

Гра складається з 16 рівнів. На кожному рівні гравець отримує слово - ключ. Мета гри сформувати з літер ключового слова якомога більше інших слів, кожне з яких має складатися принаймні з 3 літер.

Щоб перейти на наступний рівень, гравець має знайти принаймні 70% слів з попереднього рівня.

За хід гравець може ввести слово, і гра додасть його до списку знайдених слів чи повідомить, що слово не валідне та з якої причини. Кількість ходів необмежена та за неправильні здогадки жодних штрафів не нараховується.

```
Level #2: Keyword -> world 3/8 (38%)
Already found: word, lord, old
>>>
```

Перед кожним ходом, у термінал виводиться інформація про поточний стан гри:

Номер рівня, ключове слово, кількість вгаданих слів, загальна кількість слів, яку можна знайти на цьому рівні, та процент знайдених на цьому рівні слів у дужках, округлений до цілого числа, а також список слів, які користувач вже знайшов на цьому рівні.

Під час гри можна використовувати наступні функції:

- exit - вийти з гри;
- help - виводить цей список;
- next - переміщує на наступний рівень;
- level#<num> - переміщує на рівень №<num>;
- <num> - робить те саме, що й попередня команда.

Кожна команда має починатися з /, ! чи ->.

Розробка гри відбувалася у декілька етапів:

1. Придумати власне гру, яку треба зробити;
2. Знайти ключові слова та список усіх слів, які можна отримати;
3. Розбиття гри на логічні шматки;
4. Написання коду функцій під кожен логічний шматок;
5. Документування функцій, які цього потребували.

Гра складається з 1 модуля в якому є 9 функцій:

1. is_word_good(word: str, keyword: str) -> bool - перевіряє чи валідне вказане слово;
2. is_enough_for_level(num: int) -> bool - перевіряє чи достатньо слів знайшов гравець, щоб перейти на вказаний рівень;
3. is_command(user_input: str) -> bool - перевіряє чи є вказаний рядок командою;
4. handle_command(cmd: str) - опрацьовує вказану команду;
5. go_to_level(num: int) - змінює поточний рівень на вказаний, якщо це можливо;
6. move_to_uncompleted_level() - змінює поточний рівень на перший не початий, чи перший не повністю вгаданий, якщо не початих немає;
7. play_level() - опрацьовує хід гравця;
8. new_word_found(word: str) - опрацьовує знаходження нового валідного слова;
9. print_level_info() - виводить інформацію про поточний стан гри.