

Практическая Работа №1

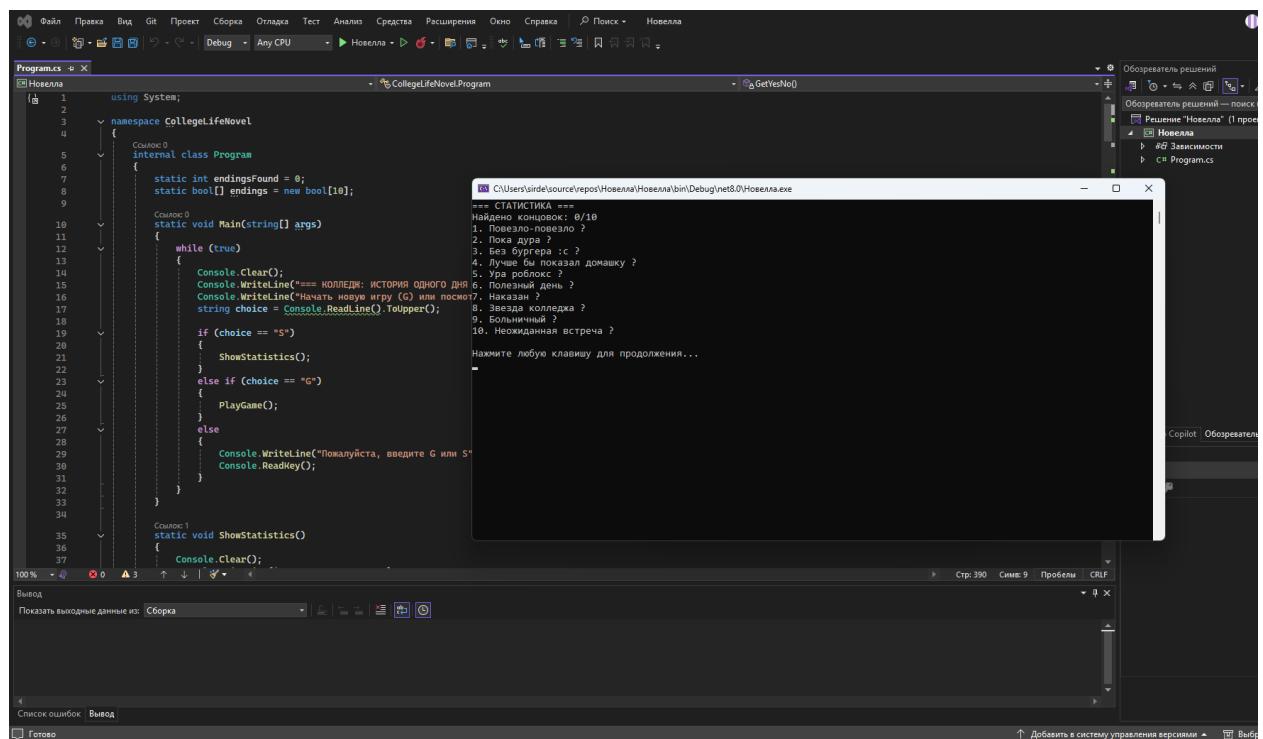
Написать Текстовую Новвельу на 20 шагов и 10 концовками.

