**Основные функциональные требования**

Basic (required):

* изначально bodyв файле index.html должно быть пусто (разрешен только тег скрипта), **все необходимые элементы генерируются с помощью JS**
* дизайн должен быть адаптивным (или отзывчивым) от *(500 пикселей <= ширина)* . Допустимо изменение внешнего вида для мобильной версии (например, скрыть кнопки в бургер-меню)
* размер кадра по умолчанию — 5x5. Подсказки даны в верхней и левой части сетки. Последовательность чисел должна быть логически организована и помогать игроку решить нонограмму.
* для игрового поля: каждые 5 ячеек в строках и столбцах должны быть разделены разделителем (жирная линия). Для подсказок: каждые 5 ячеек в **ряду** следует разделить разделителем (для левых подсказок); каждые 5 ячеек в **столбце** должны быть разделены разделителем (для верхних подсказок). Подсказки должны быть отделены от игрового поля жирной линией.
* игрок может заполнить ячейку сетки, щелкнув левой кнопкой мыши. При событии щелчка активируйте функцию изменения цвета сетки на темный (черный). Когда игрок нажимает на темную ячейку - она ​​меняется на пустую (белую).
* конец игры, когда игроки правильно заполняют все **черные** клетки в соответствии с подсказками. При успешном решении игры отобразите «Отлично! Вы решили нонограмму!» (на случай, если вы пропустили реализацию секундомера)

Advanced:

* в игре должно быть минимум 5 шаблонов для легкого уровня (5х5). Игроки должны иметь возможность выбирать картинку, которую они хотят разгадать, возможно, из списка предметов. Вы можете реализовать это двумя способами: либо составить список возможных шаблонов с изображениями (решенными головоломками), либо использовать имена шаблонов (без изображений), либо использовать и изображения, и имена. Пользователь также должен легко понимать, каков уровень изображения.
* игрок может заполнить ячейку в сетке, изменив цвет сетки на перечеркнутую ячейку (X), щелкнув правой кнопкой мыши. Контекстное меню не должно появляться. Заполнение пустых ячеек знаком X не обязательно для победы в игре.
* игру можно перезапустить (сбросить) без перезагрузки страницы (например, нажав на кнопку Reset game). После нажатия кнопки уровень игры и шаблон (картинка) не должны меняться - это означает, что будут обнуляться только заполненные ячейки. В противном случае игрок может изменить шаблон игры или уровень игры (например, вы можете реализовать меню с опциями) без перезагрузки страницы.
* отображать продолжительность игры в формате XX:XX, секундомер запустится после первого нажатия на поле (не по подсказкам). «Отлично! Вы решили нонограмму за ## секунд!» отображается после победы.
* игра должна включать звуковые эффекты для таких событий, как пометка ячейки как черная, пометка ячейки как X, пометка ячейки как пустая и победа в игре.
* постановка игры сохраняется (например, с помощью localStorage) при нажатии кнопки «Сохранить игру», так что, когда игрок нажимает кнопку «Продолжить последнюю игру», он может продолжить игру с того места, где он остановился.

Additional (to get extra points):

* темные/светлые темы игры. Смена темы подразумевает изменение всей цветовой схемы приложения, включая цвет фона, цвета ячеек, счетчиков, кнопок и т.д.
* реализовать в игре три уровня сложности: легкий (5х5), средний (10х10) и сложный (15х15). Каждый уровень должен отличаться размером игрового поля и сложностью основного шаблона (картинок).
* последние 5 результатов побед сохраняются в таблице рекордов. Таблица сортируется по времени игры в формате XX:XX (например, с помощью LocalStorage). В каждой строке должны быть указаны: решенная головоломка (либо название, либо картинка, либо и то, и другое); сложность; результат секундомера.
* реализовать кнопку «случайная игра». Когда игрок нажимает на кнопку - появляется случайный шаблон (шаблон и уровень должны выбираться случайно по алгоритму).
* реализовать кнопку «Решение» рядом с полем. Когда игрок нажимает кнопку - поле заполняется ячейками с правильным решением. Использование кнопки не означает выигрыша и не будет занесено в таблицу выигрышей.

## Критерии оценки:

**Максимальная оценка за задание: 250 баллов.**

### Базовый прицел +80 очков

* верстка, дизайн, адаптивный интерфейс:+20
* в начальном состоянии игры рамка имеет размер 5х5. Последовательность чисел логически организована и помогает игроку решить нонограмму:+20
* ячейки и подсказки делятся разделителями, как описано в Базовом блоке:+5
* когда пользователь щелкает по ячейкам левой кнопкой мыши - они должны быть отмечены как темные. Когда пользователь нажимает на темную ячейку, она должна быть помечена как пустая (белая) ячейка:+15
* игра должна закончиться, когда игрок правильно раскроет все **черные** клетки и в конце игры отобразится соответствующее сообщение:+20

### Расширенный прицел +90 баллов

* в игре должно быть как минимум 5 шаблонов для легкого уровня (5x5), и игрок может выбрать, какую картинку он хочет разгадать.+15
* игрок может заполнить ячейку в сетке, изменив цвет сетки на перечеркнутую ячейку (X), щелкнув правой кнопкой мыши. Контекстное меню не появляется:+20
* игру можно перезапустить без перезагрузки страницы:+15
* Отображается продолжительность игры, секундомер запускается после первого щелчка по полю (не по подсказкам), а в конце игры отображается соответствующее сообщение:+10
* звуковое сопровождение (вкл./выкл.) для каждого события (см. **Расширенный** блок):+15
* реализовано сохранение состояния последней игры и кнопки «Продолжить последнюю игру»:+15

### Хакерский прицел +80 очков

* возможность выбора различных тем для игрового поля (темные/светлые темы):+15
* реализована возможность изменения размера (5х5, 10х10, 15х15) и имеется минимум 5 шаблонов для каждого уровня:+20
* реализовано сохранение последних 5 результатов выигрышей с сортировкой:+15
* реализована кнопка «случайная игра». Когда игрок нажимает на кнопку - появляется случайный шаблон (шаблон и уровень должны выбираться случайным образом по алгоритму):+15
* Реализована кнопка «Решение». Когда игрок нажимает на кнопку - поле заполняется ячейками с правильным решением. В таблицу выигрышей не заносятся такие игры:+15