1. **Постановка задачі**

Розробити програмне забезпечення, що дає змогу користувачу грати в карткову гру «Скарбнички» проти комп’ютерного суперника.

Відкривши чи оновивши сторінку веб-застосунку перед користувачем з’явиться модальне вікно з кнопкою початку гри. Натиснувши на цю кнопку розпочнеться гра за відповідними правилами описаними в розділі «Теоретичні відомості». Правила порушувати неможливо. Інтерфейс користувача включає в себе можливість слідкувати за кількістю карт в колоді, в руці суперника, кількістю скарбничок обох гравців, та картами в своїй руці. По закінченню гри має виводитися вікно з оголошенням перемоги/поразки гравця з кнопкою «Грати знову».