

Программирование на C++



Минцифры
России

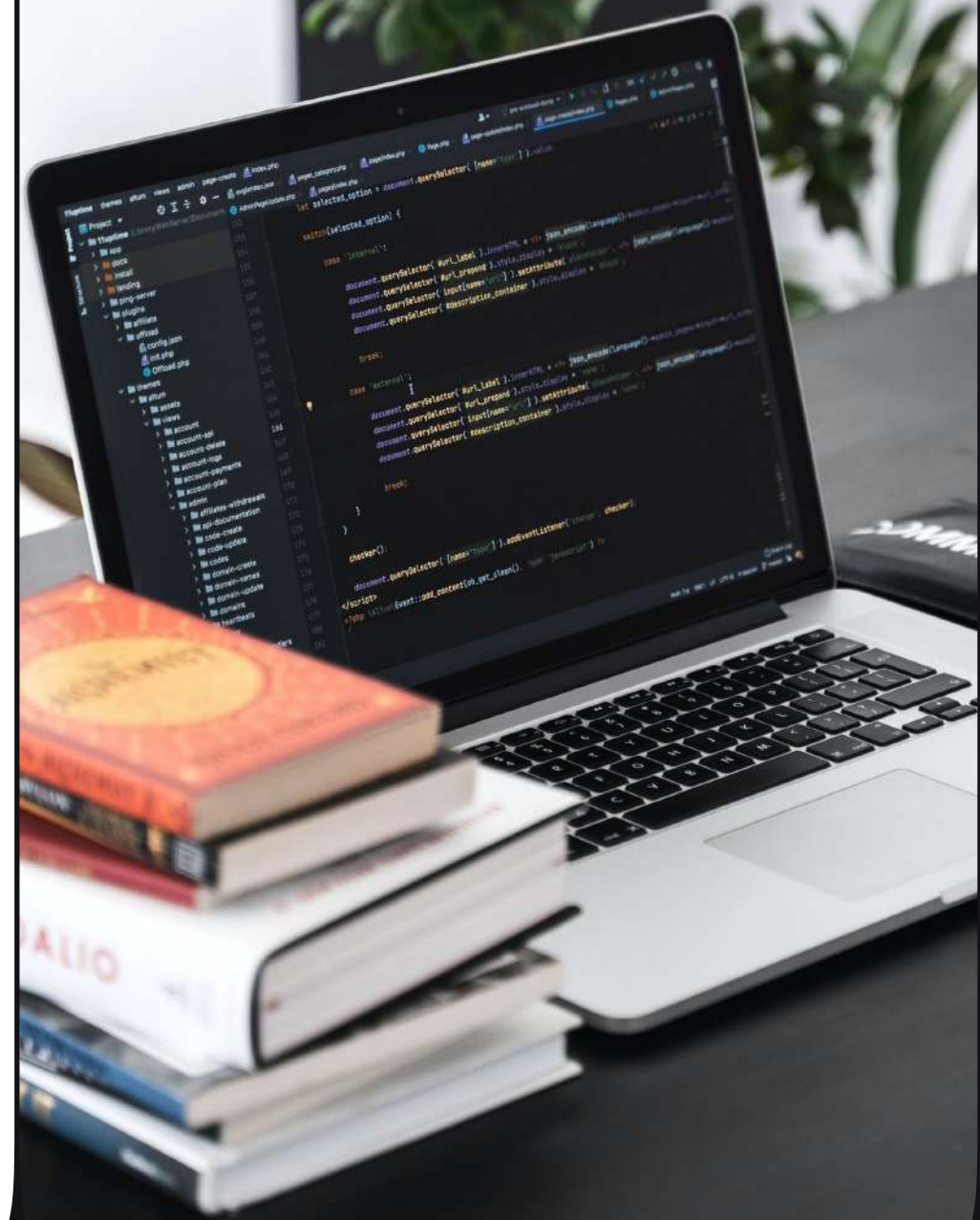
UCHi **DOMA**

20.35
УНИВЕРСИТЕТ

Урок 7 Модуль 1

