

## Условие на задачата

Създай си един агау от думи. Измисли си думите, но нека не са много кратки и лесни.

В началото зареди произволна дума от агау-я, за която покажи само първата и последната буква. Ако има други, които са еднакви с първата или последната също трябва да се покажат в началото.

Направи също така агау от всички букви. Нека агау-я генерира толкова букви, колкото букви съдържа думата по 2 (и минимум 10 букви), като гледай в тях да съществуват нужните букви, за да се познае думата и да няма повтарящи се. Например думата е ТЕЛЕФОН. Следователно играчът ще може да избира от 14 букви, за да познае думата. Ако е СТОЛ, тогава ще избира от 10 букви, тъй като това е минимума.

На всеки ход животите на играча ще намалят, ако греши и ще се разкрива буква, ако познава. Играчът има 10 опита. Намаляването на животите трябва да става по два начина. Първият е стандартна бесеница - можеш да пробваш да намериш или нарисуваш на пейнт 10 картинки с различните стейтове на бесилото и да ги показваш една след друга. Другият е чрез ProgressBar от Reactstrap, който в началото да е запълнен и да свети зелено. Когато падне под 5 опита да свети жълти и под 3 опита да свети червено, и да намалява прогресивно.

Трябва прогресът по играта да се запазва и примерно, ако играчът излезе от browser-а или затвори tab-а, после като влезне да продължи от където е приключил.

Ако играчът направи 10-те си опита и не познае думата, системата трябва да изписва Game Over и да има Play Again опция. Ако играчът познае думата, системата да изписва Congratulations и пак Play Again опция. Play Again не трябва да презарежда страницата, а да използва стейта, за да направи нова игра.

Използвай ES6 синтаксис, функционални компоненти и добри наименования на папки, файлове и променливи. Напиши коментари на по-сложните функции с обяснение как работят.

Качи проекта в Git и предостави линк към него в отговор на имейла, в който ще получиш тази задача.

Успех!