

### Warning

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

## Odevzdání jednoduchého hráče.

Nejpozději týden před odevzdáním finálního hráče pro turnaj byste měli mít funkčního alespoň nejjednoduššího hráče, hrajícího bez paměti. Pokud v průběhu týdne vidíte, že se k tomuto cíli neblížíte, neváhejte a během cvičení o problému diskutujte se cvičícím. Diskuse je významně efektivnější, pokud budete mít připravenou sadu konkrétních otázek.

Hráč musí splňovat [specifikaci](#) [/b211/courses/b4b33rph/cviceni/veznovo\_dilema/specifikace]. Je stejná pro toto odevzdání i pro finální odevzdání hráče do turnaje. Hráč tedy musí být schopen hrát, na jeho inteligenci nezáleží. Pokud hráč splňuje specifikaci (viz checklist níže), získáváte 2 body. Za inteligenci hráče, míněno nad rámec triviální konstantní odpovědi, a za dobře čitelný a komentovaný kód můžete získat další 2 body.

Doporučujeme provést kontrolu kompatibility se specifikací. Pro udělení 2 bodů potřebuje váš hráč splnit *všechny* následující body:

- modul se musí jmenovat `player.py` <sup>1)</sup>,
- třída hráče musí mít neprázdný popisný řetězec (docstring), který není delší než 80 znaků,
- instanci třídy MyPlayer lze vytvořit s 1 vstupním argumentem (payoff maticí),
- instanci třídy MyPlayer lze vytvořit s 2 vstupními parametry (payoff matice, počet iterací),
- metoda move() vrací True a nebo False, tedy logický typ Boolean,
- metoda record\_last\_moves() existuje a je schopna přijmout dva vstupní parametry.

---

<sup>1)</sup>

Připomínáme, že odevzdáváte *pouze* tento soubor a žádný jiný. Soubor také nesmí být vnořen do dalšího podadresáře.

courses/b4b33rph/cviceni/veznovo\_dilema/03\_pd\_hrac.txt · Last modified: 2020/10/05 13:47 by kostkja2

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