

Программирование на C++



| Минцифры
РОССИИ

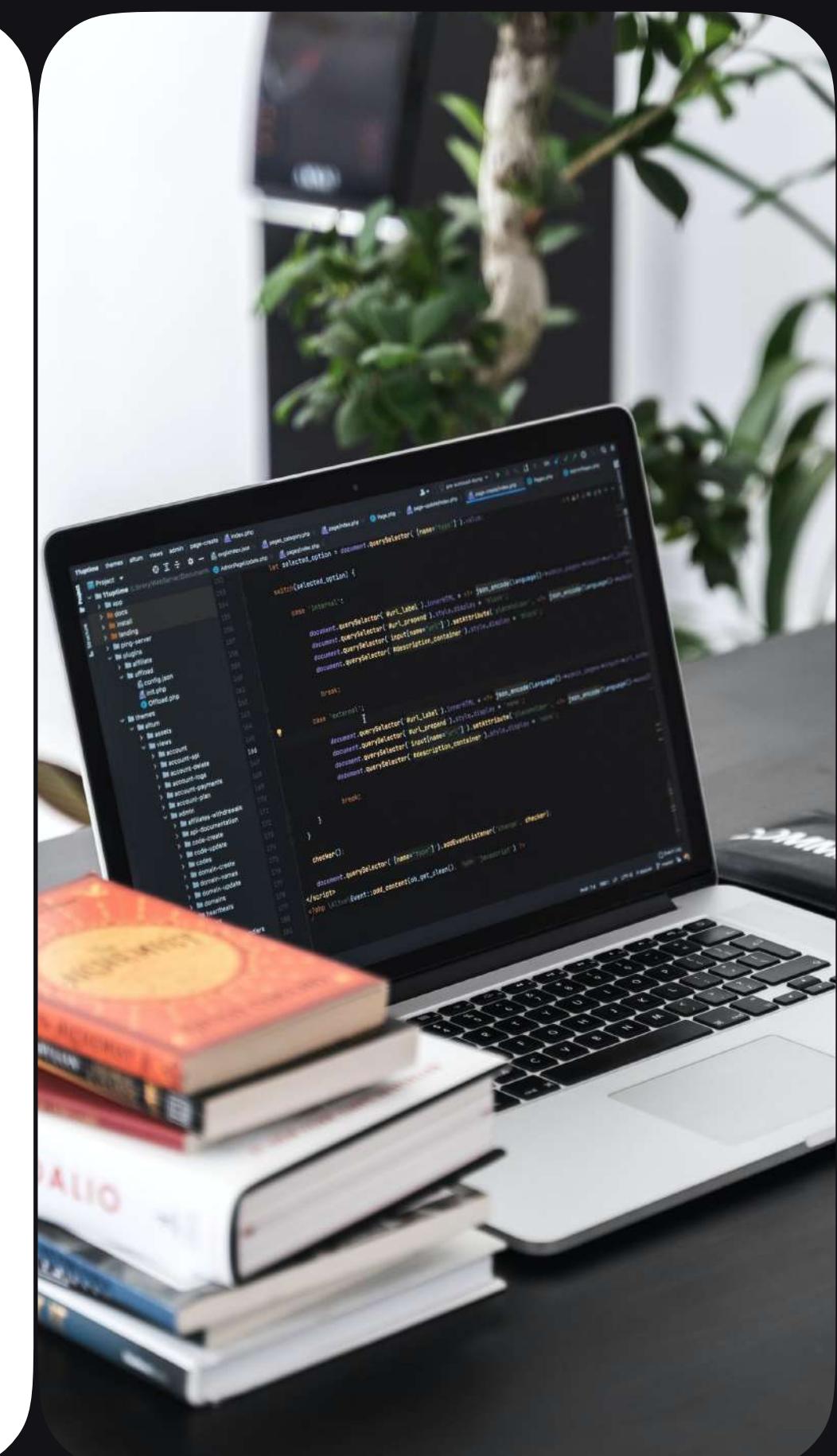
UCHI DOMA

20.35
УНИВЕРСИТЕТ

Урок 7 Модуль 1

