

Ονομάζομαι Αριστοτέλης Βαλλιανάτος

Αφού μας ανατέθηκε η συγκεκριμένη εργασία κανονίσαμε συνάντηση με την ομάδα μου στην οποία εγώ και ο Βασίλης Ανδρεΐκος αναλάβαμε τον κύριο κώδικα του παιχνιδιού

Στη συνέχεια συναντήθηκα με τον Βασίλη στο ΚΥΠΕΣ και ψάξαμε τις βιβλιοθήκες που θα χρησιμοποιήσουμε αντλώντας και αρκετές ιδέες από παρόμοια project . Κατά αυτόν τον τρόπο καταλήξαμε ότι θα χρησιμοποιήσουμε τις εξής βιβλιοθήκες:

- Enchant
- Random
- String
- Itertools
- Time

Αρχικά προσπάθησα να κατασκευάσω μια συνάρτηση η οποία να δίνει στον χρήστη ένα συγκεκριμένο χρονικό όριο μέσα στο οποίο εκείνος θα πρέπει να βρει όσες περισσότερες λέξεις μπορεί. Στο πρώτο στάδιο της προσπάθειας μου είχα δημιουργήσει την συνάρτηση `countdown`. Ωστόσο αργότερα συνειδητοποίησα πως η συγκεκριμένη συνάρτηση δεν ήταν κατάλληλη για το παιχνίδι. Επομένως προσπάθησα να βρω άλλο τρόπο ώστε να δημιουργήσω το χρονόμετρο του παιχνιδιού. Έπειτα λοιπόν από πολύωρη ερεύνα στο διαδίκτυο αποφάσισα πως θα ήταν βολικό να ασχοληθώ με την συνάρτηση `time` της βιβλιοθήκης `time` η με την οποία το πρόγραμμα δέχεται ως είσοδο την ακριβή ώρα όπου ο χρήστης ξεκινάει το παιχνίδι. Στην συνέχεια τοποθέτησα την συγκεκριμένη ώρα μέσα στην μεταβλητή `start` και με την χρησιμοποιώντας ξανά την ίδια μέθοδο αλλά για άλλη χρονική στιγμή κατάφερα να δημιουργήσω το τελικό χρονόμετρο.

Στην συνέχεια ασχολήθηκα ξανά με τον βασικό κώδικα προσπαθώντας να βελτιώσω αρκετές ατέλειες που παρατήρησα. Για παράδειγμα έφτιαξα την συνάρτηση `end` έτσι ώστε το παιχνίδι να τερματίζει είτε κατά εντολή του χρήστη είτε με το πέρας ενός συγκεκριμένου χρόνου. Επίσης βελτίωσα το `while loop` και την μέθοδο `old_words` ώστε το πρόγραμμα να τρέχει με βάση τις απαιτήσεις του προγράμματος. Δηλαδή οι λέξεις που δίνει ο χρήστης να αποθηκεύονται στην λίστα `old_words` και όταν ο χρήστης πατάει `enter` (ώστε το πρόγραμμα να του δώσει καινούρια γράμματα) τα στοιχεία της λίστας διαγράφονται και η λίστα να γίνεται ξανά κενή έτσι ώστε να ελέγχονται οι λέξεις που δίνει ο χρήστης Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να αποφεύγεται η επανάληψη λέξεων.

Επιπλέον σε συνεργασία με τον Βασίλη καταφέραμε να ολοκληρώσουμε τον κύριο κώδικα που αφορά το `while loop` πραγματοποιώντας μερικές ακόμα μικρές αλλαγές. Ενώ η προσπάθεια μου να βρω έναν τρόπο ώστε το παιχνίδι να έχει και ελληνικές λέξεις προσπαθώντας να βοηθήσω τον Βασίλη απέτυχε.

Τέλος έγραψα στην ομαδική έκθεση τον τρόπο λειτουργίας του χρόνου καθώς και κάποιες βασικές πληροφορίες για την διαδικασία που πρέπει να ακολουθήσει ο παίχτης ώστε να αυξήσει τους πόντους του.

Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την υλοποίηση της εργασίας είναι οι παρακάτω:

- <https://www.geeksforgeeks.org/how-to-create-a-countdown-timer-using-python/>
- <https://stackoverflow.com/questions/3788870/how-to-check-if-a-word-is-an-english-word-with-python>
- <https://stackoverflow.com/questions/40946496/how-to-download-additional-dictionaries-in-pyenchant>
- Help της python