Domácí projekty 7

Udělej projekty 11-17 z minulé sady. Na příštím srazu je využiješ. Až to budeš mít hotové, můžeš zkusit udělat pár věcí navíc do Klondike:

---

0. Pokud se odkryje (v balíčku nebo na konci sloupečku) karta, která jde dát na cílovou hromádku, tak se tam dá automaticky. (A tím se může odkrýt další taková karta, která se taky automaticky uklidí a tak dál)
   Doporučuju třeba následující cyklus na konci každého tahu v hra.py:
   ```
   while automaticky_tah(hra):
       udelej_tah(automaticky_tah(hra))
   ```
1. Na přesouvání několika karet najednou by nemuselo být potřeba zadávat počet karet. Pokud sloupec A obsahuje 8, 7, 6, 5, 4 (správných barev) a sloupec B končí sedmičkou, aktuálně musíš zadat tah `A3B`. Dalo by se to ale zařídit tak, aby po zadání `A3B` počítač sám zjistil, že na B patří šestka, a přesunul tři karty.
   Funkce `nacti_tah` může v tomto případě vracet `pocet=0`; funkce `priprav_tah` pak doplní příslušné číslo.
   Dej si pozor, aby chybová hláška neřekla hráči nic o kartách, které jsou rubem nahoru.
   A taky, jestli tohle uděláš, nezapomeň upravit nápovědu!
2. A kdyby ses hodně nudila, napiš funkci, která dostane jako argument hru a vrátí tah k zahrání (tj. to co by vrátila funkce `nacti_tah`). Pak můžeš nechat počítač hrát automaticky, nebo umožnit hráči, aby nechal některé tahy na počítači.

---

3. Může n-tice obsahovat sama sebe? Zkus co nejjednodušeji udělat takovou n-tici, aby platilo:
   `ntice[5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][5][0] == 5`.