

# OX 棋

程式名稱: p26-4.py

## 類別說明:

1. 類別名稱: **Chess**

2. 靜態方法: (1) **winner(mtx)**

傳入值型態: 二維陣列

回傳值型態: **str**, 勝利方

處理說明: 如同 OX 棋遊戲的規則, 如果一條縱線, 橫線或斜線都是 O 或 X, 則該符號可得 1 分. 計算所有的 8 條線後, 最多分數者為勝利方. 回傳值為 (O / X / 平手), 三者之一.

## 主程式說明:

(1) 輸入: 由鍵盤輸入測試值, 內容有 9 個文字資料

(2) 處理: 將輸入的前 3 個資料組成一個 list, 並加入另一個空的 list(稱為 m)

接著的每 3 個資料都組成一個 list, 再加入 m 中

呼叫靜態方法並傳入 m, 取得回傳值.

(3) 輸出: 印出回傳值

## 測試(1):

輸入

O X O X X O O X X

輸出:

X

## 測試(2):

輸入

O X O X O X O X O

輸出:

O

## 測試(3):

輸入

O X O X O X X O X

輸出:

平手