

ТЗ к проекту «Слова»

Описание проекта

Игра предназначена для разучивания слов иностранного языка. Игрок использует визуализацию изучаемых слов, которая позволит лучше и быстрее запомнить слова. Она подходит и взрослым, и детям. В наборе есть пары карточек – со словом и рисунком. Нужно выбрать карточку с рисунком и подходящую ей со словом. Если они совпадают – карточки удаляются с поля. Язык и содержание игры может быть различным. Одно слово пишется так, другое - иначе. Между собой они никак не связаны, только внешне.

Начальное знание языка не требуется. Выбирайте карточки и не бойтесь совершать ошибки, ведь всегда можно переиграть заново! Игра поможет с удовольствием провести час или два за изучением нового языка.

Задача

Вам нужно запрограммировать приложение для разучивания слов. Верстку и данные мы уже подготовили. Для игры готовы три набора данных. В каждом наборе одинаковые слова на разных языках. Для каждого слова в данных содержится картинка и название предмета на иностранном языке.

Экраны

Приложение состоит из трёх экранов:

- после загрузки страницы пользователь видит **начальный экран**. на экране показаны правила игры и три кнопки выбора языка карточек.
 - Разные наборы содержат одинаковые картинки для изучения.
 - при нажатии на кнопку игра начинается с выбранным языком
 - при каждом старте игры набор карточек перемешивается в случайном порядке.
- **игровой экран** отображает поле с карточками и текущую статистику игры (количество оставшихся пар карточек и количество возможных ошибок).

- пользователь выбирает карточку кликом.
- можно выбрать любую карточку в произвольном порядке. для завершения хода пользователь выбирает вторую карточку. повторный клик по выбранной карточке игнорируется.
- вторая выбранная карточка должна отличаться по типу от первой. например: если пользователь первой выбрал картинку, то вторая карточка должна содержать слово. при выборе второй карточки того же типа, что и первая, пользователь видит в интерфейсе отображение ошибки. в статистике игры такая ошибка не учитывается.
- приложение проверяет выбранную пару карточек, и если слово и изображение на карточках отличаются, пользователь видит в интерфейсе отображение ошибки. такая ошибка увеличивает количество ошибок в статистике.
- количество ошибок отображается в интерфейсе в виде доступных «жизней». каждая ошибка отнимает одну «жизнь». пользователю разрешено сделать три ошибки.
- если изображение и слово открытой пары совпадают, то карточки исчезают с поля и далее в игре не участвуют.
- на экране отображается индикатор прогресса игры. содержимое индикатора закрашивается в ходе игры. закрашенная часть индикатора пропорциональна доле оставшихся на поле пар карточек.
- на третьей ошибке игра заканчивается. если пользователь собрал все пары карточек игра заканчивается.
- когда игра заканчивается, пользователь видит **модальное окно (popup)** с сообщением об окончании игры и кнопкой перехода к экрану результатов. переход к следующему экрану происходит после нажатия на кнопку в модальном окне.
- сообщение в модальном окне зависит от результата игры: если игра закончилась после третьей ошибки, выводится сообщение «Игра окончена» и количество собранных пар. если все карточки были правильно собраны, выводится сообщение «Победа».
- **экран результатов** отображает таблицу с результатами игр пользователей.

- результаты игры других пользователей поступают из внешнего источника данных (файла).
- результаты в таблице отсортированы по убыванию количества правильно собранных пар карточек.
- результат текущей игры отображается в строке «Ваш результат»
- строки, в которых результат совпадает с текущим, выделены стилями.
- экран результатов содержит кнопку начала новой игры. при нажатии на кнопку происходит переход к начальному экрану.
- при переходе к начальному экрану текущий результат сбрасывается
- приложение правильно склоняет числительные («1 слово», «2 слова», «5 слов»)

Технические требования

- для разработки интерфейса используется React. код библиотеки подключается к странице тегом `<script>`
- для парсинга JSX-кода используется библиотека babel версии `standalone`
- для получения корректного склонения числительных используется библиотека `@dubaua/get-declension`
- код приложения написан в теге `<script>` файла `index.html` для возможности локального запуска из файловой системы, без использования сервера сборки
- переход между экранами приложения происходит без перезагрузки страницы
- в разметке приложения находится только корневой элемент приложения (`#root`). вся разметка интерфейса генерируется JS
- при отключенном в браузере JS выводится сообщение «You need to enable JavaScript to run this app.»
- готовая разметка шаблонов передается разработчику в HTML-файлах. вам нужно самостоятельно перенести разметку шаблонов в JSX-компоненты.
- разработчик получает готовые стили и графику приложения
- стили и разметку изменять нельзя

- в проекте используется синтаксис стандарта `ES6`
- для добавления обработчиков события используются только механизмы React. использование методов `addEventListener` и `querySelector` не допускается
- код для генерации случайного набора пар карточек оформлен в функцию и находится в отдельном JS файле
- приложение сравнивает картинки и слова на карточках по токену, который содержится в данных