**«Как бы написал автор?»**

От Вас требуется разработать небольшую ИС, представляющую собой клиент-серверную игру.

В системе две роли:

* Администратор
* Игрок

**Администратор**

Администратор видит список заданий,

Каждое задание создается только администратором:

В текстовое поле вносится текст, по нажатию на кнопку «генерировать задание», текст разбивается на предложения, а словам из этих предложений присваиваются случайные номера.

После генерации каждое предложение является заданием, которые становятся доступны игроку.

Для разделения слов используются следующие символы:

* пробел
* запятая
* тире
* двоеточие
* точка с запятой

Словом считается комбинация из следующих символов:

* символы русского алфавита;
* символы английского алфавита;
* дефис (минус);
* точка, восклицательный, вопросительный знак.

Ошибки валидации:

* если предложение состоит менее чем из трёх слов, предложение не проходит валидацию, задание не создается;
* если слово состоит не только из разрешенных символов, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если слово не содержит букв, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если слово состоит одновременно из символов русского и английского алфавита, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если дефис стоит на первой или последней позиции в слове, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если в слове более двух дефисов, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если дефисы в слове идут подряд, слово не проходит валидацию, задание не создается;
* если комбинация точек, восклицательных, вопросительных знаков находится не в конце предложения, предложение не проходит валидацию, задание не создается;
* если слово содержит более трех символов из точек, восклицательных или вопросительных знаков, предложение не проходит валидацию, задание не создается;
* если в слове точка стоит перед восклицательным или вопросительным знаком, предложение не проходит валидацию, задание не создается.

В текстовое поле нельзя ввести символы, отличающиеся от оговоренных.

Администратор может произвести “мягкое удаление” (изменение статуса видимости) задания.

**Игрок**

Игроку выдаются кликабельные слова, по клику на слово, оно становится в контейнер «предложение», по клику по слову в контейнере «предложение» оно становится обратно.

После того, как игрок, считает что именно так слова стояли в тексте автора, нажимает кнопку «проверить», ajax-ом результат проверяется на сервере, в случае ошибки игроку пишется сообщение «Увы, но автор думал иначе» и предложение оригинал, в случае верного ответа пишется «Вы распознали замысел автора» и предложение введенное игроком, также появляется кнопка «Следующее задание».

**Прочее**

Играют только авторизованные пользователи в роли игрока.

Возможность добавления, редактирования, удаления администратора в рамках тестового задания не требуется.

Игроки проходят регистрацию извне. Возможность модерации и отправки письма-подтверждения на почту в рамках тестового задания не требуется. Просмотр и редактирование списка игроков не требуется.

Для каждого игрока должны сохраняться результаты игр и статистика по играм:

* количество побед;
* количество поражений;
* количество игр.

Желательно выводить данные статистики в момент получения результатов проверки задания:

* среднее число побед (в процентах);
* среднее число поражений (в процентах);
* количество игр.

Включить в миграции:

* задание “Шла Саша по шоссе”;
* задание “Такая-сякая сбежала из дворца”;
* задание “Ну-с, так вот что!”;
* задание “Кто-то счастье ждет, кто-то в сказку верит”;
* задание “У старинушки три сына: старший — умный был детина, средний сын и так и сяк, младший — вовсе был дурак”;
* задание “Два на два будет пять?”;
* пользователя-администратора admin / a123456;
* пользователя-игрока gamer1 / 123456;
* пользователя-игрока gamer2 / 123456.

Результаты работы выложить в открытый репозиторий и предоставить ссылку на него.

Включить информацию о задании (текст этого задания) как описание в readme-файл.