

Практическая Работа №1

Написать Текстовую Новеллу на 20 шагов и 10 концовками.

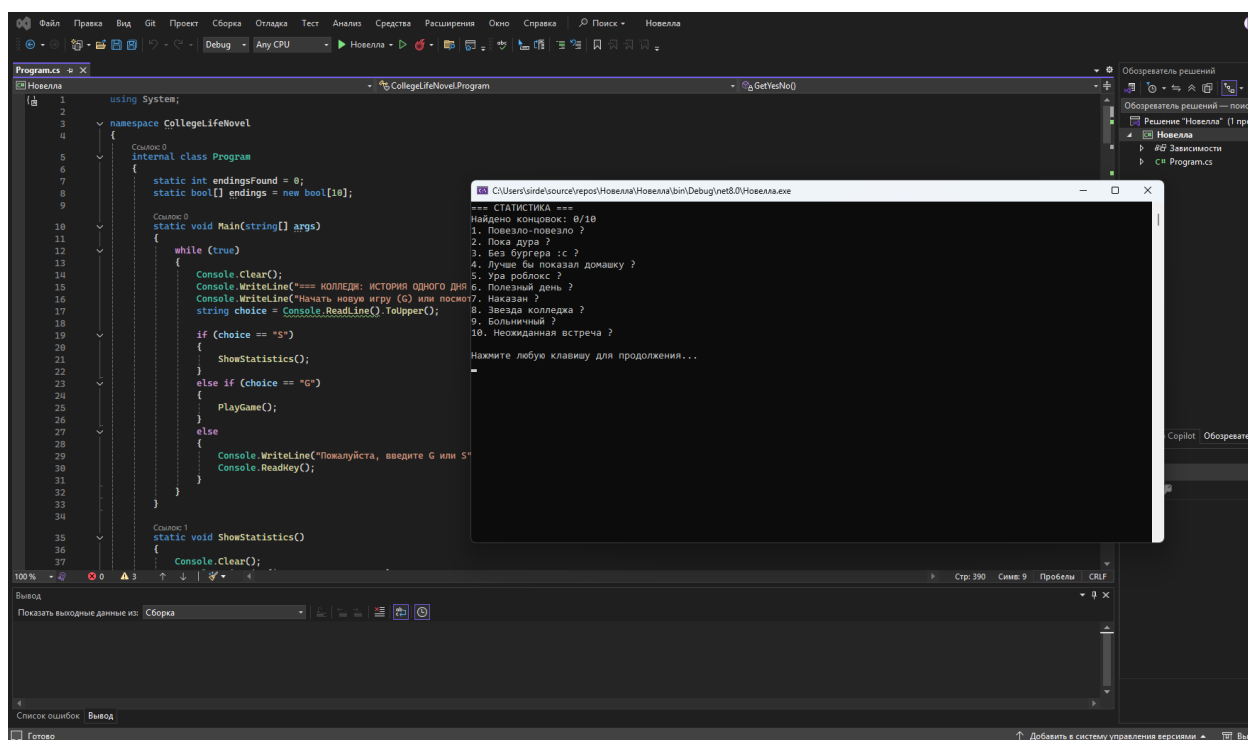
Работу сделал:

