

#10 Тотальный контроль

В этом задании мы допишем наш модуль игровой логики, используя паттерн [MVP](#), а также обобщим уже существующие модули.

Перепишите в стиле MVP код вашего проекта:

1. Создайте класс `GamePresenter`. Этот класс должен связывать модель вашей игры с представлением:
 - Конструктор должен принимать состояние игры `state`
 - Конструктор должен создавать и управлять представлением игры `GameView`
 - Запускать/останавливать отсчет времени в игре и обновлять состояние `state` и представление соответствующим образом
 - Должен реагировать на действия, происходящие в представлении (выбор ответа игроком), обрабатывать его и обновлять состояние и представление в соответствии с ответом
2. Создайте класс `Application`, который управляет всеми экранами вашей игры:
 1. Экран приветствия
 2. Экран игры
 3. Экран с результатами игры

```
import welcomeScreen from './screen/welcome-screen';
import newGameScreen from './screen/game-screen';
import statsScreen from './screen/stats-screen';

export default class Application {

  static showWelcome() {
    welcomeScreen.init();
  }

  static showGame() {
    newGameScreen.init();
  }

  static showStats(stats) {
    statsScreen.init(stats);
  }

}
```

Свяжите все ваши экраны через общий класс `Application`:

- Модуль `main.js` должен вызывать метод `Application.showWelcome()`
- Модуль игры при достижении конца игры должен переходить на экран статистики `Application.showStats(stats)`
- Модуль статистики должен уметь возвращаться на экран с игрой `Application.showGame()`