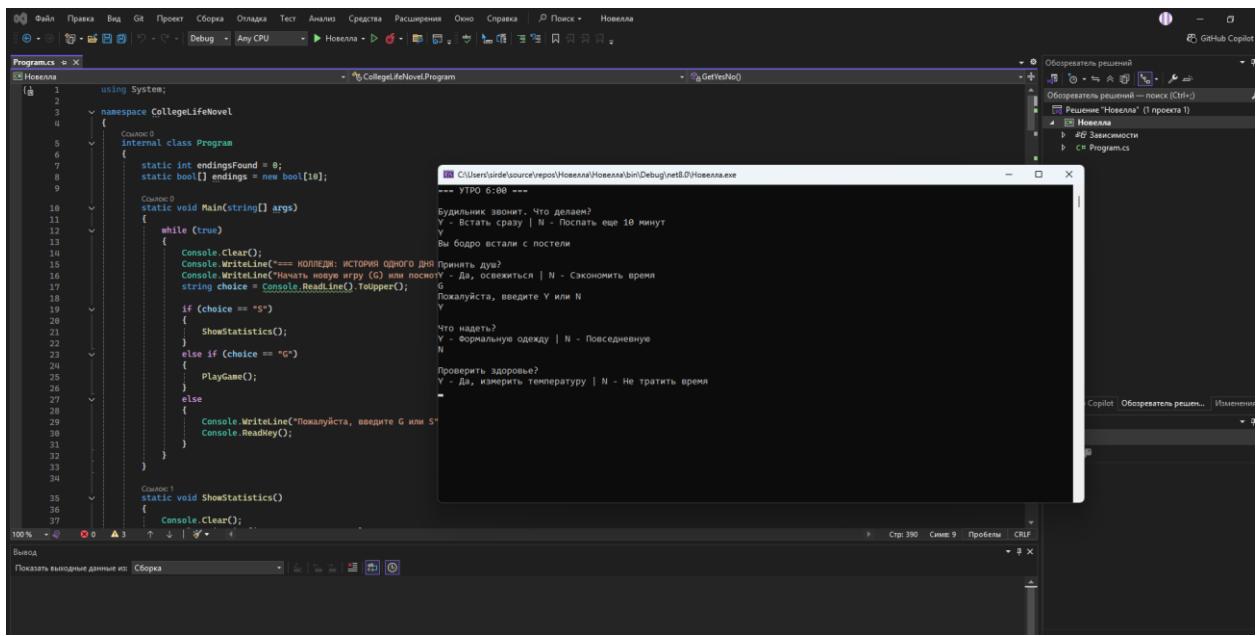
Работу сделал:
Геронок Артём ИПО-22.24

создание Новелла

Текстовая Новелла на 20 шагов и 10 концовок

ПОСЛЕДНЯЯ ПРАВИЛЬНАЯ ВЕРСИЯ!!!!!!





```
using System;
```

```
namespace CollegeLifeNovel
```

```
{
```

```
    internal class Program
```

```
{
```

```
    static int endingsFound = 0;
```

```
    static bool[] endings = new bool[10];
```

```
    static void Main(string[] args)
```

```
{
```

```
        while (true)
```

```
{
```

```
            Console.Clear();
```

```
            Console.WriteLine("== КОЛЛЕДЖ: ИСТОРИЯ ОДНОГО ДНЯ ==");
```

```
            Console.WriteLine("Начать новую игру (G) или посмотреть статистику (S)?");
```

```
            string choice = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
if (choice == "S")
{
    ShowStatistics();
}

else if (choice == "G")
{
    PlayGame();
}

else
{
    Console.WriteLine("Пожалуйста, введите G или S");
    Console.ReadKey();
}
}
```

```
static void ShowStatistics()
{
    Console.Clear();

    Console.WriteLine($"==== СТАТИСТИКА ===");

    Console.WriteLine($"Найдено концовок: {endingsFound}/10");
}
```

```
string[] endingNames =
{
    "1. Повезло-повезло",
    "2. Пока дура",
    "3. Без бургера :c",
    "4. Лучше бы показал домашку",
    "5. Ура роблокс",
    "6. Полезный день",
}
```

```
    "7. Наказан",
    "8. Звезда колледжа",
    "9. Больничный",
    "10. Неожиданная встреча"

};

for (int i = 0; i < endings.Length; i++)
{
    string status = endings[i] ? "✓" : "✗";
    Console.WriteLine($"{endingNames[i]} {status}");
}

Console.WriteLine("\nНажмите любую клавишу для продолжения...");
Console.ReadKey();

}

static void PlayGame()
{
    // Переменные для отслеживания состояния игры
    bool hasHomework = false;
    bool hasMoney = true;
    bool isHealthy = true;
    int energy = 100;

    Console.Clear();
    Console.WriteLine("== УТРО 6:00 ==");

    // Интеракция 1
    Console.WriteLine("\nБудильник звонит. Что делаем?");
    Console.WriteLine("Y - Встать сразу | N - Поспать еще 10 минут");
}
```

```
string alarm = GetYesNo();

if (alarm == "N")
{
    Console.WriteLine("Вы проспали и встали в 6:10");
    energy += 10;
}

else
{
    Console.WriteLine("Вы бодро встали с постели");
}

// Интеракция 2

Console.WriteLine("\nПринять душ?");
Console.WriteLine("Y - Да, освежиться | N - Сэкономить время");
string shower = GetYesNo();

if (shower == "Y") energy += 20;

// Интеракция 3

Console.WriteLine("\nЧто надеть?");
Console.WriteLine("Y - Формальную одежду | N - Повседневную");
string clothes = GetYesNo();

// Интеракция 4

Console.WriteLine("\nПроверить здоровье?");
Console.WriteLine("Y - Да, измерить температуру | N - Не тратить время");
string healthCheck = GetYesNo();
```

```
if (healthCheck == "Y")
{
    Console.WriteLine("Температура 37.2 - вы немного простужены!");
    isHealthy = false;
}

// Интеракция 5
Console.WriteLine("\nИдти сегодня в колледж?");
Console.WriteLine("Y - Идти в колледж | N - Остаться дома");
string goToCollege = GetYesNo();

if (goToCollege == "Y")
{
    PlayCollegePath(ref energy, ref hasHomework, ref isHealthy);
}
else
{
    PlayHomePath(ref energy, ref isHealthy);
}

static void PlayCollegePath(ref int energy, ref bool hasHomework, ref bool isHealthy)
{
    Console.Clear();
    Console.WriteLine("== ДОРОГА В КОЛЛЕДЖ ==");

    // Интеракция 6
    Console.WriteLine("\nЗавтрак:");
    Console.WriteLine("Y - Полезный завтрак | N - Быстрый перекус");
}
```

```
string breakfast = GetYesNo();

if (breakfast == "Y")
{
    energy += 15;
    Console.WriteLine("Вы сыты и полны энергии!");
}

// Интеракция 7

Console.WriteLine("\nПроверить деньги?");
Console.WriteLine("Y - Да, посчитать наличные | N - Не важно");
string checkMoney = GetYesNo();

if (checkMoney == "Y")
{
    Console.WriteLine("У вас 500 рублей - хватит на обед и транспорт");
}

// Интеракция 8

Console.WriteLine("\nСобрать портфель?");
Console.WriteLine("Y - Внимательно собрать | N - Быстро схватить что попало");
string packBag = GetYesNo();

hasHomework = (packBag == "Y");

// Интеракция 9

Console.WriteLine("\nТранспорт:");
Console.WriteLine("Y - Маршрутка (дешево) | N - Такси (быстро)");
```

```
string transport = GetYesNo();

// Интеракция 10

if (transport == "Y")
{
    Console.WriteLine("\nВ маршрутке предложили помочь с учебой:");
    Console.WriteLine("Y - Принять помощь | N - Отказаться");
    string studyHelp = GetYesNo();

    if (studyHelp == "Y")
    {
        Console.WriteLine("Вы узнали что-то новое!");
        energy += 5;
    }
}

// Интеракция 11

Console.WriteLine("\nПо дороге встретили друзей:");
Console.WriteLine("Y - Пойти вместе | N - Идти одному");
string friends = GetYesNo();

if (friends == "Y")
{
    Console.WriteLine("Веселая компания подняла настроение!");
    energy += 10;
}

// Интеракция 12 - КРИТИЧЕСКАЯ ТОЧКА

Console.Clear();
```

```
Console.WriteLine("== КОЛЛЕДЖ ==");

if (!isHealthy)
{
    Console.WriteLine("\nВам стало плохо на паре!");
    Console.WriteLine("Y - Остаться до конца | N - Пойти в медпункт");
    string feelBad = GetYesNo();

    if (feelBad == "N")
    {
        UnlockEnding(8); // Больничный
        return;
    }
}

if (!hasHomework)
{
    Console.WriteLine("\nВы забыли домашнее задание!");
    Console.WriteLine("Y - Сказать правду | N - Придумать оправдание");
    string homeworkChoice = GetYesNo();

    if (homeworkChoice == "Y")
    {
        Console.WriteLine("\nПреподаватель оценил вашу честность!");
        UnlockEnding(0); // Повезло-повезло
        return;
    }
}
else
{
```

```
Console.WriteLine("\nПреподаватель разгадал обман!");

UnlockEnding(1); // Пока дура

return;

}
```

// Интеракция 13

```
Console.WriteLine("\nНа паре задали сложный вопрос:");

Console.WriteLine("Y - Попытаться ответить | N - Промолчать");

string answerQuestion = GetYesNo();
```

```
if (answerQuestion == "Y")

{

    Console.WriteLine("Ваш ответ впечатлил преподавателя!");

    UnlockEnding(7); // Звезда колледжа

    return;

}
```

// Интеракция 14

```
Console.WriteLine("\nПоказать домашнее задание?");

Console.WriteLine("Y - Да, получить оценку | N - Пойти на обед");

string showHomework = GetYesNo();
```

```
if (showHomework == "Y")

{

    Console.WriteLine("\nПреподаватель поставил '5'!");

}
```

// Интеракция 15

```
Console.WriteLine("\nОбед:");
```

```
Console.WriteLine("Y - Стоять в очереди | N - Купить в автомате");
string lunch = GetYesNo();

UnlockEnding(2); // Без бургера

return;
}

else
{
// Интеракция 16

Console.WriteLine("\nВ столовой вы встретили старого друга:");
Console.WriteLine("Y - Подойти поздороваться | N - Пройти мимо");
string meetFriend = GetYesNo();

if (meetFriend == "Y")
{
    UnlockEnding(9); // Неожиданная встреча
    return;
}

// Интеракция 17

Console.WriteLine("\nЧто взять на обед?");
Console.WriteLine("Y - Бургер | N - Салат");
string food = GetYesNo();

UnlockEnding(3); // Лучше бы показал домашку
return;
}
```

```
static void PlayHomePath(ref int energy, ref bool isHealthy)
{
    Console.Clear();
    Console.WriteLine("== ДОМАШНИЙ ДЕНЬ ==");

    // Интеракция 18
    Console.WriteLine("\nЧем заняться утром?");
    Console.WriteLine("Y - Телефон | N - Почитать книгу");
    string morningActivity = GetYesNo();

    if (morningActivity == "Y")
    {
        // Интеракция 19
        Console.WriteLine("\nЧто смотреть?");
        Console.WriteLine("Y - Тик-Ток | N - Образовательный контент");
        string phoneContent = GetYesNo();

        energy -= 10;
    }

    // Интеракция 20
    Console.WriteLine("\nЧувствуете усталость?");
    Console.WriteLine("Y - Вздремнуть | N - Продолжить заниматься делами");
    string nap = GetYesNo();

    if (nap == "Y")
    {
        // Интеракция 21
        Console.WriteLine("\nМама заходит в комнату:");
    }
}
```

```
Console.WriteLine("Y - Притвориться спящим | N - Проснуться");
string mom = GetYesNo();

if (mom == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы проспали до вечера!");
    energy = 100;

    // Интеракция 22

    Console.WriteLine("\nВечером пришли друзья:");
    Console.WriteLine("Y - Пригласить их | N - Сказать что занят");
    string eveningFriends = GetYesNo();

    if (eveningFriends == "Y")
    {
        Console.WriteLine("Отлично провели время с друзьями!");
    }
    else
    {
        Console.WriteLine("Мама попросила помочь по дому");
    }
}

// Интеракция 23

Console.WriteLine("\nКомпьютер:");
Console.WriteLine("Y - ИграТЬ в игры | N - Заниматься саморазвитием");
string computer = GetYesNo();
```

```
if (computer == "Y")
{
    // Интеракция 24
    Console.WriteLine("\nВыбор игры:");
    Console.WriteLine("Y - Роблокс | N - Другие игры");
    string gameChoice = GetYesNo();

    UnlockEnding(4); // Ура роблокс

    return;
}

else
{
    // Интеракция 25
    Console.WriteLine("\nЧто делать?");
    Console.WriteLine("Y - Учиться программированию | N - Заниматься спортом");
    string development = GetYesNo();

    UnlockEnding(5); // Полезный день

    return;
}

static void UnlockEnding(int endingIndex)
{
    Console.Clear();
    Console.WriteLine("== КОНЦОВКА ==");

    string[] endingMessages = {
```