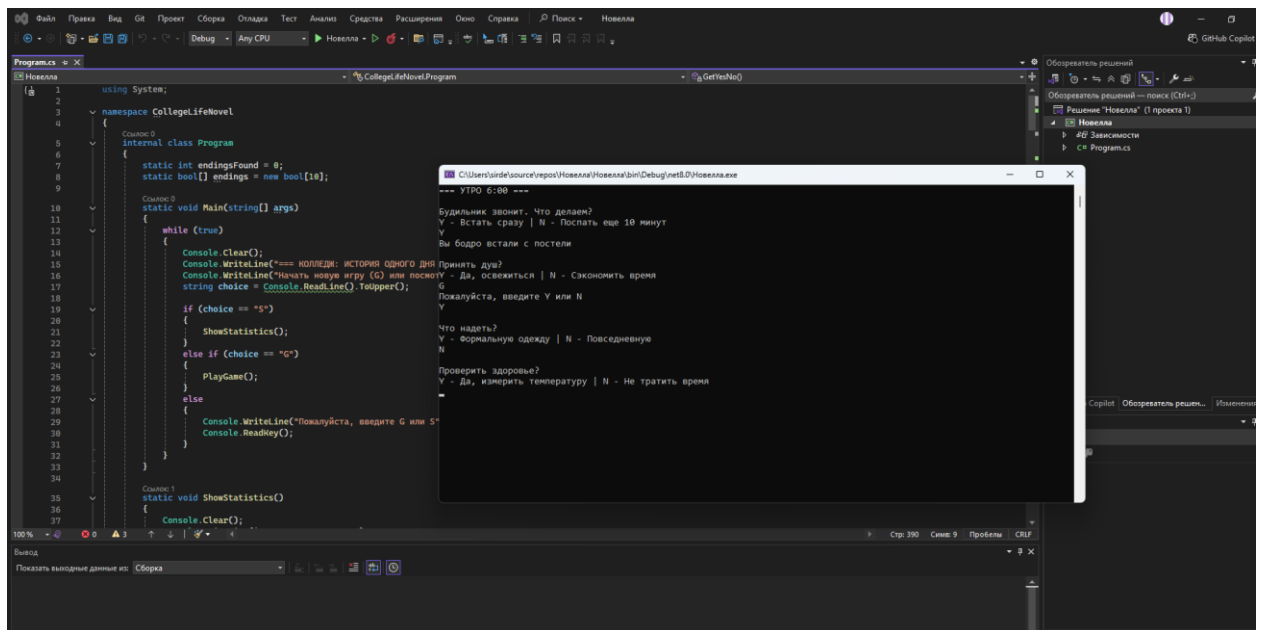
Геронок Артём ИПО-22.24

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 :с",
    "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] ? "✓" : "X";
        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 помощь 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 :с\nВы показали домашку, но остались без вкусного обеда.",

"👤 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 проспять
- 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 = "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();

// 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. Попробовать  
вздремнуть?");

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

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

    else
    {
        Console.WriteLine("Пожалуйста вводите 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  
'Сергеич'*");
```

```
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.");
```

```
}
```

```
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: Промех");
```

```
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();

