В данном задании участнику необходимо разработать браузерную игру.

**Описание игры**

Игровое поле представляет собой подводный мир с плавающими рыбками. Игрок должен набрать максимальное количество баллов, кликая на них. После клика по рыбке она исчезает, а игрок получает очки. В идеале каждая рыбка движется со случайными скоростью и траекторией. Одновременно на одном игровом поле может находиться не более 10 рыбок. Существуют рыбки 3 размеров. При клике на маленькую зачисляется 30 очков, на среднюю – 20 очков, на большую – 10 очков.

Участнику необходимо разработать дизайн, реализовать указанный функционал игры, а также разработать понятный и удобный интерфейс игры (менять игровую логику запрещено).

HTML и CSS код должны быть валидными. Создаваемые файлы должны быть структурированы и содержать комментарии JS код должен выполняться без отображения ошибок, в т.ч. в консоли браузера.

* **стартовый экран** - содержит наименование игры,  поле ввода имени игрока, а также кнопку “Начать игру”. Имя не может быть пустым. Кнопка “Начать игру” активна, если только введено имя пользователя.

На стартовом экране представлена инструкция к игре.

* **экран игры** - интерфейс должен содержать:
* **блок с таймером** - содержит таймер обратного отсчета с указанием минут, секунд в формате мм:сс. Таймер должен обновляться без перезагрузки страницы.
* **блок с заработанными баллами** - количество заработанных игроком баллов за текущую игру. Обнуляется при начале новой игры.
* **блок с именем игрока** - если игрок на стартовом экране в имени ввел “tester” то имя пользователя должно иметь иное визуальное оформление, так как это “кодовое” слово для игры в тестовом режиме.
* **игровое поле** - Процесс игры должен включать в себя взаимодействия пользователя и компьютера и протекать без обновления страницы
* **экран окончания игры** - содержит таблицу результатов с первыми 10 лучшими результатами. Если игрок по баллам не вошел в 10 лучших, то вместо 10 места показывается его результат с указанием места в таблице результатов.

**Разрешенные JS-библиотеки: jQuery, jQuery UI. JavaScript фреймворки запрещены.**

Вы можете использовать по своему усмотрению любые медиаданные, доступные в папке media и/или создавать свои.