"👉 ПОВЕЗЛО-ПОВЕЗЛО!\nВы честно признались и преподаватель дал второй шанс!",
"💀 ПОКА ДУРА\nОбман раскрыт! Получайте двойку и выговор.",
"🍔 БЕЗ БУРГЕРА :c\nВы показали домашку, но остались без вкусного обеда.",
"珫️ ЛУЧШЕ БЫ ПОКАЗАЛ ДОМАШКУ\nЕда в столовой оказалась несвежей.",
"🎮 УРА РОБЛОКС!\nЦелый день игры - что может быть лучше?",
"💻 ПОЛЕЗНЫЙ ДЕНЬ\nВы прокачали свои навыки!",
"👮 НАКАЗАН\nРодители descubrieron вашу хитрость!",
"🎭 ЗВЕЗДА КОЛЛЕДЖА\nВаш ответ впечатлил всех!",
"🎬 БОЛЬНИЧНЫЙ\nЛучше отлежаться дома с простудой.",
"❤️ НЕОЖИДАННАЯ ВСТРЕЧА\nВы встретили старую подругу/друга!"

};

```
Console.WriteLine(endingMessages[endingIndex]);
```

```
if (!endings[endingIndex])
{
    endings[endingIndex] = true;
    endingsFound++;
}
```

```
Console.WriteLine($"\\nНайдено концовок: {endingsFound}/10");
Console.WriteLine("Нажмите любую клавишу для продолжения...");
Console.ReadKey();
```

```
}
```

```
static string GetYesNo()
{
    while (true)
```

```
{  
    string input = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
    if (input == "Y" || input == "N")  
  
        return input;  
  
    else  
  
        Console.WriteLine("Пожалуйста, введите Y или N");  
  
    }  
  
}  
  
}  
}
```

□ КОЛЛЕДЖ: ИСТОРИЯ ОДНОГО ДНЯ

Жанр: Интерактивная текстовая новелла с элементами симуляции жизни

🎮 ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

Структура игры:

- 20+ интерактивных шагов (взаимодействий с выбором)
- 10 уникальных концовок
- Система статистики для отслеживания прогресса
- Ветвящийся сюжет с двумя основными путями

Механика выбора:

Все решения принимаются через бинарный выбор (Y/N), где:

- Y (Yes) – положительный/активный вариант
 - N (No) – отрицательный/пассивный вариант
-

📋 СЮЖЕТНЫЕ ВЕТВИ:

1. ПУТЬ "КОЛЛЕДЖ" (основная ветка)

Утренние решения:

- Проснуться вовремя или проспать
- Принять душ или сэкономить время
- Выбор одежды (формальная/повседневная)
- Проверка здоровья
- Завтрак (полезный/быстрый)
- Сбор портфеля
- Выбор транспорта

Колледжские события:

- Встреча с друзьями
- Критические ситуации (болезнь, забытая домашка)
- Ответ на уроке
- Показ домашней работы
- Обеденные выборы

2. ПУТЬ "ДОМА" (альтернативная ветка)

Домашние занятия:

- Утренняя активность (телефон/книга)
- Контент для просмотра
- Отдых или дела
- Взаимодействие с родителями
- Компьютерные занятия
- Вечерние встречи

💡 10 КОНЦОВОК:

Колледжские концовки:

1. 🍔 Повезло-повезло – Честность оценена
2. 💀 Пока дура – Обман раскрыт
3. 🍔 Без бургера :с – Успех в учебе, но без лакомства
4. 🎓 Лучше бы показал домашку – Неудача в столовой
5. 💡 Звезда колледжа – Блестящий ответ на уроке

6. Неожиданная встреча – Встреча со старым другом
7. Больничный – Правильное решение при болезни

Домашние концовки:

8. Ура роблокс! – День игр
 9. Полезный день – Саморазвитие
 10. Наказан – Разоблачение родителями
-

СИСТЕМНЫЕ МЕХАНИКИ:

Параметры персонажа:

- Энергия (Energy) – изменяется от решений
- Здоровье (isHealthy) – влияет на сюжет
- Деньги (hasMoney) – финансовый статус
- Домашка (hasHomework) – ключевой параметр

Система достижений:

- Отслеживание найденных концовок (0-10)
- Визуальная статистика (✓/X)
- Стимул к повторным прохождениям

Критические точки:

- Забытая домашняя работа → ветвление концовок
 - Плохое самочувствие → больничная ветка
 - Выбор транспорта → разные события
-

ИГРОВОЙ ЦИКЛ:

1. Главное меню → Новая игра / Статистика
2. Утренние решения → Формирование состояния
3. Выбор пути → Колледж / Дом
4. Развитие сюжета → Цепочка выборов
5. Достижение концовки → Разблокировка
6. Возврат в меню → Повтор или статистика

💡 ОСОБЕННОСТИ ДИЗАЙНА:

Сильные стороны:

- Простой интерфейс – только Y/N
- Реплеябельность – множество комбинаций
- Реалистичные ситуации – узнаваемый студенческий опыт
- Юмор и сарказм – в описаниях концовок
- Четкая структура – понятное ветвление

Образовательный потенциал:

- Моделирование последствий решений
 - Демонстрация важности планирования
 - Развитие критического мышления
 - Понимание причинно-следственных связей
-

🔗 ПОТЕНЦИАЛ ДЛЯ РАСШИРЕНИЯ:

1. Добавление параметров:

- Настроение (Mood)
- Знания (Knowledge)
- Социальные связи (Relationships)

2. Новые механики:

- Система времени (таймер решений)
- Мини-игры на уроках
- Диалоги с выбором ответов

3. Дополнительный контент:

- Больше концовок (15-20)
 - Сюжетные ветки на неделю/месяц
 - Система достижений с описаниями
-

💻 ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕТАЛИ:

- Язык: C# (.NET Console Application)

- Архитектура: Процедурное программирование с глобальными переменными
- Сохранение: Только сессионное (в оперативной памяти)
- Интерфейс: Консольный, текстовый

Игра отлично подходит для обучения основам программирования, демонстрируя работу с:

- Условными операторами
- Циклами и функциями
- Массивами данных
- Пользовательским вводом
- Управлением потоком выполнения

Последующие попытки!!!!

1 версия:

```
using System;

namespace ConsoleApp3SpyGame
{
    internal class Program
    {
        static void Main(string[] args)
        {
            int numberEnd = 0;
            string start = "";
            string lucky = "";
            string bai = "";
        }
    }
}
```

```
string burger = "";
string ds = "";
string roblox = "";
string goodDay = "";
string punish = "";

while (true)
{
    Console.WriteLine("Начать новую миссию (G) или проверить досье (S)?");
    start = Console.ReadLine().ToUpper();

    if (start == "S")
        Console.WriteLine("Раскрыто {0} из 7 исходов операции", numberEnd);
    else if (start == "G")
    {
        string kolleg = "";
        string fast = "";
        string sleep = "";
        string eda = "";
        string breakfast = "";
        string transport = "";
        string homework = "";
        string teacher = "";
        string phone = "";
        string mom = "";
        string computer = "";
        string alarm = "";
        string clothes = "";
        string shower = "";
        string friends = "";
        string money = "";
    }
}
```

```
string weather = "";
string health = "";
string games = "";
string study = "";
string food = "";

// Интеракция 1

Console.WriteLine("Ваш будильник сработал в 6:00. Вы просыпаетесь по
сигналу.");
Console.WriteLine("Подняться немедленно или отложить сигнал на 10
минут?");
Console.WriteLine("Y - подняться немедленно | N - отложить на 10 минут");
alarm = Console.ReadLine().ToUpper();

if (alarm == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы быстро поднялись с кровати, чувствуя бодрость.");
}
else
{
    Console.WriteLine("Вы провалились в сон еще на 10 минут и открыли глаза в
6:10.");
}

// Интеракция 2

Console.WriteLine("Принять быстрый душ для бодрости или сразу надеть
костюм?");
Console.WriteLine("Y - принять душ | N - надеть костюм сразу");
shower = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
// Интеракция 3

Console.WriteLine("Какой костюм надеть для сегодняшней операции?");
Console.WriteLine("Y - официальный костюм | N - повседневный камуфляж");
clothes = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
// Интеракция 4

Console.WriteLine("Нужно ли отправляться на секретную встречу в штаб?");
Console.WriteLine("Y - отправиться на встречу | N - остаться на безопасной
квартире");
string Answer = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
if (Answer == "Y")
{
    kolleg = "да";
```

```
// Интеракция 5

Console.WriteLine("Вы приняли решение отправиться на встречу.");
Console.WriteLine("Что взять для поддержания сил перед выходом?");
Console.WriteLine("Y - энергетический батончик | N - быстрые протеиновые
батончики");
breakfast = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
// Интеракция 6

Console.WriteLine("Взглянув на часы, вы видите 7:00.");
Console.WriteLine("*Встреча назначена через час, а дорога занимает 1 час 30
минут*");
Console.WriteLine("Поторопиться и выйти без кейса с документами, чтобы
успеть?");
Console.WriteLine("Y - выйти без кейса | N - взять кейс с документами");
fast = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
    }

    else if (Answer == "N")

    {

        kolleg = "net";

        // Интеракция 7

        Console.WriteLine("Вы решили остаться на безопасной квартире.");
        Console.WriteLine("Какой канал связи проверить в первую очередь?");
        Console.WriteLine("Y - зашифрованный чат | N - спутниковое радио");
        phone = Console.ReadLine().ToUpper();

        // Интеракция 8

        Console.WriteLine("Внезапно вы чувствуете усталость. Попытаться
вздремнуть?");

        Console.WriteLine("Y - отключить связь и вздремнуть | N - продолжить
мониторинг эфира");

        sleep = Console.ReadLine().ToUpper();

    }

    else

    {

        Console.WriteLine("Пожалуйста введите только Y или N.");

        return;

    }

    if (kolleg == "da")

    {

        if (fast == "Y")

        {

            // Интеракция 9

            Console.WriteLine("На каком транспорте добраться до точки сбора?");
```

```
Console.WriteLine("Y - на общественном автобусе | N - на такси с
проверенным водителем");

transport = Console.ReadLine().ToUpper();

// Интеракция 10

Console.WriteLine("Вы достигли точки пересадки. Контакт предлагает
помощь с шифровкой. Согласиться?");

Console.WriteLine("Y - да | N - нет");

study = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("Время 7:55. Вы прибыли на место встречи.");

Console.WriteLine("Зайдя в помещение, вы понимаете, что оставили кейс с
документами.");

Console.WriteLine("*Встречу ведет куратор операции, известный как
'Сергейч'*");

Console.WriteLine("Вы не подготовили отчет по последнему заданию.");

// Интеракция 11

Console.WriteLine("Честно рассказать о ситуации или придумать
легенду?");

Console.WriteLine("Y - рассказать правду | N - придумать легенду");

homework = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("Встреча началась. Сергейч запрашивает отчет.");

Console.WriteLine("Он видит, что у вас нет документов.");

if (homework == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы честно доложили о произошедшем. Куратор дал
вам второй шанс.");
    Console.WriteLine("Он переходит к другим агентам.");
}
```

```
Console.WriteLine("Концовка: Доверие куратора");

if (lucky == "Y") continue;

else

{

    lucky = "Y";

    numberEnd += 1;

}

}

else

{

    Console.WriteLine("Вы попытались солгать, но куратор раскусил вас.");

    Console.WriteLine("Он отстраняет вас от операции и понижает в

звании.");

    Console.WriteLine("Концовка: Компромат");

    if (bai == "Y") continue;

    else

    {

        bai = "Y";

        numberEnd += 1;

    }

}

}

else if (fast == "N")

{

    // Интеракция 12

    Console.WriteLine("Вы тщательно подготовились, взяли кейс и проверили

документы.");

    Console.WriteLine("Проверить прогноз погоды перед выходом?");

    Console.WriteLine("Y - да | N - нет");
}
```

```
weather = Console.ReadLine().ToUpper();

// Интеракция 13

Console.WriteLine("Вы вышли к точке посадки, но ваш автобус ушел прямо перед вами.");

Console.WriteLine("Ждать следующий транспорт или двигаться пешком по запасному маршруту?");

Console.WriteLine("Y - ждать | N - идти пешком");

transport = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("Время 9:30. Вы прибыли с опозданием.");

Console.WriteLine("*Встреча с куратором уже началась*");

Console.WriteLine("Вы извинились за опоздание и заняли место.");

// Интеракция 14

Console.WriteLine("Другие агенты предлагают покинуть встречу для проверки нового устройства. Согласиться?");

Console.WriteLine("Y - да | N - нет");

friends = Console.ReadLine().ToUpper();

if (friends == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы покинули встречу с другими агентами.");
}

else
{
    // Интеракция 15

    Console.WriteLine("Встреча подходит к концу. Показать куратору свои расчеты сейчас или отложить до следующего раза?");

    Console.WriteLine("Y - показать расчеты и пропустить инструктаж по безопасности | N - отложить расчеты и пройти инструктаж");
}
```

```
eda = Console.ReadLine().ToUpper();

}

}

if (eda == "Y")
{
    // Интеракция 16
    Console.WriteLine("Вы представили свои расчеты.");
    Console.WriteLine("Куратор проверил данные и одобрил ваш план.");
    Операция получила зеленый свет.;

    Console.WriteLine("Спустившись вниз, вы увидели, что столовая переполнена.");
    Console.WriteLine("Дождаться своей очереди или взять паек из автомата?");
    Console.WriteLine("Y - ждать в очереди | N - взять паек из автомата");

    money = Console.ReadLine().ToUpper();

    Console.WriteLine("Концовка: Сухой паек");
    if (burger == "Y") continue;
    else
    {
        burger = "Y";
        numberEnd += 1;
    }
}

else if (eda == "N")
{
    // Интеракция 17
    Console.WriteLine("Вы решили не показывать расчеты и отправились на инструктаж.");
}
```

```
Console.WriteLine("Что выбрать для питания после инструктажа?");

Console.WriteLine("Y - горячий обед из столовой | N - полевой рацион");
food = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("После приема пищи вы почувствовали недомогание.
Еда была с усыпляющим веществом.");

Console.WriteLine("Концовка: Промах");

if (ds == "Y") continue;

else

{

    ds = "Y";

    numberEnd += 1;

}

}

else if (kolleg == "net")

{

    if (sleep == "Y")

    {

        // Интеракция 18

        Console.WriteLine("На связь выходит ваш координатор и застает вас
спящим.");

        Console.WriteLine("Он решает поднять вас по тревоге или оставить
отдыхать?");

        Console.WriteLine("Y - поднять по тревоге | N - оставить отдыхать");

        mom = Console.ReadLine().ToUpper();




        if (mom == "Y")

    {
```

```
        Console.WriteLine("Координатор поднял вас по тревоге и назначил  
срочное задание.");  
    }  
  
    else  
  
    {  
  
        Console.WriteLine("Координатор решил вас не будить. Вы проспали до  
следующего утра.");  
    }  
  
  
    Console.WriteLine("Вы проснулись в 12:00");  
  
  
    // Интеракция 19  
  
    Console.WriteLine("Заняться расшифровкой перехваченных сообщений  
или отработать навыки стрельбы?");  
  
    Console.WriteLine("Y - заняться расшифровкой | N - отработать стрельбу");  
  
    computer = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
  
    if (computer == "Y")  
    {  
  
        Console.WriteLine("Вы сели за расшифровку сообщений.");  
  
        Console.WriteLine("Какой алгоритм взлома использовать?");  
  
        Console.WriteLine("Y - стандартный протокол | N - экспериментальный  
метод");  
  
        games = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
  
        Console.WriteLine("Концовка: Ключ к секрету");  
  
        if (roblox == "Y") continue;  
  
        else  
  
        {  
  
            roblox = "Y";
```

```
        numberEnd += 1;

    }

}

else

{

    Console.WriteLine("Вы посвятили день физической подготовке и стрельбе.");

    Console.WriteLine("Концовка: Острый глаз");

    if (goodDay == "Y") continue;

    else

    {

        goodDay = "Y";

        numberEnd += 1;

    }

}

else if (sleep == "N")

{

    // Интеракция 20

    Console.WriteLine("Вы продолжили мониторить эфир.");

    Console.WriteLine("Поступил срочный сигнал от напарника. Ответить?");

    Console.WriteLine("Y - да | N - нет");

    friends = Console.ReadLine().ToUpper();




    Console.WriteLine("В помещение входит ваш координатор.");

    Console.WriteLine("Он недоволен нарушением режима.");


    // Интеракция 21

    Console.WriteLine("Признать нарушение или попытаться оправдаться?");
```

```
        Console.WriteLine("Y - признать нарушение | N - попытаться  
оправдаться");  
  
        mom = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
  
        if (mom == "Y")  
  
        {  
  
            Console.WriteLine("Вы признали свою ошибку. Координатор смягчил  
наказание.");  
  
            Console.WriteLine("Отстранение от операций на 2 недели.");  
  
        }  
  
        else  
  
        {  
  
            Console.WriteLine("Вы попытались лгать, что усугубило ситуацию.");  
  
            Console.WriteLine("Вы отстранены от операций на 1 месяц.");  
  
        }  
  
  
        Console.WriteLine("Концовка: Выговор");  
  
        if (punish == "Y") continue;  
  
        else  
  
        {  
  
            punish = "Y";  
  
            numberEnd += 1;  
  
        }  
  
    }  
  
    start = "";  
  
}  
  
else Console.WriteLine("Напиши только S или G");  
  
}  
  
}
```

```
}
```

```
}
```

```
1  using System;
2
3  Console.WriteLine("==> ЛЕСНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ <==");
4  Console.WriteLine("1 - Начать игру");
5  Console.WriteLine("2 - Выйти");
6  Console.WriteLine("3 - Выход");
7  Console.Write("Выберите: ");
8
9  string menu = Console.ReadLine();
10
11 if (menu == "1")
12 {
13     StartAdventure();
14 }
15 else if (menu == "2")
16 {
17     Console.WriteLine("Простая текстовая игра. Отвечай да/нет.");
18     Console.WriteLine("20 вопросов, 10 разных концовок.");
19     Console.WriteLine("Нажмите Enter чтобы начать...");
20     Console.ReadLine();
21     StartAdventure();
22 }
23 else if (menu == "3")
24 {
25     Console.WriteLine("Всё!");
26 }
27
28 Console.WriteLine("Просьба ввести только 'да' или 'нет'");
29
30 void GetAnswer(string question)
31 {
32     while (true)
33     {
34         Console.WriteLine(question);
35         Console.Write("Ваше: ");
36         string answer = Console.ReadLine();
37         if (answer == "да" || answer == "нет")
38             return answer;
39         Console.WriteLine("Можно ввести только 'да' или 'нет'");
40     }
41 }
42
43 void StartAdventure()
44 {
45     int points = 0;
46
47     Console.WriteLine("\n==> НАЧАЛО ИСТОРИИ <==");
48
49     // Вопрос 1
50     if (GetAnswer("\n1. Ты в лесу. Идти вперед?") == "да")
51     {
52         points += 2;
53         Console.WriteLine("Нужен враги леса...");
54     }
55     else
56     {
57         points += 1;
58         Console.WriteLine("Остался на опушке");
59     }
60
61     // Вопрос 2
62     if (GetAnswer("\n2. Видишь реку. Переплыть?") == "да")
63     {
64         points += 3;
65         Console.WriteLine("Переплыл успешно!");
66     }
67     else
68     {
69         points -= 1;
70     }
71 }
```

Файл Правка Вид Git Проект Сборка Отладка Тест Анализ Средства Расширения Окно Справка Поиск Условные конструкции

Program.cs

```

    66
    67
    68
    69
    70
    // War 3
    71 if (GetAnswer("\n3. Нашел пещеру. Войти?") == "да")
    {
        points += 4;
        Console.WriteLine("В пещере темно и страшно");
    }
    else
    {
        points += 1;
        Console.WriteLine("Пропал нико");
    }

    // War 4
    72 if (GetAnswer("\n4. Встретил медведя. Бежать?") == "да")
    {
        points += 3;
        Console.WriteLine("убежал от медведя");
    }
    else
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Столкнулся с медведем");
    }

    // War 5
    73 if (GetAnswer("\n5. Нашел сундук. Открыть?") == "да")
    {
        points += 4;
        Console.WriteLine("В сундуке золото!");
    }
    else
    {
        points += 1;
        Console.WriteLine("Не стал открывать");
    }

    // War 6
    74 if (GetAnswer("\n6. Видишь привидение. Испугаться?") == "да")
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Испугался и убежал");
    }
    else
    {
        points += 3;
        Console.WriteLine("Привидение исчезло");
    }

    // War 7
    75 if (GetAnswer("\n7. Дорога раздваивается. Налево?") == "да")
    {
        points += 3;
        Console.WriteLine("Пошел налево");
    }
    else
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Пошел направо");
    }

    // War 8
    76 if (GetAnswer("\n8. Нашел карту. Следовать?") == "да")
    {

```

Консоль отладки Microsoft Visual Studio

```

==== ЛЕСНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ====
1 - Начать игру
2 - Об игре
3 - Выход
Выбери: 2
Простая текстовая игра. Отвечай да/нет.
20 вопросов, 10 разных концовок.
Нажми Enter чтобы начать...
1

==== НАЧАЛО ИСТОРИИ ====
1. Ты в лесу. Иди вперед?
Введите 'да' или 'нет': да
Пошел вглубь леса...

2. Видишь реку. Переплыть?
Введите 'да' или 'нет': н
Нужно ввести только 'да' или 'нет'!

3. Нашел пещеру. Войти?
Введите 'да' или 'нет': да
В пещере темно и страшно

4. Встретил медведя. Бежать?
Введите 'да' или 'нет': да

```

Файл Правка Вид Git Проект Сборка Отладка Тест Анализ Средства Расширения Окно Справка Поиск Условные конструкции

Program.cs

```

    122
    123
    124
    125
    126
    // War 9
    127 if (GetAnswer("\n9. Ночь холодно. Костёр?") == "да")
    {
        points += 4;
        Console.WriteLine("Карта ведет к сокровищу");
    }
    else
    {
        points += 1;
        Console.WriteLine("Выбросил карту");
    }

    // War 10
    128 if (GetAnswer("\n10. Встретил старика. Поговорить?") == "да")
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Разжег костёр");
    }
    else
    {
        points += 1;
        Console.WriteLine("Замерз ночью");
    }

    // War 11
    129 if (GetAnswer("\n11. Видишь обрыв. Прыгнуть?") == "да")
    {
        points += 5;
        Console.WriteLine("Смелый прыжок!");
    }
    else
    {
        points += 1;
        Console.WriteLine("Нашел тропинку");
    }

    // War 12
    130 if (GetAnswer("\n12. На пути дракон. Сражаться?") == "да")
    {
        points += 6;
        Console.WriteLine("Победил дракона!");
    }
    else
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Обошел дракона");
    }

    // War 13
    131 if (GetAnswer("\n13. Нашел ягоды. Съесть?") == "да")
    {
        points += 3;
        Console.WriteLine("Ягоды были вкусные");
    }
    else
    {
        points += 1;
    }

    // War 14
    132 if (GetAnswer("\n14. Нашел камень. Сломать?") == "да")
    {