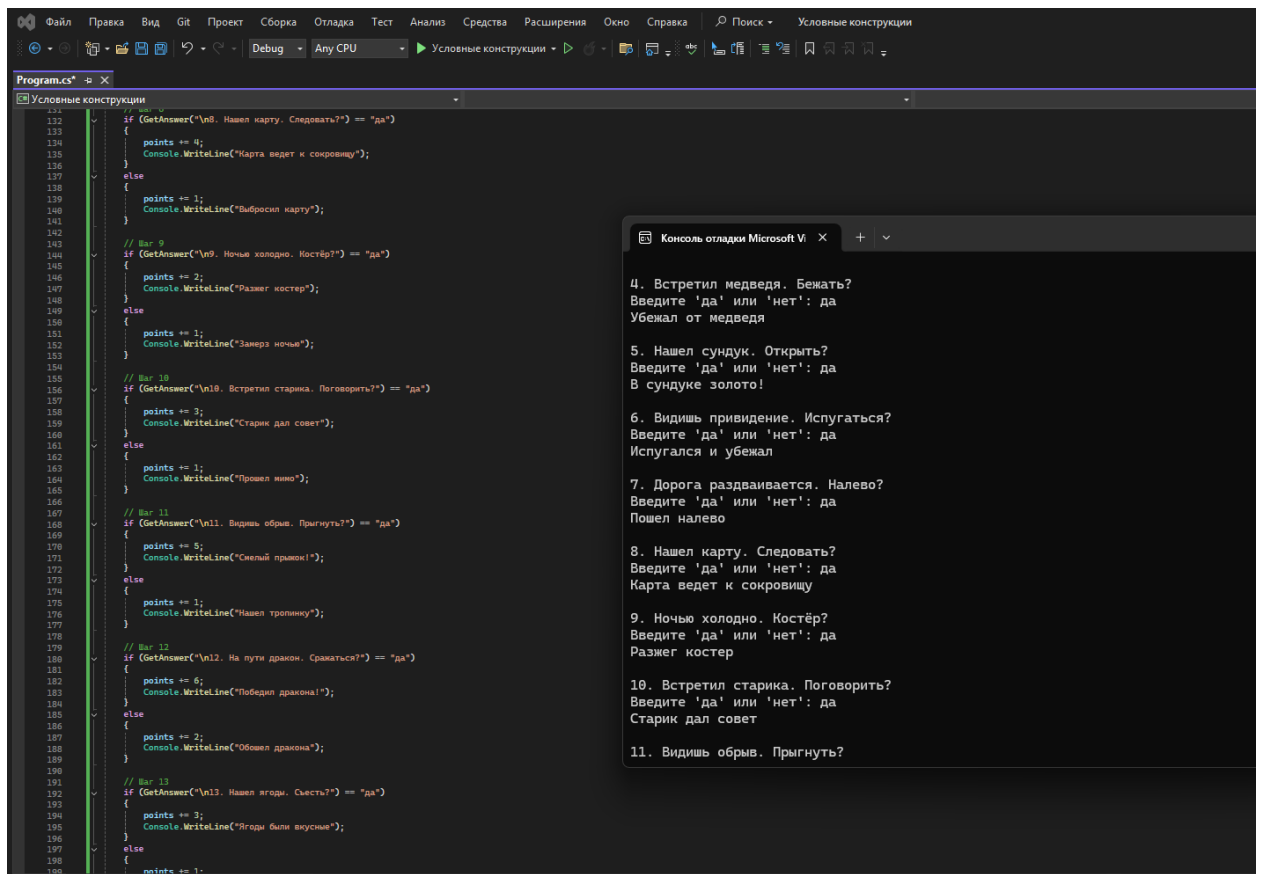
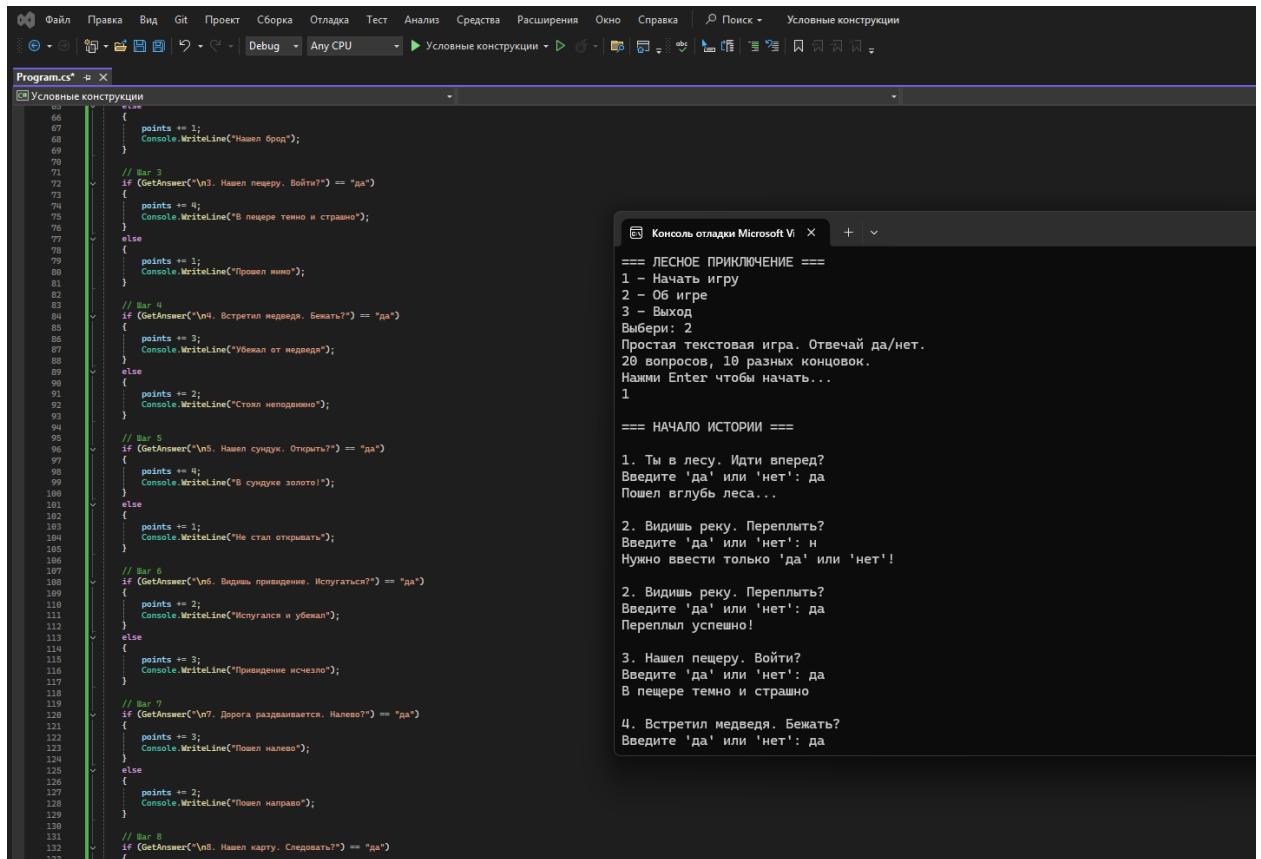
    Console.WriteLine("В помещение входит ваш координатор.");
    Console.WriteLine("Он недоволен нарушением режима.");

