Итак, наш гениальный дуэт — Зарытова Александра и Погосян Акоп — представляет проект "Мини-мозгобойня". Начнем с того, что этот навык, на наш взгляд, практически намного удобнее обычной мозгобойни, тут не нужно проходить регистрацию, чтобы сыграть, а отвечать можно голосом, баллы же подсчитывает «машина».

Идея данного проекта была в том, чтобы дать людям возможность отдохнуть от всех проблем и тяжестей, развлекаясь и развиваясь, что очень важно; наш проект — это упрощённая и более удобная версия уже существующей игры «Мозгобойня». Данная игра развивает память и благодаря ей можно узнать много нового и интересного.

Под «капотом» этой игры проводится работа с аудиофайлами, с речью Алисы, то есть выводятся некоторые аудиофайлы, меняются ударения и используются определенные паузы между словами, также была проведена работа с фотографиями, правда, не всё сразу получалось.

Для работы программы, кода необходимы такие библиотеки, как pymorphy2 для правильного согласования частей речи с числительными, json для получения ответа пользователя от Алисы и отправки результата, то есть для разговора с пользователем.

Перейдем к самому навыку, чтобы начать игру нужно сказать "Алиса, запусти навык мозгобойня". Пока что у нас доступны три темы, но в дальнейшем темы будут добавляться. Алиса нам их все озвучивает. Изначально, мы столкнулись с проблемой, при выборе темы: человек может нечетко назвать тему или вовсе не назвать её, поэтому если ответа нет в готовом списке - Алиса просит повторить тему еще раз. Дальше озвучиваются правила игры, и начинается сама игра. В процессе работы наша команда пришла к выводу: чем меньше текста на экране, тем лучше. Ну вот игру закончили, Алиса выдала конечный балл, игра закончена. Как мы и хотели, получилась маленькая, аккуратная и практичная игра.

Игра в действии:

