTurn(field): # Ход Первого Компьютера, Нолика
  print('Ход Искуственного Разума Обнуляющего! ')
    x = random.randint(0, 2)
   y = random.randint(0, 2)
    field[v][x] = 2
   print('Я ставлю Нолик в столбец ', х, 'и строку ', у)
def AITWOTurn(field): # Ход Второго Компьютера, Крестика
   print('Ход Искуственного Разума Крестителя! ')
   x = random.randint(0, 2)
    y = random.randint(0, 2)
   field[y][x] = 1
   print('Я ставлю Крестик в столбец ', x, 'и строку ', y)
def VerticalXXXWin(field): # Проверка победы Крестиков во всех вариантах, кроме строк
  XVertical = False
   if (field[1][1] == 1 and ((field[0][1] == 1 and field[2][1] == 1) or (field[0][0]
== 1 and field[2][2] == 1) or (field[0][2] == 1 and field[2][0] == 1))) or
(field[0][0] == 1 \text{ and } field[1][0] == 1 \text{ and } field[2][0] == 1) \text{ or } (field[0][1] == 1 \text{ and } field[1][0] == 1)
field[1][1] == 1 and field[2][1] == 1) or (field[0][2] == 1 and field[1][2] == 1 and
field[2][2] == 1):
       XVertical = True
    return XVertical
def Vertical000Win(field): # Проверка победы Ноликов во всех вариантах, кроме строк
   OVertical = False
   if (field[1][1] == 2 and ((field[0][1] == 2 and field[2][1] == 2) or (field[0][0]
== 2 and field[2][2] == 2) or (field[0][2] == 2 and field[2][0] == 2))) or
field[1][1] == 2 and field[2][1] == 2) or (field[0][2] == 2 and field[1][2] == 2 and
field[2][2] == 2):
       OVertical = True
    return OVertical
```

```
def CheckForWinXXX(field): # Проверка победы Крестиков во всех вариантах
  XXX = False
    for row in range(3):
      if (0 not in field[row] and 2 not in field[row]):
           XXX = True
           print('Крестики победили!')
    if VerticalXXXWin(field) is True:
      XXX = True
       print('Крестики победили!')
    return XXX
def CheckForWinOOO(field): # Проверка победы Ноликов во всех вариантах
   000 = False
    for row in range(3):
       if 0 not in field[row] and 1 not in field[row]:
         000 = True
           print('Нолики победили!')
    if VerticalOOOWin(field) is True:
       000 = True
       print('Нолики победили!')
    return 000
def Game Player VS AI(field): # Игра Человека против Компьютера
  Krasota()
   print('<=====Приветсвую вас в неравной схватке человека и Великолепного
Богоподобного Искуственного Разума! Человек может ставить Крестики в поле с
координатами столбца и строки, а Великий Могучий Беспринципный Искусственный разум
ставит Нолик куда захочет! Ха-ха! Начнём-с!====> ')
   OOOWins = False
   XXXWins = False
   isEnd = False
    while isEnd is False and XXXWins is False and OOOWins is False:
           Player(field)
           ShowField(field)
           XXXWins = CheckForWinXXX(field) # Проверка победы Крестиков
            if XXXWins is True:
               break
           AITurn (field)
           ShowField(field)
            OOOWins = CheckForWinOOO(field) # Проверка победы Ноликов
           if OOOWins is True:
               Break
           isEnd = not CheckingForZero(field)
    if isEnd is True:
       print('Поле заполнено. Ничья, господа!')
    Krasota()
   Main()
```

```
def Game AI VS Player(field): # Игра Компьютера за Крестики против Человека за Нолики
   Krasota()
    print('<=====Приветсвую вас в неравной схватке человека и Великолепного
Богоподобного Искуственного Разума! Человек может ставить Нолики в поле с координатами
столбца и строки, а Великий Могучий Беспринцыпный Искусственный разум ставит Крест
куда захочет! Ха-ха! Начнём-с!====> ')
    OOOWins = False
   XXXWins = False
    isEnd = False
    while isEnd is False and XXXWins is False and OOOWins is False:
            AITWOTurn(field)
            ShowField(field)
            XXXWins = CheckForWinXXX(field) # Проверка победы Крестиков
            if XXXWins is True:
               hreak
            PlayerTWO(field)
            ShowField(field)
            OOOWins = CheckForWinOOO(field) # Проверка победы Ноликов
            if OOOWins is True:
               break
            isEnd = not CheckingForZero(field)
    if isEnd is True:
        print('Поле заполнено. Ничья, господа!')
    Krasota()
    Main()
def Game Player1 VS Player2(field): # Игра между Людьми
   Krasota()
    print('<=====Приветсвую вас, дорогие мои человечки! Вы оба можете ставить Крестики
либо Нолики в поле с координатами столбца и строки. Играйте, наслаждайтесь,
используйте мой Невероятный Разум для примитивной игры, для которой вы ухитрились не
найти бумажку и карандаш! К Вашим услугам все мои 8 ядер!====> ')
   OOOWins = False
    XXXWins = False
    isEnd = False
    while isEnd is False and XXXWins is False and OOOWins is False:
           Player(field)
            ShowField(field)
            XXXWins = CheckForWinXXX(field) # Проверка победы Крестиков
            if XXXWins is True:
               break
```

