

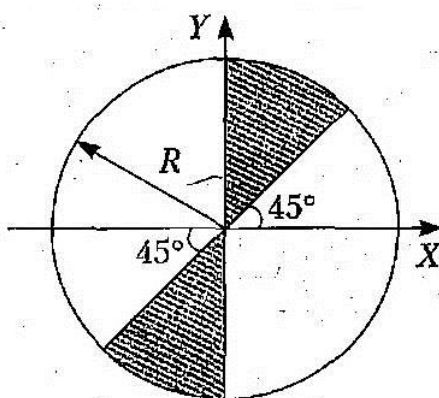
# Стрельба по мишени

Мишень представляет собой область, закрашенную серым на рисунке, соответствующем одному варианту. Требуется написать программу, которая

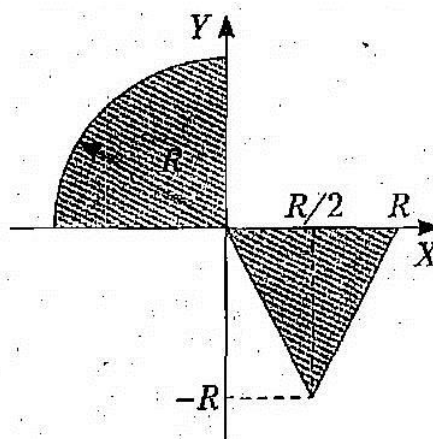
- вводит значения радиусов и других характеристик мишени;
- отображает мишень;
- вводит информацию о количестве выстрелов;
- вводит координаты попадания для каждого выстрела и отображает на рисунке мишени точку попадания в поле;
- рассчитывает количество промахов и количество попаданий в мишень после каждого выстрела.

Предусмотреть обработку ошибочного ввода пользователя.

