

## Условие

Игра Wordle (оригинал): <https://www.nytimes.com/games/wordle/index.html>.

Игра Wordle (рус. версия): <https://wordle.belousov.one>.

В игре необходимо угадать загаданное слово из 5-ти букв за 6 попыток.

После каждой попытки цвет букв будет меняться, чтобы показать, какие буквы есть в загаданном слове.

Если буква в веденном слове окрашивается в желтый, эта буква есть в загаданном слове, но стоит не на своем месте.

Если буква в веденном слове окрашивается в зеленый, эта буква есть в загаданном слове, и стоит на своем месте.

Если буквы нет в загаданном слове, эта буква окрашивается в серый.

Если слово будет угадано полностью, т.е. все его буквы будут на своих местах, то слово выделяется в зеленый целиком.

Приложение должно содержать, как минимум 20 слов для отгадывания пользователем. Слова — существительные, не имена нарицательные.

Приложение должно при старте игры загадывать для пользователя случайное слово из содержащихся в приложении.

Приложение должно позволять пользователю вводить слова для отгадывания.

Приложение должно показывать пользователю результат его попыток в виде подкрашивания букв в соответствии с правилами, описанными выше.

Приложение должно сообщать пользователю о победе, если таковая случается.

Приложение должно сообщать пользователю о поражении, если он не смог отгадать слово за 6 попыток, а так же должно показывать загаданное слово.

# Требования к выполнению лабораторных работ

## Проверяемые знания учащихся

- Уровень знания языка Kotlin:
  - Описание и объявление числовых переменных, строк, массивов;
  - Использование управляющих конструкций, условных выражений, циклов;
  - Описание классов и интерфейсов;
  - Работа с Null-безопасностью.
- Уровень знакомства с экосистемой Android:
  - Сборка, запуск и управление зависимостями проекта;
  - Создание макетов приложения;
  - Использование Data Binding;

- Реализация навигации в приложении с помощью редактора навигации;
- Работа с жизненным циклом фрагментов и активностей;
- Использование шаблона построения архитектуры Model-View-ViewModel;
- Использование Room для создания базы данных приложения.

## Требования к выполнению

- В корне проекта приложения должен располагаться файл README.txt с описанием задания.
- Приложение должно выполнять все функции, описанные в задании к лабораторной работе.
- Приложение не должно содержать ошибок.
- Приложение должно корректно обрабатывать неправильный ввод от пользователя.
- Архитектура приложения должна соответствовать шаблону Model-View-ViewModel.
- Навигация в приложении должна быть построена с помощью редактора навигации.
- Для работы с базой данных (если она необходима) приложение должно использовать Room.
- Приложение должно сохранять состояние экранов при смене ориентации.
- Приложение должно обладать понятным интерфейсом: показывать помощь по использованию, для ввода данных приложение должно показывать приглашение с сообщением о типе вводимых данных (например, если в поле необходимо ввести имя пользователя, необходимо добавить соответствующую подсказку к этому полю).
- Все отображаемые в приложении строки должны быть интернационализированы и располагаться в соответствующих файлах ресурсов: res/values/strings.xml (для строк на английском языке) и res/values-ru/strings.xml (для строк на русском).