```
PlayerTWO(field)
            ShowField(field)
            OOOWins = CheckForWinOOO(field) # Проверка победы Ноликов
            if OOOWins is True:
               break
           isEnd = not CheckingForZero(field)
    if isEnd is True:
       print('Поле заполнено. Ничья, господа!')
    Krasota()
    Main()
def Game AI VS AI(field): # Игра Компьютера с самим собой
    Krasota()
    print('<=====Приветствую вас, дорогие мои Созерцатели! Сегодня вы должны быть
бесконечно счастливы лицезреть Великую битву Искусственных Разумов, заключенных Во
Мне, между собой! Мы (вас я не считаю) оба будем ставить Крестики либо Нолики в поле с
координатами столбца и строки. Наслаждайтесь красотой и устрашающей Логикой всех моих
ядер, бесплатно, потому что я ещё и Самый Щедрый!====> ')
    OOOWins = False
    XXXWins = False
    isEnd = False
    while isEnd is False and XXXWins is False and OOOWins is False:
           AITWOTurn(field)
            ShowField(field)
            XXXWins = CheckForWinXXX(field) # Проверка победы Крестиков
            if XXXWins is True:
               break
            AITurn(field)
            ShowField(field)
            OOOWins = CheckForWinOOO(field) # Проверка победы Ноликов
            if OOOWins is True:
               break
            isEnd = not CheckingForZero(field)
    if isEnd is True:
        print ('Поле заполнено. Ничья, господа Компьютеры!')
    Krasota()
    Main()
def CheckingForZero(field): # Проверка на наличие нулей в массивах, играющих роль
строк
   check = False
    for row in range(3):
      if 0 in field[row]:
            check = True
    return check
```

```
def Main():
   Hello()
    field = ClearField()
    AnswerOfPlayer = Question()
    if AnswerOfPlayer == 1:
        Game Player VS AI(field)
    elif AnswerOfPlayer == 0:
        Game AI VS Player(field)
    elif AnswerOfPlayer == 2:
        Game Player1 VS Player2(field)
    elif AnswerOfPlayer == 3:
        Game_AI_VS_AI(field)
    elif AnswerOfPlayer == 4:
        sys.exit()
    else:
        print('Введённое вами число я не предлагал, попробуйте снова. Я понимаю, целых
пять вариантов — это сложно, но я в вас верю =)')
        Krasota()
        Main()
Main()
```

# Тестирование. Чек лист. Скриншоты.

ID	Функциональный контроль Игры Крестики-Нолики	CL#001
Sys Info	Windows 10, Python 3.11	
Version	0.2	
Precondition	Запустить файл XoX2.py в консоли Python	
	Check	Status
Nº	Запуск игры	
1	Отображается название игры	passed
2	Отображается приветсвие и выбор режима игры	passed
3	Возможен ввод символов для выбора режима игры	passed
	Проверка режимов игры	
4	Запускается режим "0"	passed
5	Режим "0" соответсвует описанию	passed
6	Порядок ходов сответсвует режиму игры	passed
7	Поле игры отображается корректно (3 х 3 клетки)	passed
8	Метка игрока устанавливается правильно, согласно введённым координатам	passed
9	Метка Компьютера устанавливается правильно, согласно сгенерированным координатам	passed
10	Метки хода игроков соответсвует режиму "0"	passed
11	Возможна победа Ноликов	passed
12	Возможна победа Крестиков	passed
13	Возможна ничья	passed
14	После окончания партии появляется Приветсвие и выбор режима игры	passed
15	Шаги с 4 по 14 для режимов работают корректно для всех режимов (0, 1, 2, 3)	passed
	Завершение работы игры	
16	В каждом из четырёх режимов ввод цифры 4 после окончания партии прекращает исполнение программы	passed
17	Ввод любой цифры, кроме 0-4, вызывает сообщение об ошибке и повтор выбора режима игры	passed

