

Domácí projekty 6

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

o. Rozdělte 1D Piškvorky na tři moduly:

- `ai.py`, kde bude funkce `tah_pocitace`,
- `piskvorky.py`, kde budou ostatní funkce,
- `hra.py`, kde bude import a volání hlavní funkce z `piskvorky.py` (a nic jiného),

1. Doplňte funkci `tah_pocitace` tak, aby brala jako argument symbol, za který má počítač hrát – buď `'x'`, nebo `'o'`. Ověřte, že se funkce `tah_pocitace` umí vyrovnat s jinou délkou hracího pole než 20. Ověřte 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.