A empresa Softheavy, produtora de softwares comerciais gameficados ou não, lhe solicitou que fosse feito um app, versão alfa, para aprimorar a capacidade linguística de seus funcionários. A partir do briefing abaixo, solucione o problema proposto pela empresa de acordo com os padrões da Programação Orientada a Objetos.

“O app deverá ter em mente um jogo de adivinhar palavras, para isso deve-se abordar os seguintes pontos:

1. O jogo sorteará três palavras para cada jogador;
2. Todo jogador possui um nome e pontuação;
3. Será jogado por duas pessoas, sendo que o vencedor será aquele que adivinhar primeiro todas as suas palavras;
4. Toda palavra tem uma pontuação diferenciada (baseado na quantidade de caracteres da palavra) e duas dicas disponíveis;
5. Toda vez que uma palavra é adivinhada a pontuação dela vai para o jogador que adivinhou;
6. O mínimo de palavras cadastradas deverá ser de doze com suas respectivas dicas;
7. O fluxo do jogo será:
   1. Pegar nome dos jogadores;
   2. O sistema distribui três palavras para cada jogador;
   3. Aparece o tamanho da palavra a ser adivinhada e pergunta se o jogador quer a primeira dica;
   4. Caso o jogador em questão escolha saber a dica será apresentado a dica e mais um espaço para ele tentar adivinhar a palavra; caso contrário aparecerá apenas o espaço para tentar adivinhar a palavra;
   5. Após os dois jogadores tentarem adivinhar o app informa quem acertou ou errou a palavra; no caso de erro, continua a mesma palavra para o jogador, já no caso de acerto, muda-se para a próxima palavra;
8. Os passos 7.3, 7.4 e 7.5 repetem-se até que um jogador adivinha todas as suas palavras, após isso, mostra-se o placar geral dos pontos e dá-se como vencedor o que primeiro terminou de adivinhar suas três palavras. ”

Caso a Softheavy aprecie sua solução, você poderá ser contratado para fazer a versão definitiva desse app.