Операторы ветвления. Проект

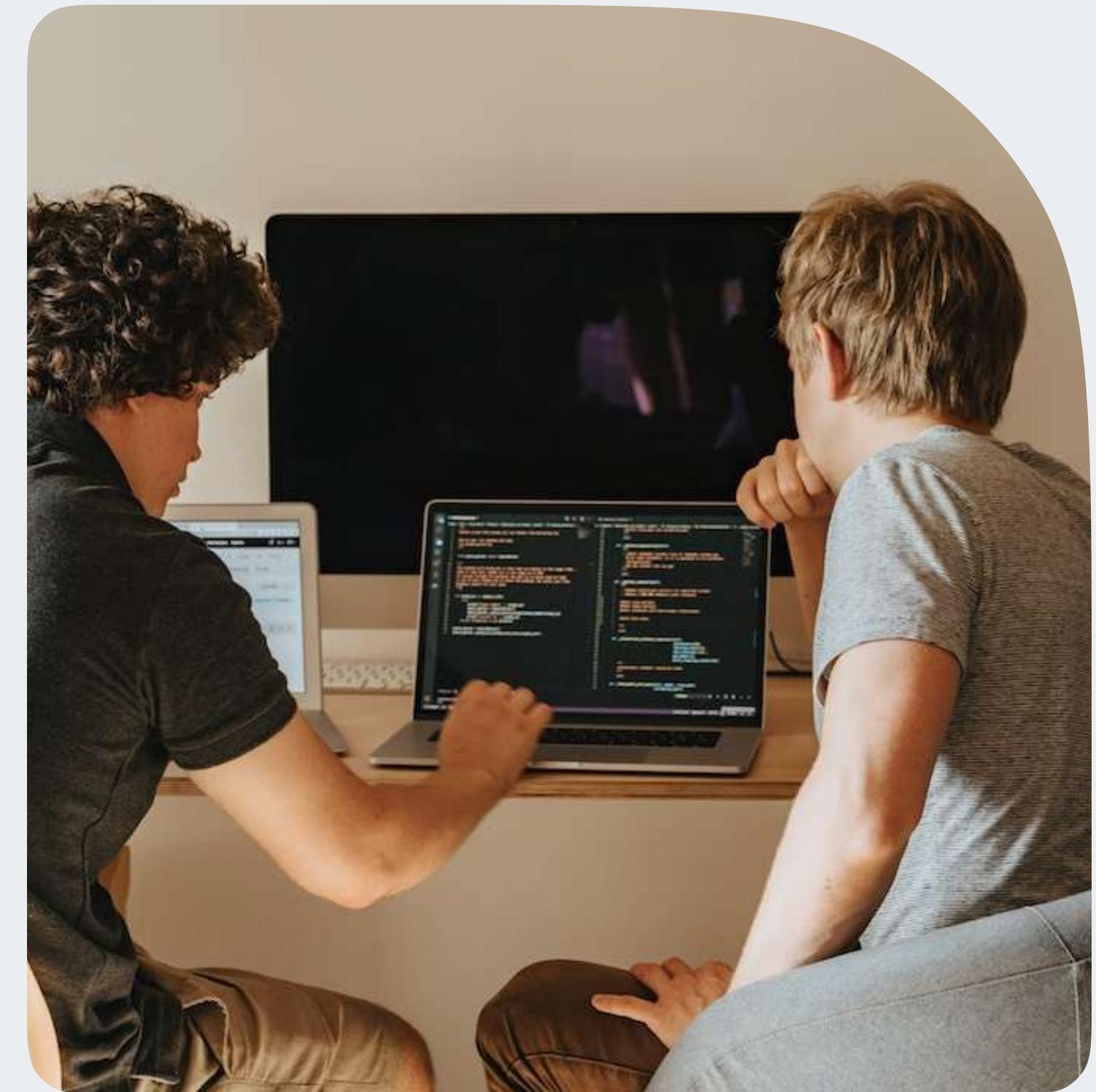
Полезные материалы



Цели урока



создать проект «Текстовый квест»