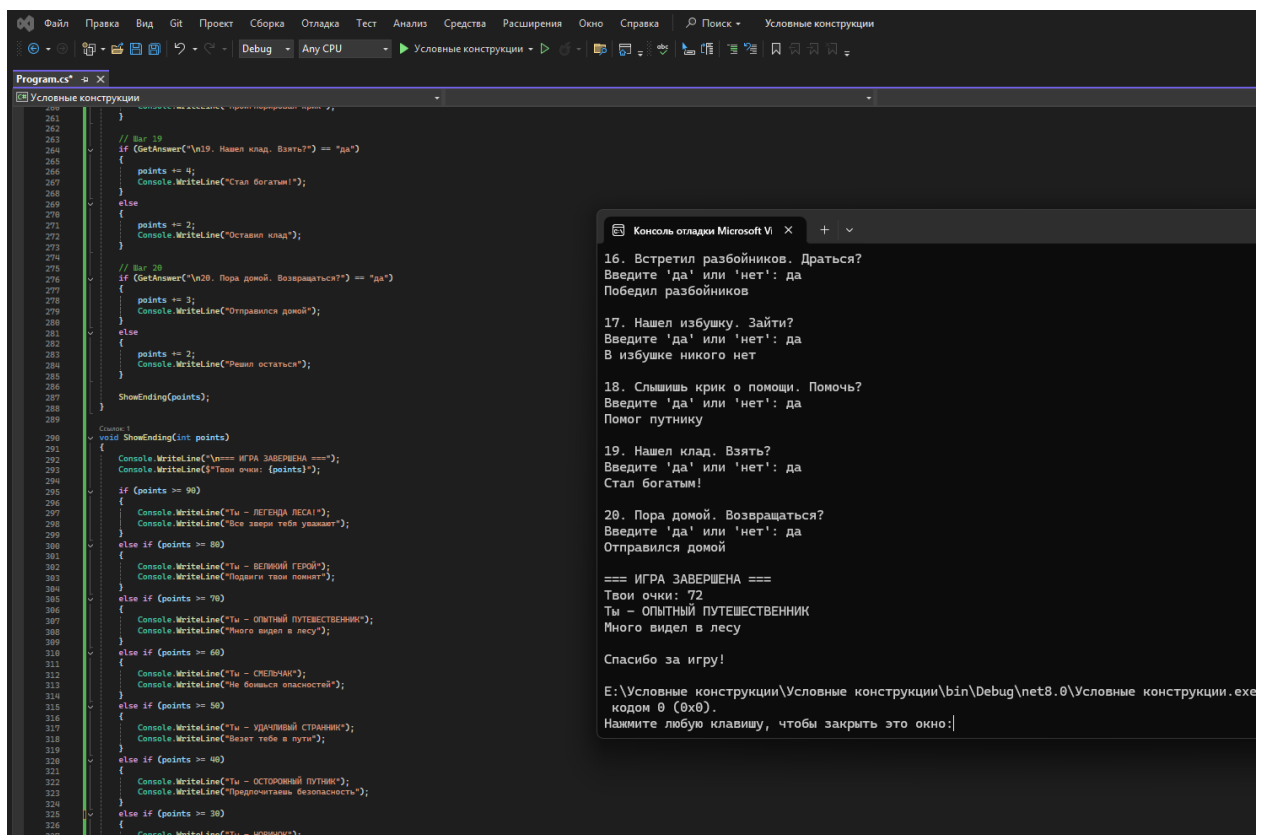
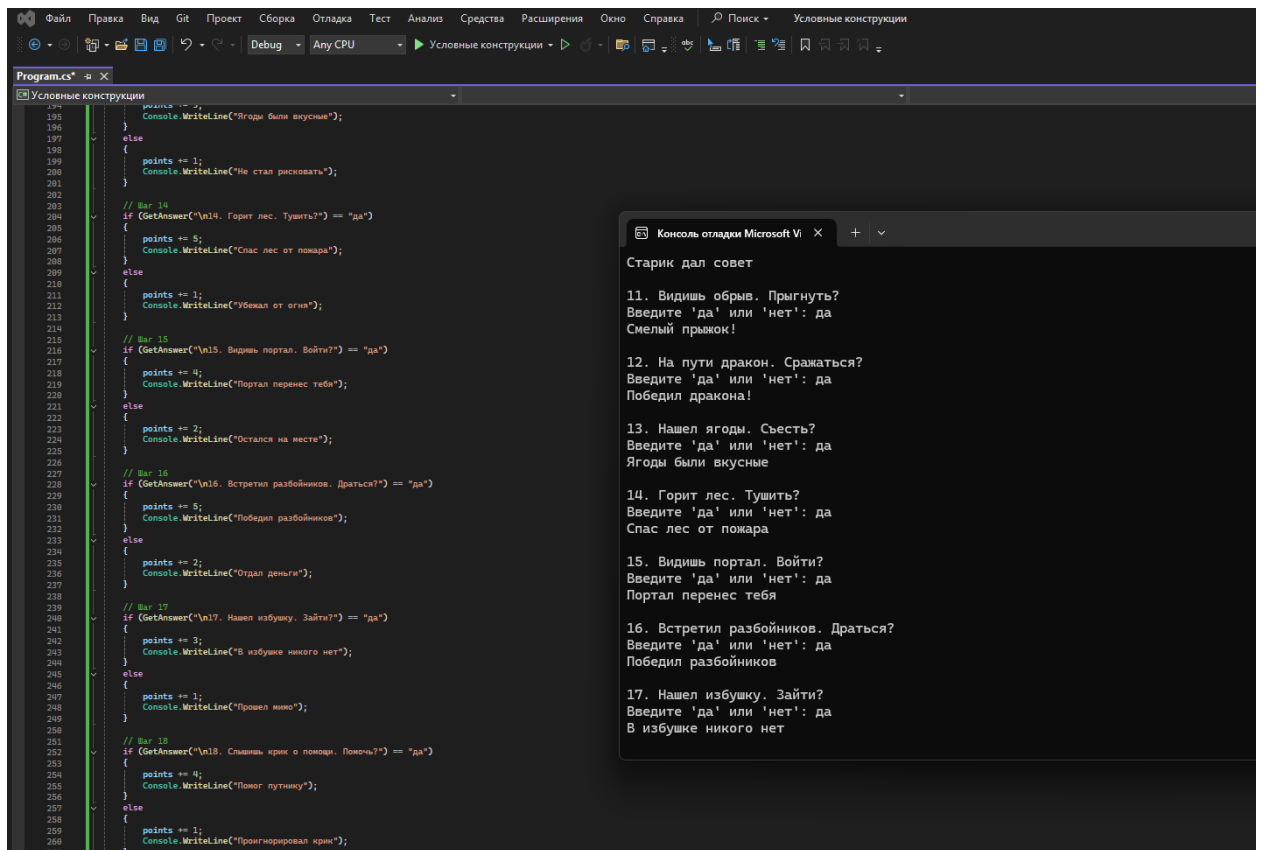
    // Интеракция 21
    Console.WriteLine("Признать нарушение или попытаться оправдаться?");
