**#10 Тотальный контроль**

В этом задании мы допишем наш модуль игровой логики используя паттерн [MVP](https://ru.wikipedia.org/wiki/Model-View-Presenter), а также обобщим уже существующие модули.

Перепишите в стиле MVP код вашего проекта:

1. Создайте класс GamePresenter. Этот класс должен связывать модель вашей игры с представлением:
   * Конструктор должен принимать состояние игры state
   * Конструктор должен создавать и управлять представлением игры GameView
   * Запускать/останавливать отсчет времени в игре и обновлять состояние state и представление соответствующим образом
   * Должен реагировать на действия происходящие в представлении (выбор ответа игроком), обрабатывать его и обновлять состояние и представление в соответсвии с ответом
2. Создайте класс Application который управляет всеми экранами вашей игры:
   * Экран интро
   * Экран приветствия пользователя
   * Экран с правилами игры
   * Экран игры
   * Экран с результатами игры

import welcomeScreen from './screen/welcome-screen';

import newGameScreen from './screen/game-screen';

import statsScreen from './screen/stats-screen';

export default class Application {

static showWelcome() {

welcomeScreen.init();

}

static showGame() {

newGameScreen.init();

}

static showStats(stats) {

statsScreen.init(stats);

}

}

1. Свяжите все ваши экраны через общий класс Application:
   * Модуль main.js должен вызывать метод Application.showWelcome()
   * Модуль игры при достижении конца игры должен переходить на экран статистики Application.showStats(stats)
   * Модуль статистки должен уметь возвращаться на экран с игрой Application.showGame()