

Завдання 4: Рефакторинг гри Wordle

Мета:

Удосконалити свої навички організації коду, його читабельності та ефективності шляхом рефакторингу існуючої реалізації гри Wordle. Це завдання вимагає від вас реструктурувати код у більш модульний і ефективний формат, підвищуючи його читабельність і зручність роботи з ним.

Початкове налаштування:

1. Ви отримаєте базовий сценарій гри Wordle. Скрипт містить код для запуску і виконання гри.
2. Початковий код функціональний, але йому бракує ефективної організації та модульності.

Завдання рефакторинга:

1. Проаналізуйте існуючий код:
 - a. Зрозумійте процес і функціональність наданого сценарію гри Wordle.
 - b. Визначте області для вдосконалення, включаючи повторюваний код, великі функції та відсутність модульності.
2. Створіть функціональний модуль:
 - a. Змініть код, створивши окремі функції для ключових завдань (наприклад, генерування слова, перевірка припущень, відображення результатів).
 - b. Переконайтеся, що кожна функція має окрему відповідальність і чітко названа.
3. Реалізація обробки помилок:
 - a. Додайте обробку помилок для керування неправильним введенням чи іншими потенційними помилками.
4. Покращення читабельності:
 - a. Покращте читабельність коду за допомогою адекватного неймінгу.
5. Представлення ігрового циклу:
 - a. Рефакторинг логіки гри, щоб включити ігровий цикл, дозволяючи кілька раундів гри без перезапуску сценарію.
6. Тестування:
 - a. Переконайтеся, що гра працює правильно після рефакторингу. Тестуйте різні сценарії та екстремальні випадки.
7. Огляд коду:
 - a. Виконайте самоперевірку переробленого коду, зосереджуючись на чистоті та ефективності реалізації.

Подання:

1. Додайте змінений код в GitHub репозиторій.
2. Напишіть свої роздуми щодо процесу рефакторингу. Опишіть, що ще додатково можна б було змінити/додати/прибрати

3. Надішліть посилання

Критерії оцінки:

1. Ефективність і функціональність переробленого коду — 2 бали
2. Організація та читабельність коду — 1 бал
3. Успішне впровадження ігрового циклу та покращення обробки помилок — 1 бал
4. Вдумливий роздум про процес рефакторингу — 1 бал

Дедлайни:

Soft deadline – 15.06.2025

Hard deadline – 22.06.2025