

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 - klasycznie - będzie polegało na wyświetleniu kilkunastu kart ułożonych w kwadrat lub prostokąt, które po kliknięciu na nie „odwracają” się i ukazuje się słowo wypisane na ich rewersie. Następnie należy odnaleźć i odwrócić kartę na której to słowo jest napisane po raz drugi, dzięki czemu obie te karty znikną. Gra kończy się, gdy odkryjemy wszystkie karty.

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 – wstępnie na ułożenie kart 4x4 – od rozpoczęcia do zakończenia gry liczony jest czas – im mniej, tym lepiej
2. Tryb gry na próby – wstępnie na ułożenie kart 4x4 – każda próba zwiększa licznik. Im więcej licznik osiągnie, tym gorszy jest uzyskany przez nas wynik
3. Tryb treningowy - wstępnie na ułożenie kart 6x6 – liczona jest próba podejść i czas. Wynikiem na końcu będzie iloraz podejść i czasu. Będzie on oznaczał wydajność naszego treningu.

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.