

● 哪一些部分(functions)實踐了這些新的評比候選答案的功能

- (L167, L253) 維護 all_words 確保使用hard mode(第一戰沒有hard mode)
- (L81-L119) compare2words 是用來評比每次的猜測, 而評比會以 $3 > 2 > 4$ 來給予該位置的評價(即如果可以給3就不會給2或4、如果可以給2就不會4)
- (L156-L158) alpha_dict 是用來存取字母大小寫的狀態, 一開始預設都是小寫
- (L161-L163) fixed_ans 是用來存取到目前為止的猜測中, 已經確定該位置的正確答案會做encode (type: byte), 還不確定的位置會維持預設#'(type: str)
- (L176-L185) 將 fixed_ans 中還不知道答案的位置以guess_word中相對位置的字母來填滿, 其中guess_word會先查alpha_dict來確認該字母應是大寫或小寫。
- (L187-L195) 如果該位置已經在fixed_ans 確定答案, 則該位置會以fixed_ans 的字母做猜測, 否則就維持guess_word在該位置的猜測
- (L225-L242) 得到該輪guess_word的評價後(L201), 如果評價是1則可將該位置的答案encode, 如果是3則將大小寫反轉後再encode傳到下輪做為未來候選範圍依據。
- (L201-L208) 將第二戰增加的評價3,4轉成可通用第一戰計算entropies的方式: 把3轉成1, 把4轉成2, 之所以可以這樣是因為我們把大小寫變化跟單字主體的猜測功能分開, 大小寫變化其實不影響單字主體entropy。

參考: <https://github.com/GillesVandewiele/Wordle-Bot>