

# Слагалица

Направите програм који представља реализацију свима познате игре “Слагалица”. Рачунар насумично бира 12 слова, из опсега азбучних слова од **А** до **Ш**, уз могућност понављања слова, и од тог тренутка корисник има 60 секунди да унесе свој одговор (реч која се састоји од што више слова). Такмичар има на располагању само 12 слова која су задата, без могућности да нека слова користи више пута. Играч добија 2 поена за свако слово које садржи његова реч уколико је реч исправна и уколико је предао реч на време. Реч је исправна уколико се налази у приложеном речнику и користи само дозвољена слова.

Пр. 1 (Излаз/Улаз):

М Ј К А Г Ф К Љ Њ Ч О Р

-----

МАЧОРИ

Користили сте недозовољена слова! Пробајте опет

МАЧОР

Освојили сте 10 поена

Пр. 2 - истек времена (Излаз/Улаз):

М Ј К А Г Ф К Љ Њ Ч О Р

-----

МАЧОР

Нажалост, време је истекло!

Савети:

Коришћење ћириличних слова није обавзно али је пожељно јер се тако свако слово моделује једним карактером и избегава проблематика слова њ, љ, џ која у латиничном облику имају два карактера (Хвала Вуче!)

Ако дефинишемо `String azbuka = "АБВГДЂЕЖЗИЈКЉМЊОПРСТЂУФХЦЦШ"`, онда можемо преко `azbuka.charAt(i)` лако пронаћи *i*-то слово у азбуци и на сличан начин извући насумично слово