

# ARHITECTURA SISTEMELOR DE CALCUL - PROIECT 0x00

**WORDLE**

Cristian Rusu

# PROIECT

- **creați un algoritm care joacă Wordle optim (în medie, ghicește cu un număr minim – nu neapărat 6 – de încercări un cuvânt de 5 litere)**
  - baza de date cu aceste cuvinte este disponibilă online
- **proiect va avea două programe distincte**
  - jocul wordle (fără limita de 6 încercări, număr nelimitat de încercări)
  - programul care ghicește un nou cuvânt, dându-se încercările actuale
  - comunicarea între cele două să se facă fie printr-un fișier sau IPC
- **termen limită: 27.11.2022, un formular online va fi disponibil unde trimiteți un link la repo-ul github cu proiectul cu un readme:**
  - echipa (nume, prenume, grupa)
  - o scurtă descriere a proiectului
  - numărul mediu de încercări pentru ghicirea tuturor cuvintelor
  - referințe
- **creați un fișier solutii.txt care să conțină pe câte o linie, fiecare soluție găsită (pentru fiecare cuvânt separat pe câte o linie nouă). de exemplu:**
  - rebus, arise, route, rules, rebus
  - cuvântul de ghicit este rebus iar rezultatul este obținut după 4 încercări
- **echipa de 2-4 membrii (nu contează seria, grupa, minim 2 studenți)**

<https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>

[https://cs.unibuc.ro/~crusu/asc/cuvinte\\_wordle.txt](https://cs.unibuc.ro/~crusu/asc/cuvinte_wordle.txt)

<https://www.youtube.com/watch?v=v68zYyaEmEA>

<https://www.youtube.com/watch?v=TQx3lfCVvQ0>