```

Консоль отладки Microsoft Visual Studio

```

4. Встретил медведя. Бежать?
Введите 'да' или 'нет': да
Убежал от медведя

5. Нашел сундук. Открыть?
Введите 'да' или 'нет': да
В сундуке золото!

6. Видишь привидение. Испугаться?
Введите 'да' или 'нет': да
Испугался и убежал

7. Дорога раздваивается. Налево?
Введите 'да' или 'нет': да
Пошел налево

8. Нашел карту. Следовать?
Введите 'да' или 'нет': да
Карта ведет к сокровищу

9. Ночь холодно. Костёр?
Введите 'да' или 'нет': да
Разжег костёр

10. Встретил старика. Поговорить?
Введите 'да' или 'нет': да
Старик дал совет

11. Видишь обрыв. Прыгнуть?

```

Файл Правка Вид Git Проект Сборка Отладка Тест Анализ Средства Расширения Окно Справка | ⌂ Поиск | Условные конструкции

Program.cs

Условные конструкции

```

1. points -= 3;
    Console.WriteLine("Ягоды были вкусные");
}
else
{
    points += 1;
    Console.WriteLine("Не стал рисковать");
}

// War 14
if (GetAnswer("\n14. Горит лес. Тушить?") == "да")
{
    points += 5;
    Console.WriteLine("Спас лес от пожара");
}
else
{
    points -= 1;
    Console.WriteLine("Убежал от огня");
}

// War 15
if (GetAnswer("\n15. Видишь портал. Войти?") == "да")
{
    points += 4;
    Console.WriteLine("Портал перенес тебя");
}
else
{
    points += 2;
    Console.WriteLine("Остался на месте");
}

// War 16
if (GetAnswer("\n16. Встретил разбойников. Драться?") == "да")
{
    points += 5;
    Console.WriteLine("Победил разбойников");
}
else
{
    points += 2;
    Console.WriteLine("Отдал деньги");
}

// War 17
if (GetAnswer("\n17. Нашел избушку. Зайти?") == "да")
{
    points += 3;
    Console.WriteLine("В избушке никого нет");
}
else
{
    points += 1;
    Console.WriteLine("Прозел нико");
}

// War 18
if (GetAnswer("\n18. Слышь крик о помощи. Помочь?") == "да")
{
    points += 4;
    Console.WriteLine("Помог путнику");
}
else
{
    points += 1;
    Console.WriteLine("Пренебрежил крик");
}

```

Консоль отладки Microsoft Visual Studio

Старик дал совет

11. Видишь обрыв. Прыгнуть?
Введите 'да' или 'нет': да
Смелый прыжок!

12. На пути дракон. Сражаться?
Введите 'да' или 'нет': да
Победил дракона!

13. Нашел ягоды. Съесть?
Введите 'да' или 'нет': да
Ягоды были вкусные

14. Горит лес. Тушить?
Введите 'да' или 'нет': да
Спас лес от пожара

15. Видишь портал. Войти?
Введите 'да' или 'нет': да
Портал перенес тебя

16. Встретил разбойников. Драться?
Введите 'да' или 'нет': да
Победил разбойников

17. Нашел избушку. Зайти?
Введите 'да' или 'нет': да
В избушке никого нет

Файл Правка Вид Git Проект Сборка Отладка Тест Анализ Средства Расширения Окно Справка | ⌂ Поиск | Условные конструкции

Program.cs

Условные конструкции

```

        }
    }

    // War 19
    if (GetAnswer("\n19. Нашел клад. Взять?") == "да")
    {
        points += 4;
        Console.WriteLine("Стал богатым!");
    }
    else
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Оставил клад");
    }

    // War 20
    if (GetAnswer("\n20. Пора домой. Возвращаться?") == "да")
    {
        points += 3;
        Console.WriteLine("Отправился домой");
    }
    else
    {
        points += 2;
        Console.WriteLine("Решил остаться");
    }

    ShowEnding(points);
}

Ссылка: void ShowEnding(int points)
{
    Console.WriteLine("\n==== ИГРА ЗАВЕРШЕНА ====");
    Console.WriteLine($"Твои очки: {points}");
    if (points >= 99)
    {
        Console.WriteLine("Ты - ЛЕГЕНДА ЛЕСА!");
        Console.WriteLine("Все звери тебе ужасают");
    }
    else if (points >= 80)
    {
        Console.WriteLine("Ты - ВЕЛИКИЙ ГЕРОЙ");
        Console.WriteLine("Подарили твоим помощникам");
    }
    else if (points >= 70)
    {
        Console.WriteLine("Ты - ОПЫТНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК");
        Console.WriteLine("Много видел в лесу");
    }
    else if (points >= 60)
    {
        Console.WriteLine("Ты - СНЕГОЧАМ");
        Console.WriteLine("Не боимся опасностей");
    }
    else if (points >= 50)
    {
        Console.WriteLine("Ты - УДАЧНЫЙ СТРАНИК");
        Console.WriteLine("Везет тебе в пути");
    }
    else if (points >= 40)
    {
        Console.WriteLine("Ты - ОСТОРОЖНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК");
        Console.WriteLine("Предотвращаешь опасности");
    }
    else if (points >= 30)
    {
        Console.WriteLine("Ты - НОВИЧОК");
    }
}

```

Консоль отладки Microsoft Visual Studio

16. Встретил разбойников. Драться?
Введите 'да' или 'нет': да
Победил разбойников

17. Нашел избушку. Зайти?
Введите 'да' или 'нет': да
В избушке никого нет

18. Слышь крик о помощи. Помочь?
Введите 'да' или 'нет': да
Помог путнику

19. Нашел клад. Взять?
Введите 'да' или 'нет': да
Стал богатым!

20. Пора домой. Возвращаться?
Введите 'да' или 'нет': да
Отправился домой

==== ИГРА ЗАВЕРШЕНА ====
Твои очки: 72
Ты - ОПЫТНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
Много видел в лесу
Спасибо за игру!

E:\Условные конструкции\Условные конструкции\bin\Debug\net8.0\Условные конструкции.exe
кодов 0 (0x0).
Нажмите любую клавишу, чтобы закрыть это окно:

```

    1. Ты - МАСТЕР ЛЕСА!
    2. Ты - ОПЫТНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
    3. Ты - НОВИЦИЙ
    4. Ты - ЧАСТО СКОНЧАЕШСЯ
    5. Ты - ЗАДУМАЮЩИЙ
    6. Ты - СЛЫШИШЬ КРИК О ПОМОЩИ?
    7. Ты - ВЫЖИВАЮЩИЙ
    8. Ты - БЕРНІЙ ГЕОРГІЙ
    9. Ты - ВІДОМИЙ СПАНІНГІСТ
    10. Ты - ОДИНІЗІСТ
    11. Ты - ВІДОМИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
    12. Ты - ВІДОМИЙ СПАНІНГІСТ
    13. Ты - ВІДОМИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
    14. Ты - ВІДОМИЙ СПАНІНГІСТ
    15. Ты - ВІДОМИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
    16. Встретил разбойников. Драться?
    17. Нашел избушку. Зайти?
    18. Слышишь крик о помощи. Помочь?
    19. Нашел клад. Взять?
    20. Пора домой. Возвращаться?
    == ИГРА ЗАВЕРШЕНА ==
    Твои очки: 72
    Ты - ОПЫТНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК
    Много видел в лесу

    Спасибо за игру!

