Uživatelská dokumentace: Piškvorky s překážkami

Jedná se o klasickou hru piškvorky s lehkou modifikací: uživatel bude hrát píškvorky 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 slozku code z repositáře, poté ve složce code spustí soubor „piskvorky\_console.py“

Vstup: 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
* Třeří 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 hraáče
  + -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. Takto pokračuje do konce hry.