

Итоговый отчет

Команда Dream Team

Описание идеи:

Мы сделали консольную версию игры wordle, в которой соревнуются два игрока. В начале игры каждый вводит свое имя и выбирает язык, после чего выводятся правила и пример, а затем начинается сама игра. В течение раунда игроки за 5 попыток пытаются угадать слово из 5 букв, так же учитывается время, за которое они это делают. Результаты каждого записываются в базу данных и формируют топ-5 лучших игроков.

Функциональные возможности:

- Возможность выбора языка игры
- Возможность ввода имени
- Возможность записи рекордов
- Соревновательный режим

Технический стек проекта:

Сторонние фреймворки мы не использовали, все из стандартных библиотек.

Библиотеки:

- `<iostream>`
- `<string>`
- `<vector>`:
- `<chrono>`
- `<cstdlib>`
- `<ctime>`
- `<fstream>`
- `<sstream>`
- `<algorithm>`

Распределение баллов

Арутюнов Артем (главный разработчик)

- Сложность и объем кода[+16]
- UX[+16]
- Командообразование[+16]

Итог: 5 - творческая, 5 - констатирующая

Гурец Екатерина (просто разработчик)

- UX[+16]
- Сложность и объем кода[+16]

Итог: 5 – формирующая, 4 - констатирующая

Общие баллы:

- Уникальность идеи
- Баги
- Презентация
- Формат кода
- Условные правила приличия
- Соблюдение дедлайнов