

## Eesti keele keeleressursse kasutavad mängud

**Juhendaja:** Sven Aller (sven.aller@ut.ee)

**Taustast.** Aastakümnete jooksul on kogutud erinevat liiki digitaalseid keeleressursse eesti keele jaoks (<http://keeleressursid.ee/et/keeleressursid>). Nende baasil on valminud mitmesugust tarkvara (näiteks õigekirjakorrektor, kõnesüntesaator ja –tuvastaja jne). Sellised ressursid on ka sobiv materjal keelemängude vms tarvis: sõnastike abil saame automaatselt koostada ristsõnu, sõnaloendite ja morfoloogilise analüsaatori abil võime leida oma nime anagrammi, *WordNet* (mis sisaldab mõistete omavahelisi seoseid) saame luua arvutimängu *Alias* jne.

**Eesmärk.** Eesti keeleressursside uurimine nende kasutamiseks keelemängude loomisel.

- Valida või mõelda välja mäng või mängude grupp, mis oleks seotud keelega ning mis kas vajaks tingimata valminud keeleressursside tuge või mille puhul keeleressursside kasutamine annaks olulise panuse mängitavusele, mängu laiendamisele vms.
- Leida analooge nii võõrkeelsete kui (võimalusel) ka eestikeelsete mängude hulgast ning neid võrrelda.
- Kirjeldada oma mängu algoritmi.
- Realiseerida idee.