```
Q 向
                                                                                                                  | X | 0 | 0 |
                                                                                                                  | 0 | X | X |
                                                                                                                  | | X | 0 |
        import random
                                                                                                                  Ход Искуственного Разума Обнуляющего!
Я ставлю Нолик в столбец 2 и строку
        import sys
        dict = [' ', 'X', '0'] # Массив, содержащий элементы, использующиеся в качестве метки хода игроков, либо
                                                                                                                  | X | 0 | 0 |
                                                                                                                  | 0 | X | X |
                                                                                                                       | X | 0 |
        def Hello():
                                                                                                                  Ход Искуственного Разума Крестителя!
Я ставлю Крестик в столбец 1 и стро
              print(' ')
              print('#', '=' * 42, '#')
print('#', '=' * 10, 'ИГРА КРЕСТИКИ-НОЛИКИ', '=' *
                                                                                                                  | X | X | 0 |
                                                                                                                  | 0 | X | X |
              print('#', '=' * 42, '#')
print(' ')
                                                                                                                        | X | 0 |
                                                                                                                  Крестики побелили!
        def Question(): # B
                                                                                                                  FirtQuestion = int(input('Привет, Человек! Предлагаю
        сыграть в Крестики-Нолики. Если хочешь сразиться с
        Искусственным Разумом Ноликами - набери "0", если
                                                                                                                  # ======= ИГРА КРЕСТИКИ-НОЛИКИ ======= #
# =======
        Крестиками – набери "1". Для игры с другим Человеком –
        набери "2", а если тебе лень думать, и ты хочешь увидеть
                                                                                                                  Привет, Человек! Предлагаю сыграть в Крестики-Нолики. Если хочешь сразиться с Искусственным Разумом Ноликами – набери "0", если Крес тиками – набери "1". Для игры с другим Человеком – набери "2", а е сли тебе лень думать, и ты хочешь увидеть битву настоящих Интеллек тов – набери "3" и будет игра между Искусственными Разумами. Для в ыхода, ввери "4", что в азиатской культуре означает смерть. Ваш вы бор ===>
        битву настоящих Интеллектов - набери "3" и будет игра
        между Искусственными Разумами. Для выхода, введи "4",
        что в азиатской культуре означает смерть. Ваш выбор ===>
               return FirtQuestion
                                                                                                                  # ------ ИГРА КРЕСТИКИ-НОЛИКИ ----- #
                for row in range(3):
                                                                                                                  Привет, Человек! Предлагаю сыграть в Крестики-Нолики. Если хочешь сразиться с Искусственным Разумом Ноликами – набери "0", если Крестиками – набери "1". Для игры с другим Человеком – набери "2", а е сли тебе лень думать, и ты хочешь увидеть битву настоящих Интеллек тов – набери "3" и будет игра между Искусственными Разумами. Для в ыхода, введи "4", что в азиатской культуре означает смерть. Ваш вы бор ===> 3
                      if 0 in field[row]:
                            check = True
                return check
        def Main():
               Hello()
                                                                                                                   field = ClearField()
                                                                                                                  <====Приветствую вас, дорогие мои Созерцатели! Сегодня вы должны быть бесконечно счастливы лицезреть Великую битву Искусственных Разумов, заключенных Во Мне, между собой! Мы (вас я не считаю) оба б удем ставить Крестики либо Нолики в поле с координатами столбца и строки. Наслаждайтесь красотой и устрашающей Логикой всех моих яде р, бесплатно, потому что я ещё и Самый Шедрый!====> Ход Искуственного Разума Обнуляющего! Я ставлю Нолик в столбец 0 и строку 1
               AnswerOfPlayer = Question()
               if AnswerOfPlayer == 1:
                      Game_Player_VS_AI(field)
               elif AnswerOfPlayer == 0:
                      Game_AI_VS_Player(field)
               elif AnswerOfPlayer == 2:
                      Game_Player1_VS_Player2(field)
               elif AnswerOfPlayer == 3:
                      Game_AI_VS_AI(field)
                                                                                                                   |0|||
               elif AnswerOfPlayer == 4:
                      svs.exit()
                                                                                                                  Ход Искуственного Разума Крестителя!
Я ставлю Крестик в столбец 0 и стро
                      print('Введённое вами число я не предлагал,
         попробуйте снова. Я понимаю, целых четыре варианта - это
         сложно, но я в вас верю =)')
                      Krasota()
                      Main()
         Main()
235
```

В ходе тестирования были успешно проверены критерии:

- соответствия внешнего вида игры Т3;
- соответствия функционала игры ТЗ;
- корректности работы игры во всех четырёх комбинациях игроков;
- достигнуты все варианты завершения партии в каждом режиме;
- проверена функция завершения работы игры;
- а также ввод недопустимых значений при выборе режима игры.