

Funny name generator

```
01 01 01 101 0101 00 01 1 01 1 0 0
0110 01 0 1 000 11 0001 00 1100 00
10100 00 00 010 11 0 0 1 1 0 0 0
0 0 1 1 1 1 00 1 1 11 0 1 00 0 10
1 0 1 10 11 000 11 00 0 1 1 1
1 1 0001 10 00 1000 11 10 01 1 1 0
1 0 0 1 1 1 0 000 1 01 10 1 1 0 1
0 1 110 00 10 1 00 100 0 0 01
1 0 0 1 1 10 0 11 101 101 0 00
1 0 01 10 1 00 0 100 10110 0 1 00
1 00 0 00 0 1 0000 0 1 1 0 00 1
10 0 0 1 0 0 1 0 0 1 1 0
11 1 0 11 00 00 1 10 01011 0
10 01 1 0 0 1 1010001 10 00 0 0 11 00
01 00 0 1111 10001 00 0 00 10 000 10 11
10100 1 100 0 10100 010 0 1010 0
10 0 0 1111 0 11 111 1 000 0
```

+

○

```

yNameGenerator
    Random random = new Random();

    string[] baseNames = { "Denis", "Georgi", "Ali" };

    string[] funnyWords = { "roshko", "dingleberry", "asfalt", "kopcheto"

    string[] races = { "the black", "chiness", "negro", "white", "vasko",
    string[] heights = { "Short", "giga short", "ali baba", "Gigantic", "
    string[] weights = { "ali baba", "debel", "klechka", "average", "fest
    string[] appearances = { "Bearded", "homeless", "Bald", "drippy", "Mo
    string[] moods = { "Jolly", "Grumpy", "Hyper", "Chill", "Mischievous"

    static string GenerateRandomWord(int minLength, int maxLength)
    {
        int length = random.Next(minLength, maxLength + 1);
        char[] chars = new char[length];

        for (int i = 0; i < length; i++)
        {
            chars[i] = (char)random.Next('a', 'z' + 1);
        }

        return new string(chars);
    }
}

```

Кодът генерира смешни имена чрез случайни комбинации от различни категории. Използва различни списъци със случайни думи от различни теми. Като например имена, характеристики и смешни или абсурдни думи.

```

public static string GenerateFunnyName()
{
    int numberOfWords = random.Next(3, 5);

    HashSet<string> usedWords = new HashSet<string>();

    List<string> nameParts = new List<string>();

    string funnyWord = funnyWords[random.Next(funnyWords.Count)];
    nameParts.Add(funnyWord);
    usedWords.Add(funnyWord);

    bool anchorNameAdded = false;

    while (nameParts.Count < numberOfWords)
    {
        int option = random.Next(6);
        string newWord = "";

```

В кодът се използват масивите: base Names, funny Words, races, heights, weights, appearances, moods. Също така основните методи в кода са:

1. GenerateRandomWord-този метод създава случайна дума с дължина между minLength и maxLength, както и използва случайни символи от азбуката.

2. GenerateFunnyName-методът комбинира случайни думи от различни категории, също така се уверява че всяко име има дължина от 3 до 5 част като ние въвеждаме от конзолата от колко части да се състои името, и методът премахва повтарянето на думи.

```
switch (option)
{
    case 0:
        if (!anchorNameAdded)
        {
            newWord = baseNames[random.Next(baseNames.Length)];
            anchorNameAdded = true;
        }
        break;
    case 1:
        newWord = races[random.Next(races.Length)];
        break;
    case 2:
        newWord = heights[random.Next(heights.Length)];
        break;
    case 3:
        newWord = weights[random.Next(weights.Length)];
        break;
    case 4:
        newWord = appearances[random.Next(appearances.Length)];
        break;
    case 5:
        newWord = moods[random.Next(moods.Length)];
        break;
}
```

Програмата избира случайни думи от различни категории като всеки генериран резултат е комбинация от – смешна дума, след това се добавят случайни думи от характеристиките, като всяко име съдържа между 3 до 5 думи, за да има разнообразие.

Накратко кодът е създаден да генерира Random Funny Names.