

Ročník: 12

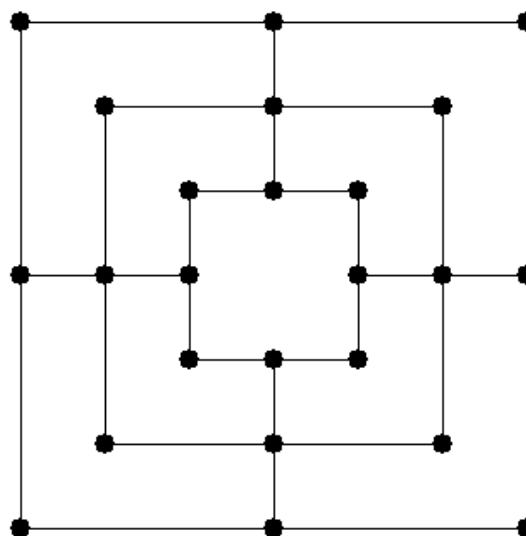
Kolo: 1

Úloha: 1

Úloha o hracej doske pre hru Mlyn

S príchodom chladnejších dní trávia korytnačky čoraz viac svojho voľného času v prostredí svojich útulných detských izieb. Pre spríjemnenie voľných chvíľ, ale súčasne na precvičenie logického myslenia im rodičia rozprávali o hre Mlyn, ktorú vo svojom detstve tiež veľmi radi hrávali.

Aby si korytnačky mohli túto obľúbenú hru zahrať, potrebujú hrací plán. Pomôž im vytvoriť program, ktorý vykreslí čiernobiely hrací plán podľa vzoru na obrázku.



Imagine Logo

Vytvor procedúru **doska**, ktorá vykreslí hraciu plochu hry Mlyn.

Svoje riešenie ulož ako Imagine projekt **mlyn.imp**.

Python

Vytvor funkciu **doska**, ktorá vykreslí hraciu plochu hry Mlyn.

Svoje riešenie ulož do súboru **mlyn.py**.

Poznámka:

Vznik hry Mlyn sa datuje približne do obdobia 1400 pred našim letopočtom. Z tohto obdobia pochádza aj hracia doska na stene jedného z egyptských chrámov. Ďalšie dosky tejto hry z doby bronzovej boli nájdené v Európe – v Aténach, Tróji a v Írsku. Princíp hry mierne pripomína hru Piškvorky, prípadne hru Dáma. Dvaja hráči najprv na dosku striedavo umiestňujú deväť kameňov vlastnej farby, ktoré sa následne môžu presúvať na vedľajšie voľné pozície. Ak sa hráčovi podarí umiestniť tri kamene vlastnej farby vedľa seba, hráč môže odobrať z plochy jeden zo súperových kameňov. Hra končí, ak niekto z hráčov nemá kam presunúť svoj kameň, prípadne ak mu na doske ostanú iba dva kamene. (Zdroj: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Ml%C3%BDn_\(hra\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/Ml%C3%BDn_(hra)))