Текстовый квест

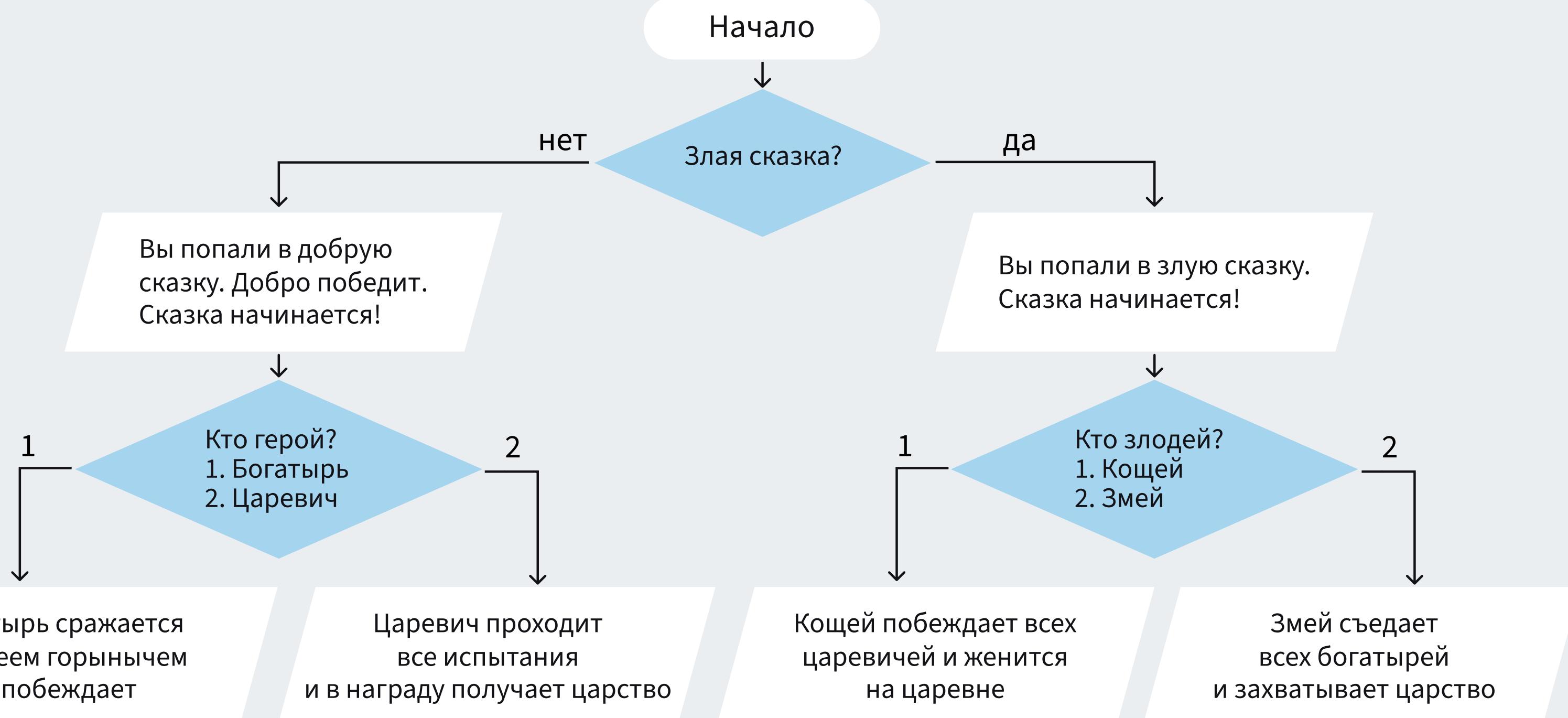
Текстовые квесты, или интерактивные романы — это жанр видеоигр, в которых взаимодействие с игроком осуществляется посредством текстовой информации.

Развитие этого жанра, в связи с низкими возможностями компьютерных ресурсов, началось еще в 1970-х годах.

