

Boter Kaas en Eieren

Erik de Jonge

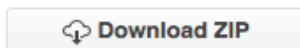
Active8 2015

Inleiding

In deze opdracht gaan we een programma aanpassen, dit ga je veel tegenkomen in de echte wereld. Software wordt constant aangepast en we bouwen verder op de huidige fundering.

Download het programma,

Met de download knop op



<https://github.com/erikdejonge/tictactoe>

Pak het programma uit in je “workspace” en open het m.b.v. PyCharm.

Verkennen:

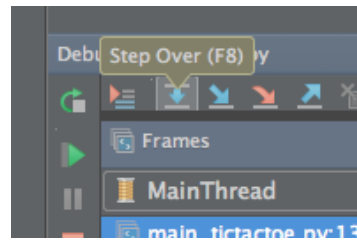
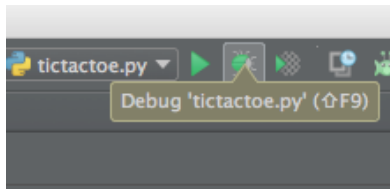
Speel het eerst een paar keer,

```
lycia:tictactoe rabshakeh$ python3 tictactoe.py
😄 Boter Kaas en Eieren! 😄

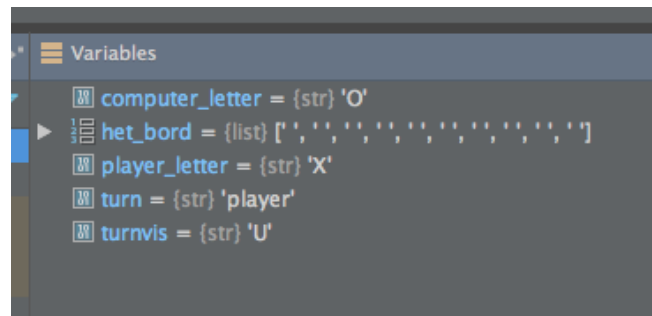
Wilt u X of O zijn:
x
U mag beginnen.
7 | 8 | 9
  |  | 
  |  | 
-----
4 | 5 | 6
  |  | 
  |  | 
-----
1 | 2 | 3
  |  | 
  |  | 

Wat is uw volgende zet? (1-9, s=stoppen)
|
```

Lees dan de code goed door en daarna ga je rustig met de debugger door het programma heenstappen,

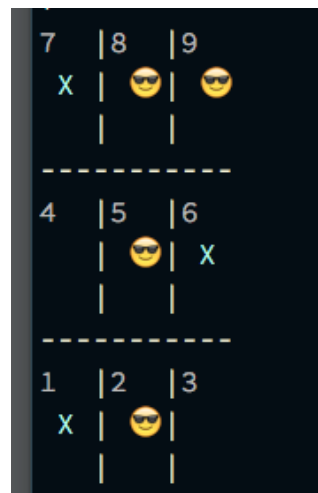


Let terwijl je dat doet ook op het variabelen paneeltje:



Opdracht 1:

Bij winst wordt de winnende letter vervangen door een smiley, pas het programma aan zodat alleen de letters op de 'win-lijn' smiley's worden.



Opdracht 2:

De functie `bedenk_computer_zet` doet nu een willekeurige zet, kun je het programma zo aanpassen dat hij beter speelt?

```
def bedenk_computer_zet(board, computer_letter):  
    """  
    @type board: list  
    @type computer_letter: str  
    @return: None  
    """  
    return doe_willekeurige_zet_van_de_lijst_met_mogelijkheden(board, [1,  
2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9])
```

Succes!