

Piškvorcky

Zkompiluje se pomocí `make`. Program není určený k instalaci do systému.

Grafický program `piskvorky`

Přejdete do příslušného adresáře a spustíte `./piskvorky`. Při spuštění má plán rozměry 30×20 , začíná hráč za křížky a druhý hraje počítač za kolečka.

Cílem obou hráčů je vytvořit dříve než soupeř pětiici (svislou / kolmou / vodorovnou) svých symbolů. Hráč táhne kliknutím na políčko, počítač přemýšlí nejvýše půl minuty (přemýšlí-li déle, je něco špatně). Aktuální stav hry (kdo je na tahu / zda hra skončila) je zobrazován ve spodní liště.

Hra se odehrává na toru, tedy horní okraj hrací plochy je spojen s dolním a levý s pravým. Pro lepší orientaci je možné hrací plán posouvat pomocí tlačítek na krajích.

Je-li hra dohrána (nebo dříve), zahájíme novou hru stisknutím tlačítka *New* vlevo nahoře. Při tom je možné nastavit rozměry hrací plochy a za koho bude hrát počítač.

Program se vypíná tlačítkem *Quit* vpravo dole.

Přemýšlecí program `piskvorky_ai`

Tento program je volán grafickým programem, ale je možné spustit jej i samostatně. Implicitně hraje za křížky, parametr `-o` říká, aby hrál za kolečka. Dostane-li ještě další parametr, chápe to jako název souboru, do kterého má zahrát. Program tento soubor nejprve přečte, vymyslí tah a následně do něj ve stejném formátu zapíše novou pozici.

Formát souboru předpokládá na prvním řádku dvě čísla udávající nejprve výšku a pak šířku a pak symboly `.` (prázdné políčko), `x` nebo `#` (Křížek), `o` (Ó, nikoli nula) nebo `8` (kolečko). Prázdný hrací plán tohoto formátu naleznete v souboru `pistart`.

Nedostane-li program název souboru, očekává na standardním vstupu data výše uvedeného formátu. Výstupem je pak číslo udávající index políčka, kam chce hrát.

Technická dokumentace

Podrobnější dokumentace k programu `piskvorky_ai` je v souboru `piskvorky_ai.pdf`.