```

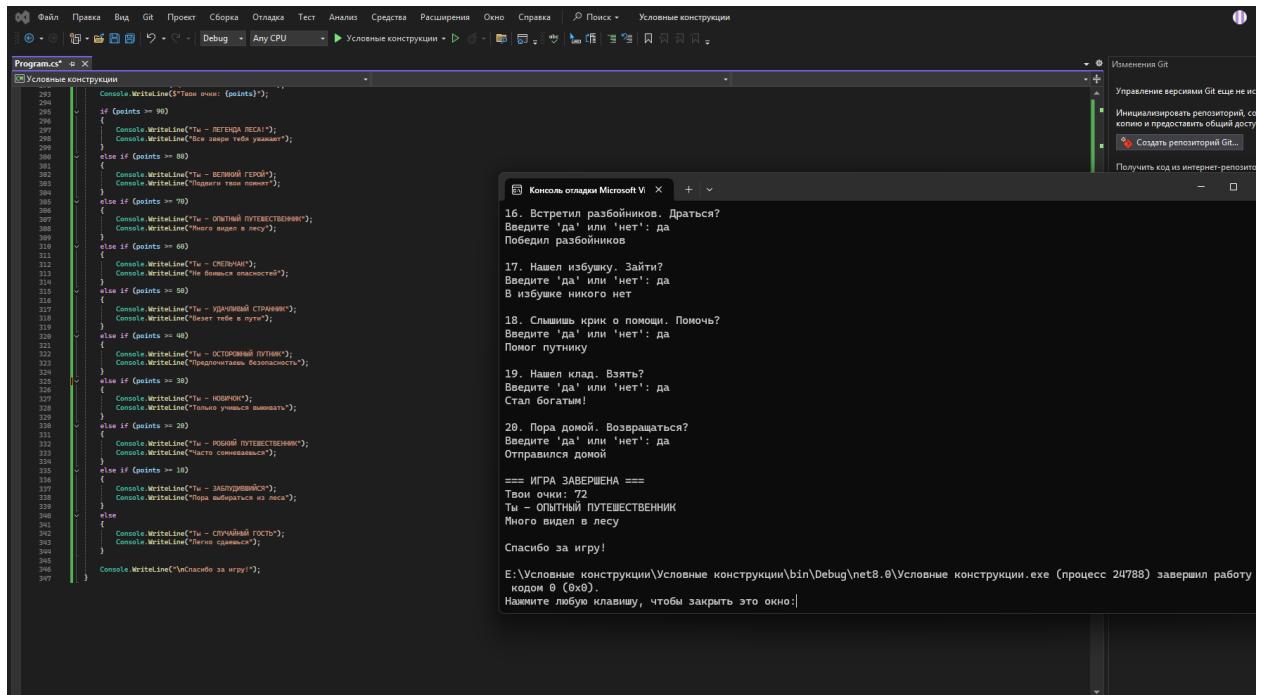
```
        Console.WriteLine("Y - признать нарушение | N - попытаться  
оправдаться");  
  
