

Domácí projekty 6

Dnešní projekty jsou součástí projektu 1D Piškvorky. Dále je jeden po druhém.

0. Přidej do 1D Piškvorek nový modul `test_piskvorky.py`, kde budou testy.
1. Napiš *aspoň* dva testy na každou funkci z Piškvorek, ke které testy napsat umíš.
Testy pravděpodobně neumíš napsat na funkci `input` a všechny funkce, které ji (byť nepřímo) volají. A taky asi neumíš otestovat účinek funkce `print`.
2. Zkus program přepsat tak, aby část, která není pokrytá automatickými testy, byla co nejmenší.
Místo volání `print` můžeš často vrátit řetězec a `print` zavolat až na návratovou hodnotu. Podobně `input` můžeš zavolat před zavoláním funkce, která pak může příkaz od uživatele brát jako argument.
3. Ověř, že se funkce `tah_pocitace` se umí vyrovnat s jinou délkou hracího pole než 20.
„Ověření“ znamená napsání příslušného testu.
4. Ověř si, že se `tah_pocitace` chová rozumně když dostane plné hrací pole, nebo pole s délkou 0.
Rozumné chování v tomto případě znamená vyvolání rozumné výjimky.