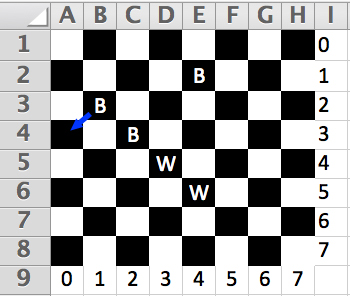
**Тест 1**

Компьютер ходит так, чтобы вражеская фигура съедала



До:

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),

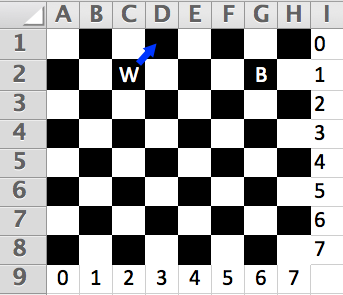
computer\_checker(1,4),

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),

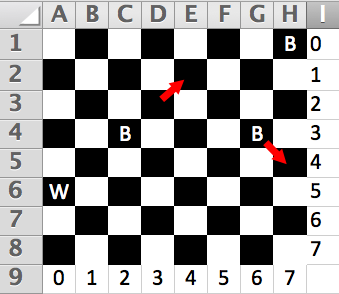
not(player\_checker(0,3)),

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).

Ромины тесты

computer\_figure(1,6).

computer\_figure(2,5).

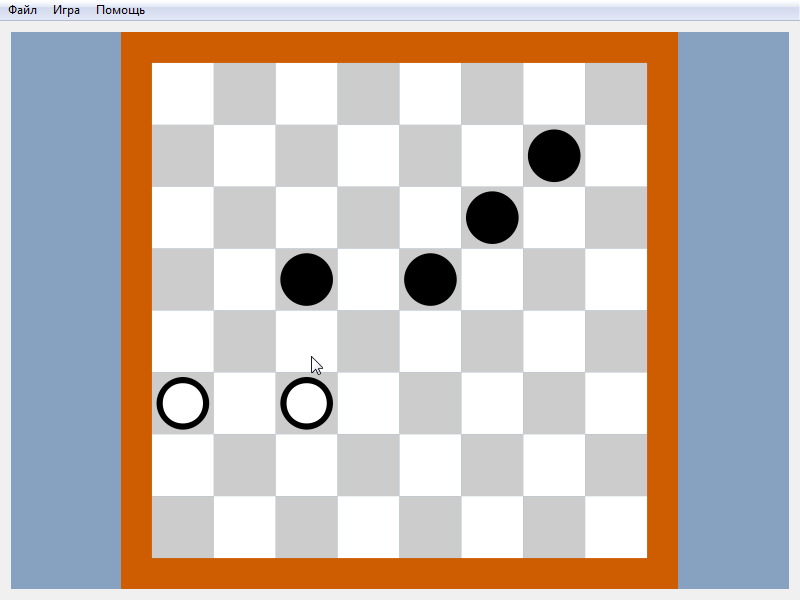
computer\_figure(3,2).

computer\_figure(3,4).

player\_figure(5,0).

player\_figure(5,2).

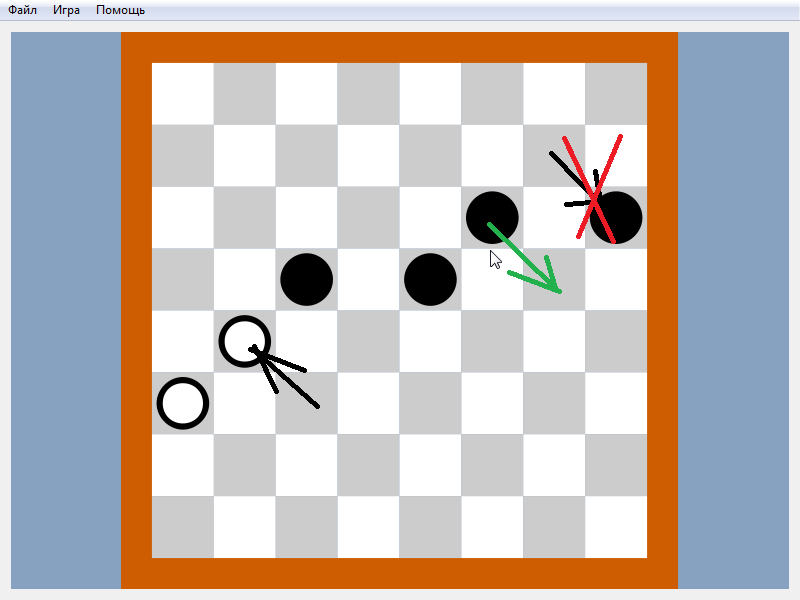
Начальное:



Ход игрока и последующий компьютера:

Чёрным цветом обозначены ходы.

Красным показано, как не нужно ходить и как компьютер ходит сейчас, а зелёным – как должен был сходить.



computer\_figure(1,6).

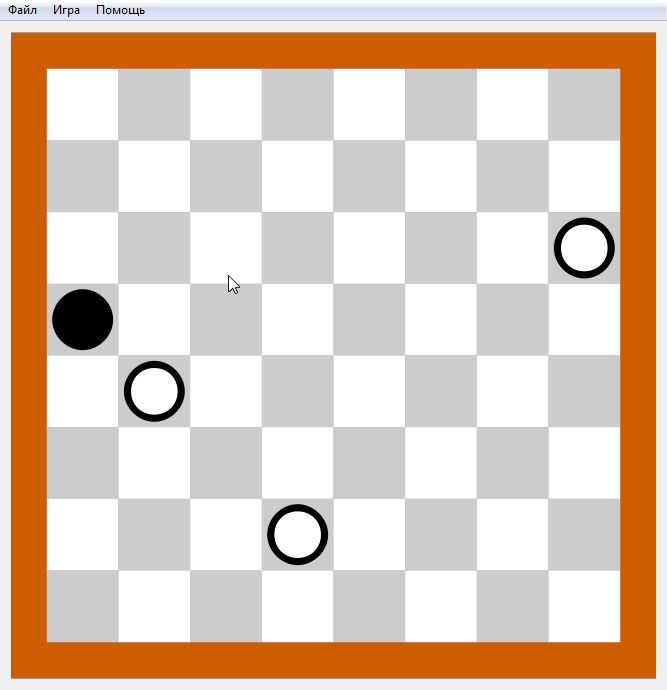
computer\_figure(2,5).

computer\_figure(3,2).

computer\_figure(3,4).

player\_figure(5,0).

player\_figure(5,2).



После хода:

