Это уже третий проект от ваших любимых чесноков, и мы снова делаем игры!!! В общем, это игра угадай ударение в словах. Она нужна в основном тем, кому нечего делать и тем, кто сдает ЕГЭ или ОГЭ. Там есть задание с расстановкой ударений в словах, а наша игра – тренировка этого задания в игровом виде. Так что наш проект – это научная деятельность. У нас игра называется орфо-Алиса, потому что часть орфо обозначает орфоэпию.

**Орфоэ́пия** (от [др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) ὀρθός «правильный» и ἔπος «речь») — совокупность правил устной и письменной речи, закреплённых в [литературном языке](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9B%D0%B8%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA). Разные авторы трактуют понятие орфоэпии слегка по-разному, «широкий» подход включает нормы [произношения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%BE%D0%B8%D0%B7%D0%BD%D0%BE%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5) и [ударения](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A3%D0%B4%D0%B0%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5), правильность использования речевых оборотов в речи и на письме, «узкий» подход исключает ударение из правил орфоэпии[[1]](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9E%D1%80%D1%84%D0%BE%D1%8D%D0%BF%D0%B8%D1%8F#cite_note-1).

В нашем проекте широко использовался русский язык. Очень широко. Еще, мы научились пользоваться базами данных, что дало нам очень большие возможности. Была еще мысль, чтобы пользователь сам мог заполнять базу данных через Алису, но есть и плохие пользователи, которые будут писать плохие слова. В этом разделе (ВЕБ) мы научились деплоировать приложение на облачный сервис. Так вот наш навык тоже выгружен на Хероку. Конечно же не обошлось без функций, наш проект и состоит только из функций.

Самая главная, но не слишком функциональная у нас – main. Само название говорит за себя. Оно включает в себя вызов такой интересной функции как handle\_dialog – самой функциональной в проекте.

Вот еще некоторые функции. Все названия говорят за себя. Функция start\_game отвечает за старт игры. Подаются сложность и айди пользователя. В зависимости от сложности количество слов меняется. Функция smart\_game\_finish отвечает за умный конец игры. При этом учитывается сложность игры и количество набранных очков. Функция check\_answer проверяет ответ пользователя в зависимости от момента игры. Функция random\_words просто перемешивает слова для вывода подсказок и вывода на экран текущего слова. Функция change\_buttons изменяет подсказки в зависимости от состояния игры. Функция handle\_dialog – поддержание диалога. Ведет конструктивный диалог с пользователем. Get\_suggests – возвращает подсказки.

База данных использовалась для создания большого списка слов с правильным ударением и неправильным. У него довольно легкая структура.

В нашем проекте, конечно же, использовались разные библиотеки. Их не так много, но вот их список и значение.

* **Flask – для создания приложения**
* **Logging – для логирования**
* **Random – для вывода случайных слов**
* **JSON – для сборки ответа Алисы**
* **Sqlite3 – для работы с базой данных**
* **OS – для правильного деплоя на Хероку**

На этих скринах вы можете видеть работу нашего навыка в разных ситуациях. На первом скрине то, что будет, если выбрать среднюю сложность. На втором, что если набрать 20 очков. На третьем – дав правильный ответ. На четвертом – неправильный. На этом скрине видно как Алиса отвечает на неправильные команды.

На этом все. С вами были ваши чесночки! До скорых встреч!