Uživatelská dokumentace: Piškvorky s překážkami

Jedná se o klasickou hru piškvorky s lehkou modifikací: uživatel bude hrát piškvorky proti počítači, na hracím poli, kde některá políčka budou zablokována.

Hrací pole má velikost 15\*15. Uživatel bude hrát s kolečky a počítač s křížky.

Spuštění programu

Uživatel si stáhne složku code z repozitáře, poté ve složce code spustí soubor „piskvorky\_console.py“

Příprava pole

* První řádek bude obsahovat:
  + 0 v případě, že budeme hrát bez překážek
  + 1 s náhodně generovanými překážkami
* Druhý řádek bude obsahovat:
  + 1 v případě, že začína uživatel
  + 0 v případě, že začína počítač
* Třetí řádek bude obsahovat:
  + 0 s prázdnou počáteční podmínkou
  + 1 pro poč. podm. kde se náhodně vygenerují 1 pole pro začínajícího a 2 pole pro NE-začínajícího hráče
  + -1 pro vlastní poč. podm. kde nejprve zadá souřadnice koleček následován -1 a dále souřadnice křížků následován -1

Hra

Uživatel hraje tím, že zadá do vstupu dvojici celých čísel oddělených mezerou v intervalu 1-15, poté hraje počítač. Takto pokračuje do konce hry.

Vstup

Příklad vstupu najdete v souboru input.txt

0

1

0

8 8

8 10

7 9

9 7

9 11

7 11

8 11

5 12

Program vytiskne hrací plochu po každém tahu, zde je alespoň konečný output:

111111

123456789012345

1 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_O\_\_\_

6 \_\_\_\_\_\_\_X\_XX\_\_\_\_

7 \_\_\_\_\_\_\_\_OXO\_\_\_\_

8 \_\_\_\_\_\_\_OXOO\_\_\_\_

9 \_\_\_\_\_\_OXX\_O\_\_\_\_

10 \_\_\_\_\_\_X\_\_\_\_\_\_\_\_

11 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

12 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

13 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

14 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

15 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

==================

X wins

==================