```

Полный код (Переделанный последний вариант) :

```

using System;

namespace ConsoleApp3SpyGame

{
    internal class Program

    {
        static void Main(string[] args)

        {
            int numberEnd = 0;

            string start = "";

            string lucky = "";

            string bai = "";

            string burger = "";

```

```
string ds = "";
string roblox = "";
string goodDay = "";
string punish = "";
string escape = "";
string promotion = "";
while (true)
{
    Console.WriteLine("Начать новую миссию (G) или проверить досье (S)?");
    start = Console.ReadLine().ToUpper();
    if (start == "S")
        Console.WriteLine("Раскрыто {0} из 10 исходов операции", numberEnd);
    else if (start == "G")
    {
        string kolleg = "";
        string fast = "";
        string sleep = "";
        string eda = "";
        string breakfast = "";
        string transport = "";
        string homework = "";
        string teacher = "";
        string phone = "";
        string mom = "";
        string computer = "";
        string alarm = "";
        string clothes = "";
        string shower = "";
        string friends = "";
    }
}
```

```
string money = "";
string weather = "";
string health = "";
string games = "";
string study = "";
string food = "";
string secret = "";
string mission = "";

// Интеракция 1

Console.WriteLine("Ваш будильник сработал в 6:00. Вы просыпаетесь по
сигналу.");
Console.WriteLine("Подняться немедленно или отложить сигнал на 10 минут?");
Console.WriteLine("Y - подняться немедленно | N - отложить на 10 минут");
alarm = Console.ReadLine().ToUpper();

if (alarm == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы быстро поднялись с кровати, чувствуя бодрость.");
}
else
{
    Console.WriteLine("Вы провалились в сон еще на 10 минут и открыли глаза в
6:10.");
}

// Интеракция 2

Console.WriteLine("Принять быстрый душ для бодрости или сразу надеть
костюм?");
Console.WriteLine("Y - принять душ | N - надеть костюм сразу");
```

```
shower = Console.ReadLine().ToUpper();

// Интеракция 3

Console.WriteLine("Какой костюм надеть для сегодняшней операции?");
Console.WriteLine("Y - официальный костюм | N - повседневный камуфляж");
clothes = Console.ReadLine().ToUpper();

// НОВАЯ ВЕТКА - Дополнительная концовка 8

if (clothes == "N")
{
    Console.WriteLine("В кармане камуфляжа вы находите старый пропуск в запретную зону.");
    Console.WriteLine("Использовать его для несанкционированной операции?");
    Console.WriteLine("Y - рискнуть | N - оставить на месте");
    secret = Console.ReadLine().ToUpper();

    if (secret == "Y")
    {
        Console.WriteLine("Вы проникли в секретный архив и нашли компрометирующие материалы.");
        Console.WriteLine("Это может привести к большому скандалу или продвижению по службе.");
        Console.WriteLine("Опубликовать данные или передать начальству?");
        Console.WriteLine("Y - опубликовать | N - передать начальству");
        mission = Console.ReadLine().ToUpper();

        if (mission == "Y")
        {
            Console.WriteLine("Скандал потряс организацию. Вы стали знаменитым разоблачителем.");
        }
    }
}
```

```
Console.WriteLine("Концовка: Разоблачитель");

if (escape == "Y") continue;

else

{

    escape = "Y";

    numberEnd += 1;

}

continue;

}

else

{

    Console.WriteLine("Начальство оценило вашу находку. Вас повысили в
должности.");

    Console.WriteLine("Концовка: Карьерный рост");

    if (promotion == "Y") continue;

    else

    {

        promotion = "Y";

        numberEnd += 1;

    }

    continue;

}

}

// Интеракция 4

Console.WriteLine("Нужно ли отправляться на секретную встречу в штаб?");

Console.WriteLine("Y - отправиться на встречу | N - остаться на безопасной
квартире");

string Answer = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
if (Answer == "Y")
{
    kolleg = "da";

    // Интеракция 5
    Console.WriteLine("Вы приняли решение отправиться на встречу.");
    Console.WriteLine("Что взять для поддержания сил перед выходом?");
    Console.WriteLine("Y - энергетический батончик | N - быстрые протеиновые
батончики");
    breakfast = Console.ReadLine().ToUpper();

    // НОВАЯ ВЕТКА - Дополнительная концовка 9
    if (breakfast == "Y")
    {
        Console.WriteLine("В упаковке энергетического батончика вы находите
микрочип с данными.");
        Console.WriteLine("Изучить его немедленно или отнести в штаб?");
        Console.WriteLine("Y - изучить сейчас | N - отнести в штаб");
        string chip = Console.ReadLine().ToUpper();

        if (chip == "Y")
        {
            Console.WriteLine("На чипе оказались данные о двойном агенте в вашей
организации.");
            Console.WriteLine("Вы раскрыли предателя и получили специальное
задание.");
            Console.WriteLine("Концовка: Охотник за шпионами");
            if (lucky == "Y") continue;
            else