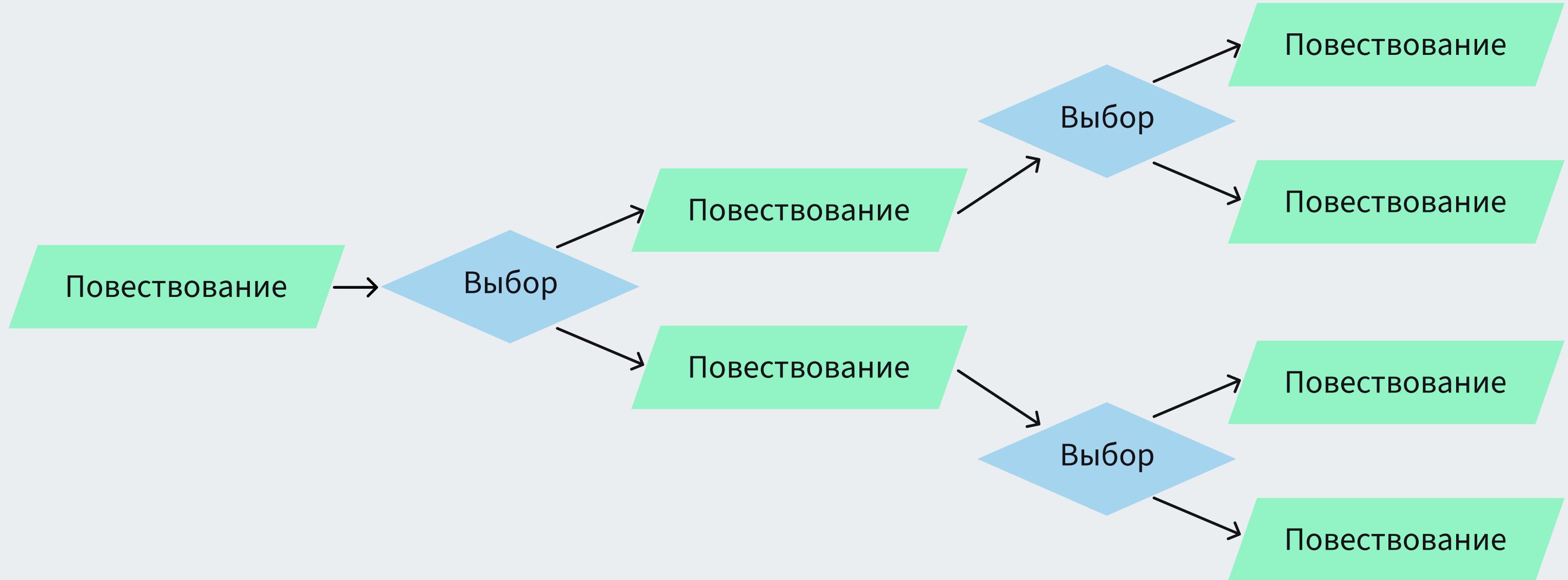
Управление в таких играх заточено или под ввод команд с клавиатуры, или с помощью выбора одного из нескольких вариантов.



Пример структуры сюжета



Пользователь влияет на сюжет



?

Кто герой?

