

# Игра «Викторина»

# Что?

Соревновательное испытание -  
тематическая викторина





# Почему?

- Простота масштабируемости за счет:
  - добавления новых тематик и вопросов
  - изменения игровой механики (начисление очков за вопросы и т.п.)
- Возможность онлайн и оффлайн\* форматов
- Расширение кругозора пользователей
- Невысокая нагрузка на сервер, так как не требуются сложные расчеты игровых стратегий
- Голосового управления точно хватит для игры

\* - в случае, если в оффлайн формате будет возможность хранения вопросов и распознавания голоса без обращения к веб-ресурсам

# Как?

## Клиент-серверное приложение

	Задачи	Реализация
«Backend»	<ul style="list-style-type: none"><li>• Создание комнат и добавление / удаление в них пользователей</li><li>• Подготовка вопросов</li><li>• Формирование турнирных таблиц</li><li>• Обработка и генерация речи</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Асинхронный сервер на базе AsyncIO</li><li>• Голосовой движок espeak</li></ul>
«Frontend»	<ul style="list-style-type: none"><li>• Запись и воспроизведение речи</li><li>• Отправка данных серверу</li><li>• Проверка правильности ответов</li><li>• Хранение достижений (можно перенести на сервер)</li></ul>	Клиентская программа с использованием голосового интерфейса «Маруси»

# Ссылки

Проект на github:

[https://github.com/H-b-IO-T-O-H/marusia\\_challenge](https://github.com/H-b-IO-T-O-H/marusia_challenge)





Спасибо за внимание!