1. Escriu una aplicació web que contingui un Html, un Css i el javascript necessari per reproduir un joc per endevinar una paraula triada pel programa a l’atzar, de entre una bdd de paraules en json .

Cada paraula triada per l’aplicació aportarà una pista visible a la interfície html per ajudar al jugador.

1. L’usuari teclejarà lletra per lletra fins completar la paraula i l’aplicació la mostrarà en la seva o seves posicions si aquesta està inclosa a la paraula.
2. Si la lletra teclejada no està inclosa a la paraula, la recollirà i mostrarà a l’usuari com a error, a continuació restarà un intent dels que disposa inicialment el jugador.
3. El jugador disposa de 8 intents si la paraula té mes de7 lletres, i 6 intents si aquesta té menys de 7 lletres.
4. Sí l’usuari esgota els intents sense endevinar la paraula, l’aplicació traurà un missatge de feedback indicant que ha perdut, i omplirà la paraula per mostrar-li al jugador.
5. Si el jugador encerta la paraula en els intents disponibles, l’aplicació li mostrarà un missatge donant-li l’enhorabona

Tant el missatge d’enhorabona, com el de error i pèrdua, seran triats per l’aplicació de manera aleatòria d’un total de **5** preparades per donar el feedback d’error o d’encerts

S’adjunta vídeo demostratiu de la interfície i funcionament

A la interfície html haurà en tot moment un botó per reiniciar un nou joc.