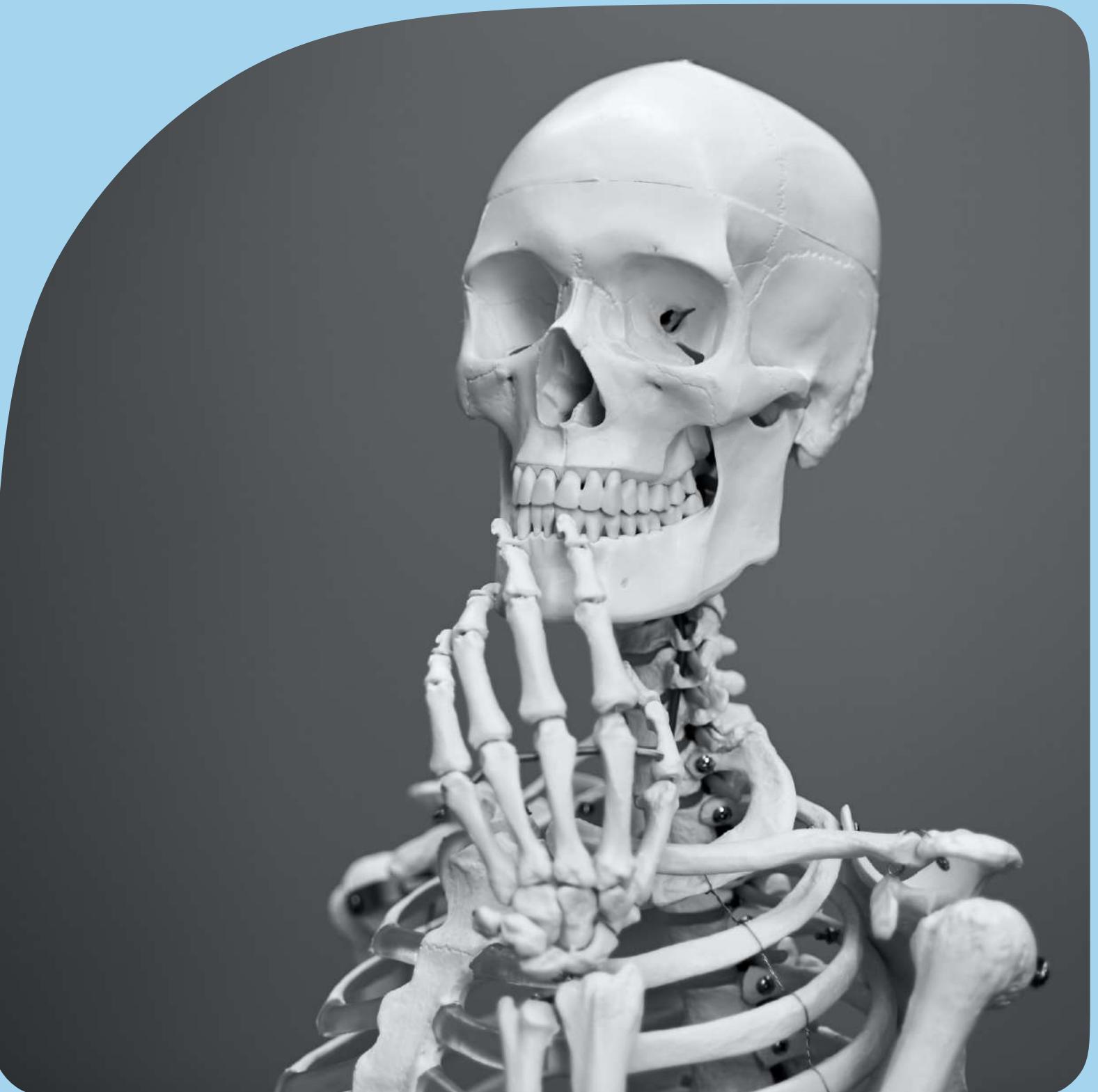
Кто злодей или враг?

Какое оружие у героя?

Какой транспорт у героя?

Где происходят события?

Какая миссия у героя?



Пользователь влияет на сюжет

```
1 switch (выражение)
2 {
3     case 1:
4         блок операции 1;
5         break;
6     case 2:
7         блок операции 2;
8         break;
9     ...
10    case n:
11        блок операции n;
12        break;
13    default:
14        блок операций по умолчанию;
15 }
```

Пример



```
1 #include <stdio.h>
2 int main ()
3 {
4     int hero;
5     printf("Выбери героя:\n1. Богатырь\n2. Иван-царевич\n3. Кот в сапогах\n");
6     scanf("%d", &hero);
7     switch(hero)
8     {
9         case 1: printf("Богатырь отправляется в путь\n"); break;
10        case 2: printf("Иван-царевич отправляется в путь\n"); break;
11        case 3: printf("Кот в сапогах отправляется в путь\n"); break;
12        default: printf("Такого героя нет\n");
13    }
14    return 0;
15 }
```