```

```
{  
    lucky = "Y";  
    numberEnd += 1;  
}  
continue;  
}  
}  
  
// Интеракция 6  
Console.WriteLine("Взглянув на часы, вы видите 7:00.");  
Console.WriteLine("*Встреча назначена через час, а дорога занимает 1 час 30  
минут*");  
Console.WriteLine("Поторопиться и выйти без кейса с документами, чтобы  
успеть?");  
Console.WriteLine("Y - выйти без кейса | N - взять кейс с документами");  
fast = Console.ReadLine().ToUpper();  
}  
else if (Answer == "N")  
{  
    kolleg = "net";  
  
// Интеракция 7  
Console.WriteLine("Вы решили остаться на безопасной квартире.");  
Console.WriteLine("Какой канал связи проверить в первую очередь?");  
Console.WriteLine("Y - зашифрованный чат | N - спутниковое радио");  
phone = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
// Интеракция 8  
Console.WriteLine("Внезапно вы чувствуете усталость. Попытаться  
вздремнуть?");
```

```
        Console.WriteLine("Y - отключить связь и вздренуть | N - продолжить  
мониторинг эфира");  
  
        sleep = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
    }  
  
    else  
  
    {  
  
        Console.WriteLine("Пожалуйста введите только Y или N.");  
  
        return;  
  
    }  
  
  
    if (kolleg == "da")  
  
    {  
  
        if (fast == "Y")  
  
        {  
  
            // Интеракция 9  
  
            Console.WriteLine("На каком транспорте добраться до точки сбора?");  
  
            Console.WriteLine("Y - на общественном автобусе | N - на такси с  
проверенным водителем");  
  
            transport = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
  
            // НОВАЯ ВЕТКА - Дополнительная концовка 10  
  
            if (transport == "N")  
  
            {  
  
                Console.WriteLine("Таксист предлагает альтернативный маршрут через  
промышленную зону.");  
  
                Console.WriteLine("Согласиться на предложение или настаивать на  
стандартном маршруте?");  
  
                Console.WriteLine("Y - согласиться | N - стандартный маршрут");  
  
                string route = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
if (route == "Y")
{
    Console.WriteLine("По пути вы стали свидетелем преступления и
вмешались.");
    Console.WriteLine("Ваши действия предотвратили крупный инцидент.
Вы получили медаль.");
    Console.WriteLine("Концовка: Герой города");
    if (bai == "Y") continue;
    else
    {
        bai = "Y";
        numberEnd += 1;
    }
    continue;
}

}

// Интеракция 10

Console.WriteLine("Вы достигли точки пересадки. Контакт предлагает
помощь с шифровкой. Согласиться?");
Console.WriteLine("Y - да | N - нет");
study = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("Время 7:55. Вы прибыли на место встречи.");
Console.WriteLine("Зайдя в помещение, вы понимаете, что оставили кейс с
документами.");
Console.WriteLine("*Встречу ведет куратор операции, известный как
'Сергейч'*");
Console.WriteLine("Вы не подготовили отчет по последнему заданию.");

}

// Интеракция 11
```

```
Console.WriteLine("Честно рассказать о ситуации или придумать легенду?");

Console.WriteLine("Y - рассказать правду | N - придумать легенду");

homework = Console.ReadLine().ToUpper();

Console.WriteLine("Встреча началась. Сергеич запрашивает отчет.");

Console.WriteLine("Он видит, что у вас нет документов.");

if (homework == "Y")

{

    Console.WriteLine("Вы честно доложили о произошедшем. Куратор дал

вам второй шанс.");

    Console.WriteLine("Он переходит к другим агентам.");

    Console.WriteLine("Концовка: Доверие куратора");

    if (lucky == "Y") continue;

    else

    {

        lucky = "Y";

        numberEnd += 1;

    }

}

else

{

    Console.WriteLine("Вы попытались солгать, но куратор раскусил вас.");

    Console.WriteLine("Он отстраняет вас от операции и понижает в звании.");

    Console.WriteLine("Концовка: Компромат");

    if (bai == "Y") continue;

    else

    {

        bai = "Y";

    }

}
```

```
        numberEnd += 1;

    }

}

else if (fast == "N")
{
    // Интеракция 12

    Console.WriteLine("Вы тщательно подготовились, взяли кейс и проверили
документы.");

    Console.WriteLine("Проверить прогноз погоды перед выходом?");

    Console.WriteLine("Y - да | N - нет");

    weather = Console.ReadLine().ToUpper();

    // Интеракция 13

    Console.WriteLine("Вы вышли к точке посадки, но ваш автобус ушел прямо
перед вами.");

    Console.WriteLine("Ждать следующий транспорт или двигаться пешком по
запасному маршруту?");

    Console.WriteLine("Y - ждать | N - идти пешком");

    transport = Console.ReadLine().ToUpper();

    Console.WriteLine("Время 9:30. Вы прибыли с опозданием.");
    Console.WriteLine("*Встреча с куратором уже началась*");
    Console.WriteLine("Вы извинились за опоздание и заняли место.");

    // Интеракция 14

    Console.WriteLine("Другие агенты предлагают покинуть встречу для
проверки нового устройства. Согласиться?");

    Console.WriteLine("Y - да | N - нет");
```

```
friends = Console.ReadLine().ToUpper();

if (friends == "Y")
{
    Console.WriteLine("Вы покинули встречу с другими агентами.");
    // НОВАЯ КОНЦОВКА - Пропуск встречи

    Console.WriteLine("Пока вы тестировали устройство, на встрече
произошел прорыв в расследовании.");

    Console.WriteLine("Вы упустили важную информацию и были переведены
на другую должность.");

    Console.WriteLine("Концовка: Не в курсе событий");

    if (burger == "Y") continue;

    else
    {
        burger = "Y";
        numberEnd += 1;
    }

    continue;
}

else
{
    // Интеракция 15

    Console.WriteLine("Встреча подходит к концу. Показать куратору свои
расчеты сейчас или отложить до следующего раза?");

    Console.WriteLine("Y - показать расчеты и пропустить инструктаж по
безопасности | N - отложить расчеты и пройти инструктаж");

    eda = Console.ReadLine().ToUpper();
}
}
```

```
if (eda == "Y")
{
    // Интеракция 16
    Console.WriteLine("Вы представили свои расчеты.");
    Console.WriteLine("Куратор проверил данные и одобрил ваш план.");
    Операция получила зеленый свет.;

    Console.WriteLine("Спустившись вниз, вы увидели, что столовая переполнена.");
    Console.WriteLine("Дождаться своей очереди или взять пак из автомата?");
    Console.WriteLine("Y - ждать в очереди | N - взять пак из автомата");
    money = Console.ReadLine().ToUpper();

    Console.WriteLine("Концовка: Сухой пак");
    if (burger == "Y") continue;
    else
    {
        burger = "Y";
        numberEnd += 1;
    }
}

else if (eda == "N")
{
    // Интеракция 17
    Console.WriteLine("Вы решили не показывать расчеты и отправились на инструктаж.");
    Console.WriteLine("Что выбрать для питания после инструктажа?");
    Console.WriteLine("Y - горячий обед из столовой | N - полевой рацион");
    food = Console.ReadLine().ToUpper();
```

```
        Console.WriteLine("После приема пищи вы почувствовали недомогание. Еда  
была с усыпляющим веществом.");  
  
        Console.WriteLine("Концовка: Промах");  
  
        if (ds == "Y") continue;  
  
        else  
  
        {  
  
            ds = "Y";  
  
            numberEnd += 1;  
  
        }  
  
    }  
  
}  
  
else if (kolleg == "net")  
  
{  
  
    if (sleep == "Y")  
  
    {  
  
        // Интеракция 18  
  
        Console.WriteLine("На связь выходит ваш координатор и застает вас  
спящим.");  
  
        Console.WriteLine("Он решает поднять вас по тревоге или оставить  
отдыхать?");  
  
        Console.WriteLine("Y - поднять по тревоге | N - оставить отдыхать");  
  
        mom = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
  
        if (mom == "Y")  
  
        {  
  
            Console.WriteLine("Координатор поднял вас по тревоге и назначил  
срочное задание.");  
  
        }  
  
        else  
  
        {
```

```
        Console.WriteLine("Координатор решил вас не будить. Вы проспали до следующего утра.");  
    }  
  
    Console.WriteLine("Вы проснулись в 12:00");  
  
    // Интеракция 19  
    Console.WriteLine("Заняться расшифровкой перехваченных сообщений или отработать навыки стрельбы?");  
    Console.WriteLine("Y - заняться расшифровкой | N - отработать стрельбу");  
    computer = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
    if (computer == "Y")  
    {  
        Console.WriteLine("Вы сели за расшифровку сообщений.");  
        Console.WriteLine("Какой алгоритм взлома использовать?");  
        Console.WriteLine("Y - стандартный протокол | N - экспериментальный метод");  
        games = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
        Console.WriteLine("Концовка: Ключ к секрету");  
        if (roblox == "Y") continue;  
        else  
        {  
            roblox = "Y";  
            numberEnd += 1;  
        }  
    }  
    else  
    {
```

```
        Console.WriteLine("Вы посвятили день физической подготовке и
стрельбе.");
        Console.WriteLine("Концовка: Острый глаз");
        if (goodDay == "Y") continue;
        else
        {
            goodDay = "Y";
            numberEnd += 1;
        }
    }
else if (sleep == "N")
{
    // Интеракция 20
    Console.WriteLine("Вы продолжили мониторить эфир.");
    Console.WriteLine("Поступил срочный сигнал от напарника. Ответить?");
    Console.WriteLine("Y - да | N - нет");
    friends = Console.ReadLine().ToUpper();

    Console.WriteLine("В помещение входит ваш координатор.");
    Console.WriteLine("Он недоволен нарушением режима.");

    // Интеракция 21
    Console.WriteLine("Признать нарушение или попытаться оправдаться?");
    Console.WriteLine("Y - признать нарушение | N - попытаться оправдаться");
    mom = Console.ReadLine().ToUpper();

    if (mom == "Y")
    {
```

```
        Console.WriteLine("Вы признали свою ошибку. Координатор смягчил  
наказание.");  
  
        Console.WriteLine("Отстранение от операций на 2 недели.");  
    }  
  
    else  
  
    {  
  
        Console.WriteLine("Вы попытались лгать, что усугубило ситуацию.");  
  
        Console.WriteLine("Вы отстранены от операций на 1 месяц.");  
    }  
  
  
    Console.WriteLine("Концовка: Выговор");  
  
    if (punish == "Y") continue;  
  
    else  
  
    {  
  
        punish = "Y";  
  
        numberEnd += 1;  
    }  
  
    }  
  
    start = "";  
}  
  
else Console.WriteLine("Напиши только S или G");  
}  
}  
}  
}
```