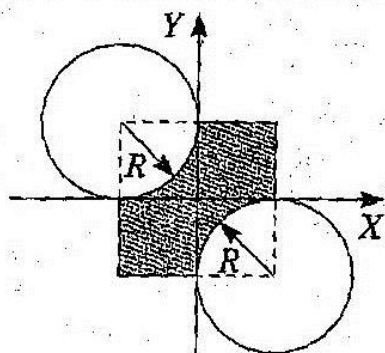
1



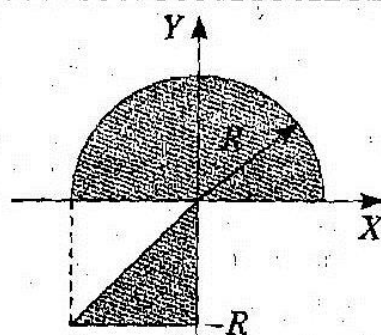
2



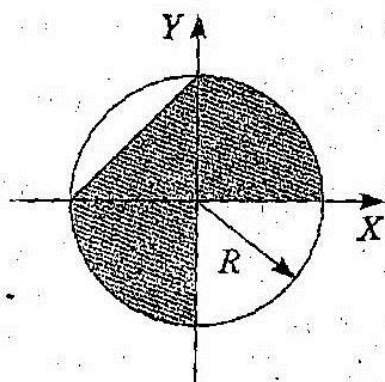
3



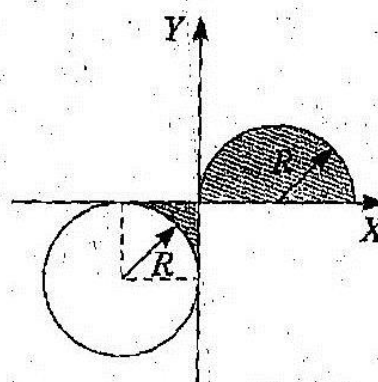
4



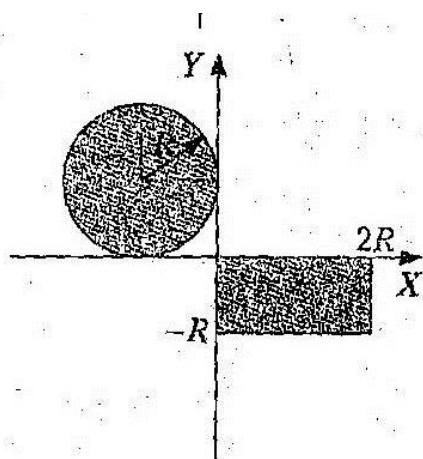
5



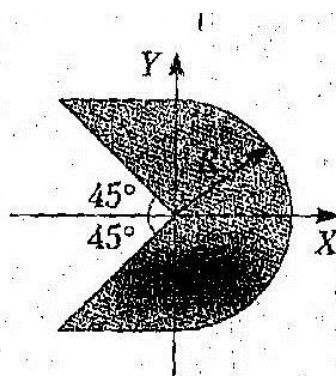
6



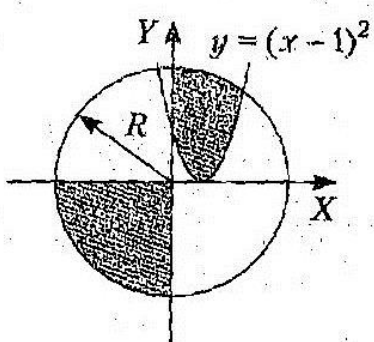
7



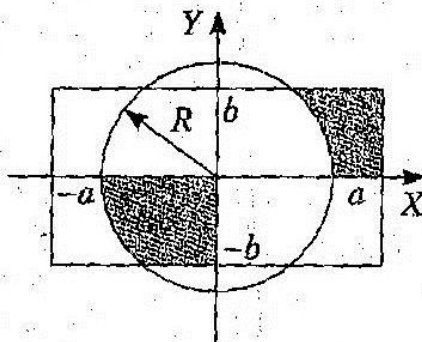
8



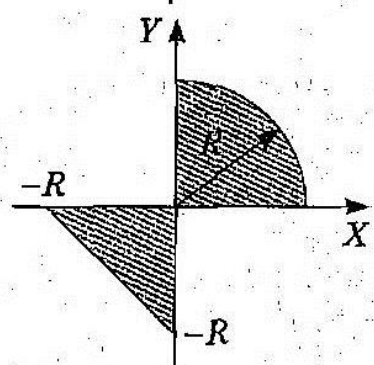
9



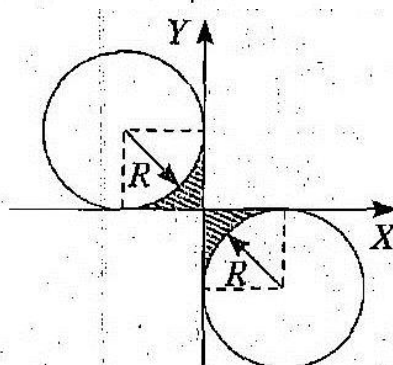
10



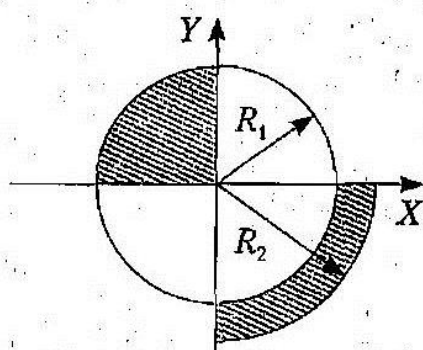
11



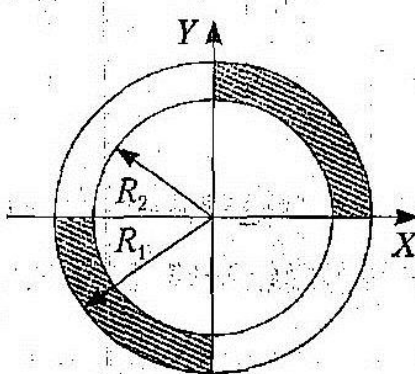
12



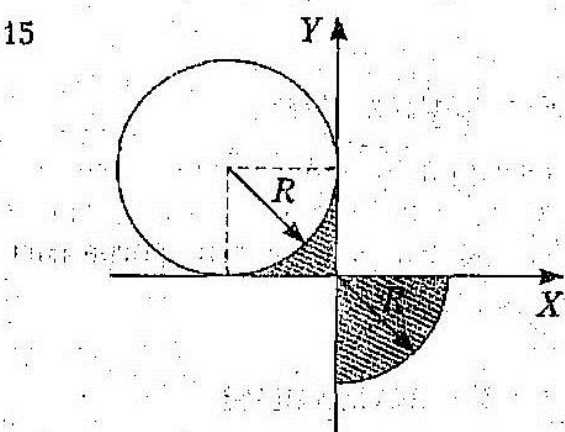
13



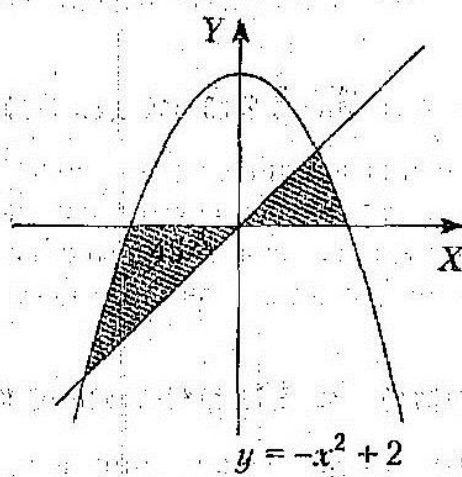
14



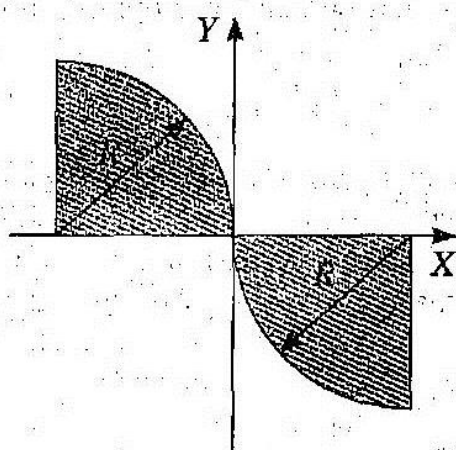
15



16



17



18

