**ЗАДАЧА 2.**

Средствами языка С++ с применением архитектуры основанной, либо на применении механизма классов, либо разделения функционала на отдельные функции и заголовочные файлы разработать решение следующей задачи:

Разработать эмулятор «Машина Тьюринга», с возможность сохранения программ эмулятора в файлах.

К программному продукту разработать проектную документацию: блок-схемы функций и методов, текстовое описание алгоритмов, код проекта должен быть прокомментирован в достаточном объеме, быть готовым к вопросам по коду реализации.