
Cuatro en raya

X27234_es

En el juego clásico del 4 en raya se dejan caer por gravedad piezas en una columna mediante unas ranuras. El tablero es una matriz de dimensiones 7 columnas x 6 filas que representamos mediante una lista de listas. Cada casilla puede estar libre (0) u ocupada por una ficha de uno de los jugadores (1 ó 2). Los tableros siempre contendrán configuraciones correctas, nunca habrá piezas flotando en el vacío.

- Programa una función `huecos_columna(tablero, columna)` que dado un `tablero` y un número de `columna` devuelva un `int` con el número de huecos que quedan en la zona superior de esa columna.
- Programa una función `huecos(tablero)` que devuelva una lista con los huecos que hay en en cada columna del `tablero`.

Ejemplo de sesión

```
>>> tablero = [[2, 0, 0, 0, 2, 1, 0],
...           [2, 2, 0, 0, 1, 1, 0],
...           [1, 1, 0, 2, 2, 2, 1],
...           [1, 2, 0, 2, 2, 1, 2],
...           [2, 1, 0, 1, 2, 2, 1],
...           [1, 1, 0, 2, 1, 2, 1]]
>>> huecos_columna(tablero, 3)
2
>>> huecos(tablero)
[0, 1, 6, 2, 0, 0, 2]
```

Información del problema

Autor : InfBesos

Generación : 2020-09-22 09:43:55

© Jutge.org, 2006–2020.

<https://jutge.org>