

### Warning

This page is located in archive. Go to the latest version of this [course pages](#). Go the latest version of [this page](#).

## Hráč

Podrobná specifikace toho, co musí hráč umět a jak musí vypadat, aby mohl hrát turnaj s ostatními.

- Reversi hráč musí fungovat v **Pythonu 3.8.x**, který bude nainstalován na strojích pro automatické hodnocení! Jinak se může stát, že vaše kódy nebudou fungovat správně!

## Soubor k odevzdání

Odevzdávat budete ZIP archív s vaším modulem `player.py` a případně se všemi moduly, které tento modul importuje. **Tyto soubory musí být v kořeni archívu, archív nesmí obsahovat žádné adresáře!** ZIP archív (a jen tento soubor) nahrajete do BRUTE [<https://cw.felk.cvut.cz/brute/>].

## Třída MyPlayer a její metody

Hráče (v souboru 'player.py') implementujete ve formě třídy `MyPlayer`, která bude poskytovat tyto metody:

metoda	vstupní parametry	výstupní parametry	vysvětlení
<code>__init__</code>	<code>my_color</code> (moje barva), <code>opponent_color</code> (barva soupeře)	<i>žádné</i>	Vytvoření instance hráče. Hráč <i>vždy</i> dostane barvu vlastních kamenů <code>my_color</code> a barvu soupeřových kamenů <code>opponent_color</code> . Barva kamene je buď hodnota 0 nebo 1.
<code>move</code>	<code>board</code> (n x n matice hrací plochy)	<code>r</code> , <code>c</code> (row, column souřadnice Vašeho tahu v tuple(n-tici)	Vygenerování tahu. Na vstupu dostanete současný stav hrací plochy <code>board</code> , který je reprezentován dvourozměrným seznamem. Metoda vrací tuple(n-tici) délky 2 (obe císla typu

metoda	vstupní parametry	výstupní parametry	vysvětlení
		se dvěma inty)	int) se souřadnicemi tahu - například (0,0), čímž umístíte svůj kámen na pozici <code>board[r][c]</code> . Pokud není možné zahrát validní tah, metoda vrátí None. Hodnoty obsažené v <code>board</code> jsou -1 pro prázdné políčko a 0/1 pro barvy již umístěných kamenů. Maximální setrvání v metodě je 1 sekunda.

## Vlastnosti třídy MyPlayer

- Třída MyPlayer se bude identifikovat popisem ve formě doc-stringu. Maximální délka je 80 znaků. Popis by měl pokud možno vysvětlovat jak hráč hraje.
- Třída bude obsahovat proměnnou `name` s FEL username studenta (například 'novakj16').

Příklad třídy MyPlayer:

```
class MyPlayer:
    '''Hrac hraje nahodne'''
    def __init__(self, my_color,opponent_color):
        self.name = 'username' #username studenta

    def move(self,board):
        return (*,*) #pozice kam hráč umisťuje svůj kámen
```

[courses/b4b33rph/cviceni/reversi/specifikace.txt](#) · Last modified: 2021/11/01 09:10 by kostkja2

Copyright © 2024 CTU in Prague | Operated by [IT Center of Faculty of Electrical Engineering](#) |  
Bug reports and suggestions [Helpdesk CTU](#)