1. Пользователю дается случайный вопрос из массива вопросов и учитываем, что этот вопрос больше задавать не надо.

2. Пользователь отвечает на него «да» или «нет».

3. В цикле проходимся по ответам на данный вопрос для всех животных и считаем вероятность по формуле «количество положительных совпадений ответов».

4. Делаем это до тех пор, пока либо не закончатся вопросы, либо пользователю не надоест и он выдаст «Показать ответ».

5. Выводим животное с самым большим индексом «количество положительных совпадений ответов». Если их несколько, то выбираем то, которое чаще всего загадывали. Если и этот параметр равен, то без разницы.

6. Если животное не отгадано, то возвращаемся в пункт 1.

7. Если после этого животное отгадано, то игра заканчивается, и в индекс частоты выбора выбранного животного увеличивается.

8. Если по окончании вопросов животное не отгадано, то просим пользователя ввести значение загаданного животного.

9. Если такого животного нет, то вносим его в базу данных на очередное место с ключом.

10. Если есть, то спрашиваем его, уверен ли он в своих ответах. Если да, то перезаписываем, если нет, то возвращаемся в пункт 1.

Каждый вопрос имеет дополнительный столбик со значением индекса вопроса/ов, который/ых больше спрашивать не надо, ответ/ы для записи в текущий массив текущих ответов, и значение, которое надо будет добавить к «количеству положительных совпадений ответов» каждому животному.

Столбик на разрешение изменений.

«Не знаю просто пропускает вопрос».

Плюсы:

Легкость реализации – все сводится к элементарной работе с базой данных.

Вопросы задаются в случайном порядке – игра реиграбельна.

Пользователь не обязан отвечать на все вопросы.

Такой алгоритм прощает ошибки – пользователь может на несколько вопросов ответить неправильно, но животное будет угадано верно.

Если животное угадано не правильно, то есть возможность уточнить дополнительными вопросами.