

Игра в слова

Цель: создать веб сервис, для проверки результатов игры в слова. Веб-сервис принимает json объект и возвращает все слова, которые были использованы в игре правильно.

В случае если игра закончена досрочно с ошибкой в слове, необходимо вернуть список который содержит все валидные объекты массива до ошибки. Если переданный массив пустой - вернуть пустой массив. Пустая строка в массиве считается невалидной (ошибкой в слове).

Пример 1

```
{
  "words": [
    "fish",
    "horse",
    "egg",
    "goose",
    "eagle"
  ]
}
```

Будет возвращено

```
{
  "words": [
    "fish",
    "horse",
    "egg",
    "goose",
    "eagle"
  ]
}
```

Пример 2

```
{
  "words": [
    "fish",
    "horse",
    "snake",
    "goose",
    "eagle"
  ]
}
```

Будет возвращено

```
{
  "words": [
```

```
"fish",  
"horse"]  
}
```

Поскольку "horse" заканчивается на "е", а "snake" начинается на "s"

Пример 3

```
{  
  "words": [  
    "fish",  
    "horse",  
    "",  
    "goose"  
    "eagle"  
  ]  
}
```

Будет возвращено

```
{  
  "words": [  
    "fish",  
    "horse"]  
}
```

Пример 4

```
{  
  "words": [  
    "",  
    "horse",  
    "",  
    "goose"  
    "eagle"  
  ]  
}
```

Будет возвращен пустой массив

Условия выполнения: 1) Использование фреймворка Spring для реализации веб сервиса

2) Проверка массива инициализируется вызовом REST API, во входящие параметры которого передается массив строк (формат передачи данных - JSON). Результатом вызова REST API является получение массива правильно использованных слов

3) Решение нужно оформить в виде maven проекта который должен содержать:

1. реализацию сервиса
 2. юнит тест в котором проверяется работоспособность сервиса
- Тест должен содержать проверку всех кейсов, указанных

в примере. Тесты должны запускаться при сборке проекта через maven, если тесты не пройдены - сборка должна зафейлиться

3. проект разместить на публичном git репозитории