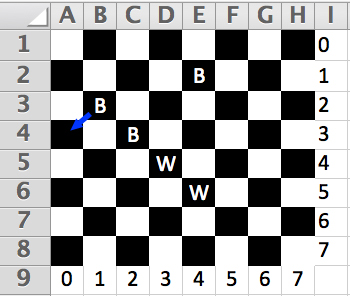
**Тест 1**

Компьютер ходит так, чтобы вражеская фигура съедала



До:

[poddavki].

computer\_checker(2,1).

computer\_checker(3,2).

computer\_checker(1,4).

player\_checker(4,3).

player\_checker(5,4).

После:

test:-

computer\_move,

computer\_checker(3,0),

computer\_checker(3,2),

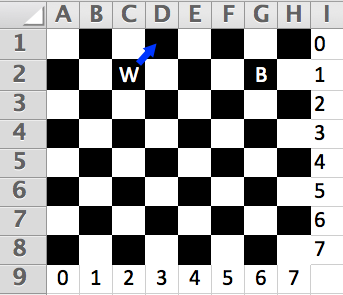
computer\_checker(1,4),

player\_checker(4,3),

player\_checker(5,4).

**Тест 2**

Игрок становится дамкой, не побеждает

****

До:

computer\_checker(1,6).

player\_checker(1,2).

После

test:-

player\_move(1,2,0,3),

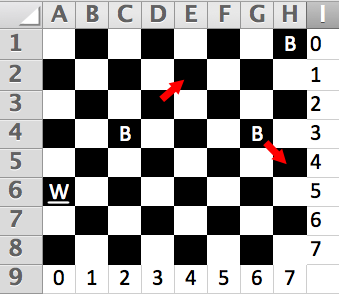
not(player\_checker(0,3)),

player\_king(0,3),

not(player\_win).

**Тест 3**

Дамка умно поедает несколько фигур



До:

computer\_checker(3,2).

computer\_checker(3,6).

computer\_checker(0,7).

player\_king(5,0).

После:

test:-

player\_move(5,0,4,7),

empty(3,2),

empty(3,6),

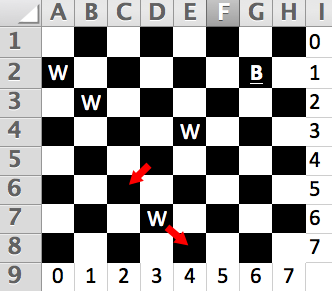
empty(5,0),

player\_king(4,7).

computer\_checker(0,7).

**Тест 4**

Дамка компьютера поедает несколько фигур



До:

player\_checker(3,4).

player\_checker(1,0).

player\_checker(2,1).

player\_checker(6,3).

computer\_king(1,6).

После:

test:-

computer\_move,

empty(3,4),

empty(6,3),

player\_checker(1,0),

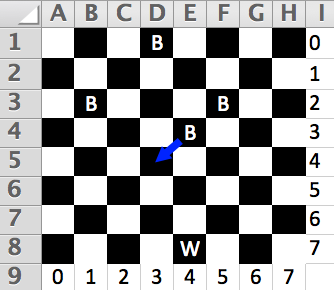
player\_checker(2,1),

empty(1,6),

computer\_king(7,4).

**Тест 4**

Компьютер имеет приоритет ходьбы пешкой в простом случае передним фронтом, чтобы занять большую территорию и создать пространство для ходьбы задними фигурами.



До:

computer\_checker(0,3).

computer\_checker(2,1).

computer\_checker(2,5).

computer\_checker(3,4).

player\_checker(7,4).

После:

test:-

computer\_move,

computer\_checker(0,3),

computer\_checker(2,1),

computer\_checker(2,5),

computer\_checker(4,3),

empty(3,4),

player\_checker(7,4).