

W ramach wykonania projektu z przedmiotu „Narzędzia Pracy Grupowej” wykonywany jest przez nas projekt o nazwie „Memory Słowne”, który realizujemy wspólnie w czteroosobowej grupie.

Celem projektu jest stworzenie gry, która pozwala ćwiczyć pamięć i rywalizować między sobą ze znajomymi. Ponadto dzięki jej współtworzeniu rozwinemy swoje zdolności w dziedzinie programowania, ale przede wszystkim nauczymy się korzystać z narzędzi dedykowanych do pracy grupowej w Internecie.

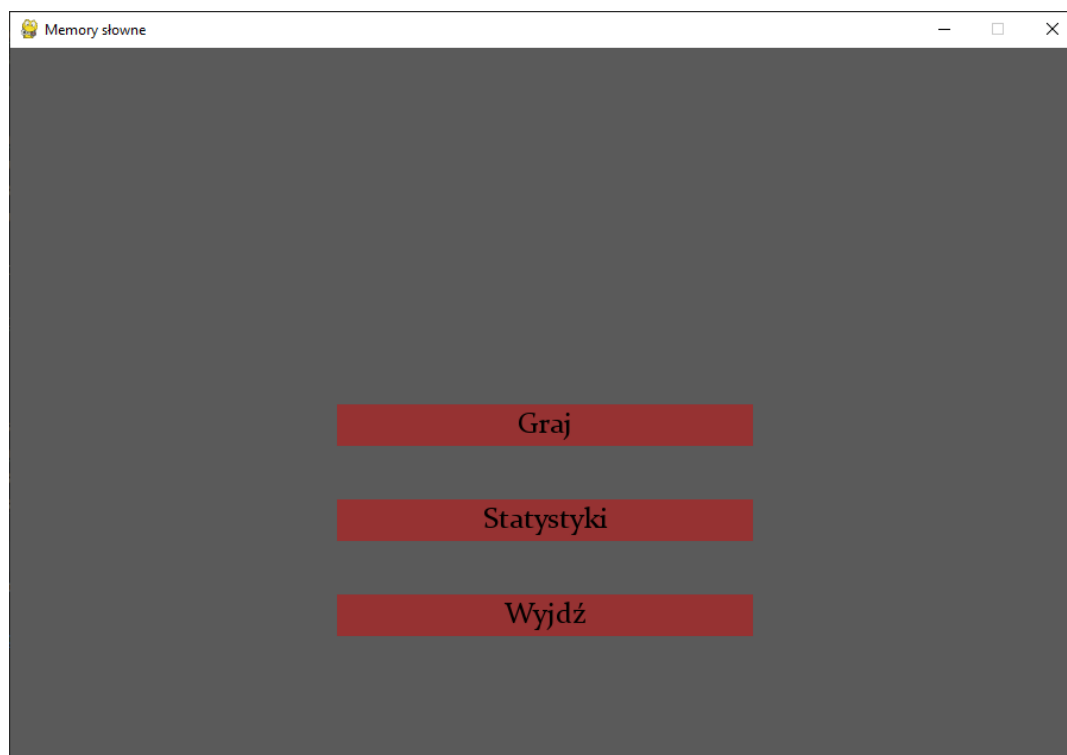
Nasze memory słowne będzie polegało na wyświetlaniu się danych słów w danej konfiguracji i w określonym czasie, a użytkownik będzie miał za zadanie (w zależności jaki tryb gry wybierze, takie napotka urozmaicenia) wypisać pojawiające się słowa.

W planach mamy stworzenie trzech poziomów trudności (które różnią się bazą haseł użytych w programie), a także trzech trybów gry:

1. Tryb gry na czas – słowa pokazują się na 5 sekund i pokazuje się ich coraz więcej a użytkownik ma za zadanie wypisać je wszystkie po kolei, w przypadku poprawnie wykonanego zadania, dostaje on w następnej rundzie jedno słowo więcej.
2. Tryb gry na próby – użytkownik ma dowolność w tym jak długo mają pojawiać się słowa, a potem ma za zadanie je powypisywać, z kolejnymi rundami pojawia się coraz więcej słów.
3. Tryb ustalany – w każdej rundzie słowa pojawiają się zawsze w określonej ilości i na określony czas, a po każdej rundzie użytkownik ma wypisać cztery słowa

Po zakończeniu każdego z trybów wyświetlona zostanie ilość błędnych dopasowań – statystyki błędów

Gra ma docelowo wyświetlać się w nowym oknie. Koncepcja wyglądu jej menu wygląda następująco:



Po wybraniu opcji Graj dostaniemy zapytanie o tryb gry i poziom trudności.

Gra pisana jest w języku Python z implementacją dodatku pygame. Statystyki będą resetować się podczas każdorazowej sesji z grą, a wyświetlać w tabeli 3x3, dla każdej kombinacji trybu i trudności gry.