

Событийно-ориентированное программирование, практика

Юрий Литвинов

y.litvinov@spbu.ru

1. Задача на практику

На базе класса, генерирующего события по нажатию на клавиши управления курсором (EventLoop с пары), реализовать консольное приложение, позволяющее управлять персонажем, перемещающимся по карте. Карта состоит из свободного пространства и стен, и должна грузиться из файла. Приложение должно отображать карту и персонажа (символом «@») в окне консоли, и позволять персонажу перемещаться по карте, реагируя на клавиши управления курсором. Будут полезны свойства `Console.CursorLeft` и `Console.CursorTop`. Каждый раз перерисовывать всю карту нельзя.

Обратите внимание, для данной задачи, как и для остальных, обязательны юнит-тесты, однако использовать функции управления устройством «Консоль» (такие как `Console.CursorLeft` и `Console.CursorTop`) из юнит-тестов не получится. Подумайте, как применить знания про лямбда-функции, чтобы тесты не пытались делать то, чего делать не могут, но в «боевом» режиме всё работало.