        mom = Console.ReadLine().ToUpper();  
  
        if (mom == "Y")  
        {  
            Console.WriteLine("Вы признали свою ошибку. Координатор смягчил  
наказание.");  
  
            Console.WriteLine("Отстранение 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("=== РЕЖИМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ===");
4 Console.WriteLine("1 - Начать игру");
5 Console.WriteLine("2 - Об играх");
6 Console.WriteLine("3 - Выход");
7 Console.WriteLine("Выбери: ");
8
9 string menu = Console.ReadLine();
10
11 if (menu == "1")
12 {
13     StartAdventure();
14 }
15
16 else if (menu == "2")
17 {
18     Console.WriteLine("Пустая текстовая игра. Отвечай selfer.");
19     Console.WriteLine("20 вопросов, 10 разных концовок.");
20     Console.WriteLine("Напиши Enter чтобы начать...");
21     StartAdventure();
22 }
23
24 else if (menu == "3")
25 {
26     Console.WriteLine("Пока!");
27 }
28
29
30 string GetAnswer(string question)
31 {
32     while (true)
33     {
34         Console.WriteLine(question);
35         Console.WriteLine("Введи 'да' или 'нет': ");
36         string answer = Console.ReadLine();
37         if (answer == "да" || answer == "нет")
38             return answer;
39         Console.WriteLine("Нужно 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     // Bar 1
50     if (GetAnswer("\n1. Ты в лесу. Идти вперед?") == "да")
51     {
52         points += 2;
53         Console.WriteLine("Полно ошибок леса...");
54     }
55     else
56     {
57         points += 1;
58         Console.WriteLine("Остался на опушке");
59     }
60
61     // Bar 2
62     if (GetAnswer("\n2. Выходи реку. Переплыть?") == "да")
63     {
64         points += 2;
65         Console.WriteLine("Переплыть удалось!");
66     }
67     else
68     {
69         points += 1;
70     }
71 }
```







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 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();
```

```
        // 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  
'Сергеич'*");
```

```
    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 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: Промех");
```

```
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");  
}  
}  
}  
}
```