Илья: Добрый день! Сегодня мы хотели бы представить нам наш первый проект, написанный на языке программирования C++. Для начала немного о нас. Меня зовут Печёнкин Илья, мне 16 лет, я ученик школы №37 10А класса. Свое знакомство с программированием я начал в школе программирования «Алгоритмика», где изучал язык программирования Python. В этом году продолжил свое обучение в Школе::Кода на курсе по С++. Также хочу представить третьего участника нашей команды, который не смог присутствовать здесь сегодня, но внес немалый вклад в эту работу. Это мой одноклассник, Яснев Максим, начал свое знакомство с программированием с изучения Python’a на онлайн курсе от SkySmart, после чего продолжил его изучение в Школе::Кода и в этом году начал изучать язык С++.

Никита: Меня зовут Широков Никита, мне 16 лет, я ученик 10 класса школы №20. Свое знакомство с программированием начал 2 года назад с изучения Python’a. В этом году начал изучать язык программирования C++.

Илья: возможно некоторые из вас знают игру под названием «Клевер», которая была популярна несколько лет назад, ведь в ней, отвечая на вопросы, можно было выиграть денежный приз. Идея осуществить пародию на эту игру в качестве нашего проекта показалась нам очень интересной, хоть и без денежных призов.

Никита: мы выбрали именно эту тему, так как в ней мы можем совместить в себе множество новых способов работы с кодом, в особенности работу с текстовыми файлами, новыми библиотеками, а также включить в решение уже известные нам «массивы».

Илья: итак, вот немного о результатах наших трудов (открываешь презентацию).

Слайд 1: название

Слайд 2: используемые библиотеки. Библиотека iostream используется для реализации поддержки для файлового ввода/вывода данных встроенных типов. Библиотека fstream предоставляет функционал для считывания данных из файла и для записи в файл. Библиотека time.h содержит типы и функции для работы с датой и временем. В библиотеке windows.h объявлены функции, предоставляющие интерфейс доступа к WindowsAPI (набору функций и процедур, предоставляемых операционной системой Windows для разработчиков приложений). Ну и библиотека string, необходимая для удобной работы со строками.

Никита: слайд 3: для начала мы создаем функцию void delay, необходимую для обеспечения задержки между выводами вопросов. Далее мы создаем переменную char a, в которую будем записывать наши ответы, и переменную int seconds, равную 1, для задержки между выводами вопросов, равной одной секунде. После этого мы пишем команду, которая позволяет нам выводить в консоль русский текст, а также подготавливаем файл «ask.txt», в котором содержатся все наши вопросы для работы с ним. Снизу вы можете увидеть массив ans, в котором записаны все правильные ответы на вопросы, в типе данных char.

Илья: слайд 4: далее для работы с выделением результатов ответов зеленым цветом, в случае правильного ответа и красным цветом в случае неправильного ответа мы используем команды, которые видны на слайде.

Никита: в ходе работы над проектом мы научились работать с текстовыми файлами в коде программы, изучили новые библиотеки и функции и подтянули наши знания в работе с массивами.

Илья: слайд 5: на этом слайде находится qr-code, отсканировав который вы можете перейти на наш guthub для более детального изучения нашего проекта.

Спасибо за внимание!