

Вариант №009

Реализовать интерактивную игру в пятнашки. Игровое поле генерируется случайным образом, однако, правильное расположение должно быть достижимым из сгенерированного.

Каждый ход игрока (перемещение костяшки) должен быть зафиксирован. Должна иметься возможность отмены выполненных действий.

История действий игрока должна быть представлена с помощью логической структуры данных «стек».

Реализация стека на основе вектора предполагает удаление из него наиболее старой записи в случае возникновения переполнения.