Операторы ветвления. Проект

Полезные материалы



Цели урока

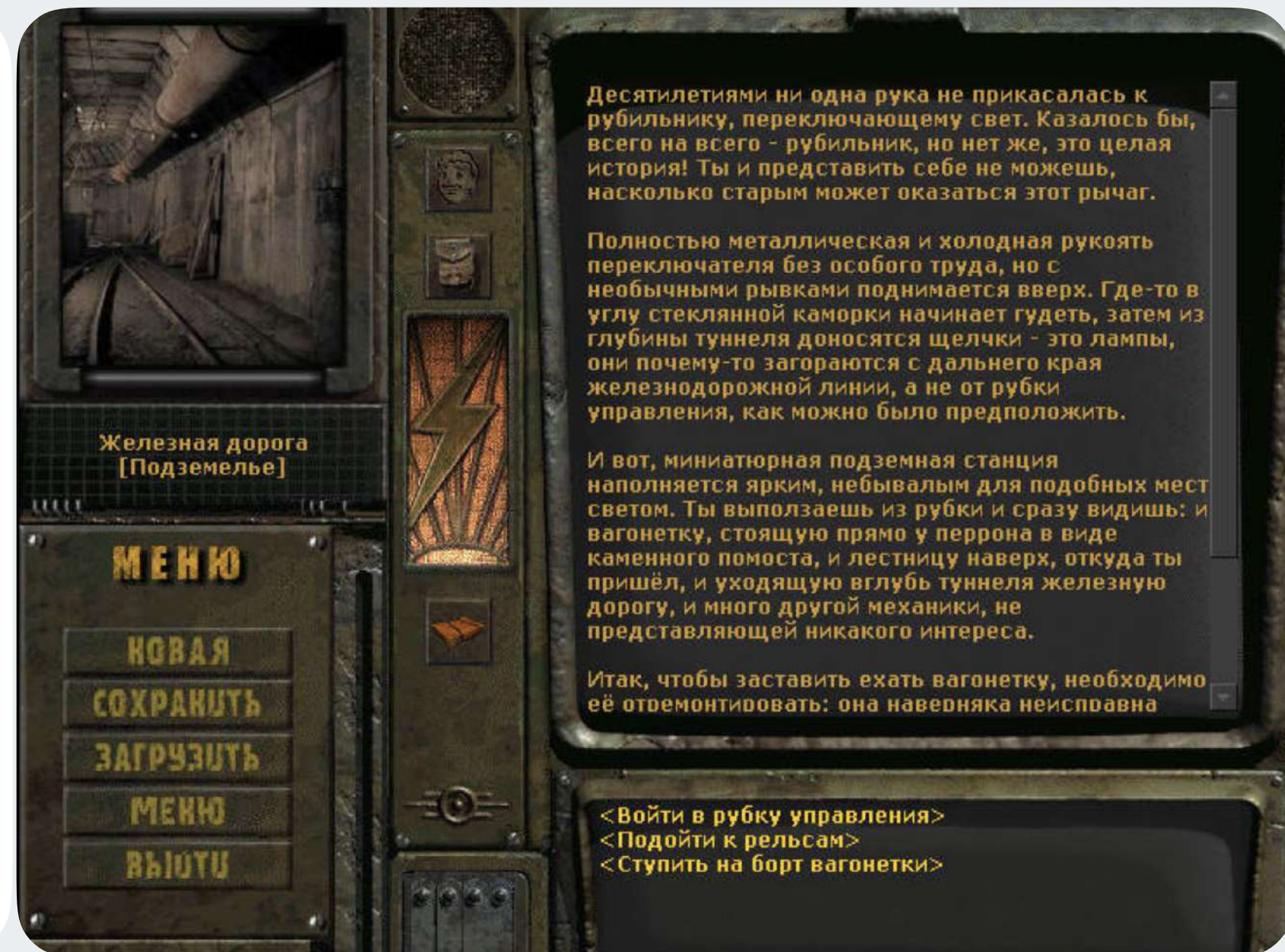


создать проект «Текстовый квест»



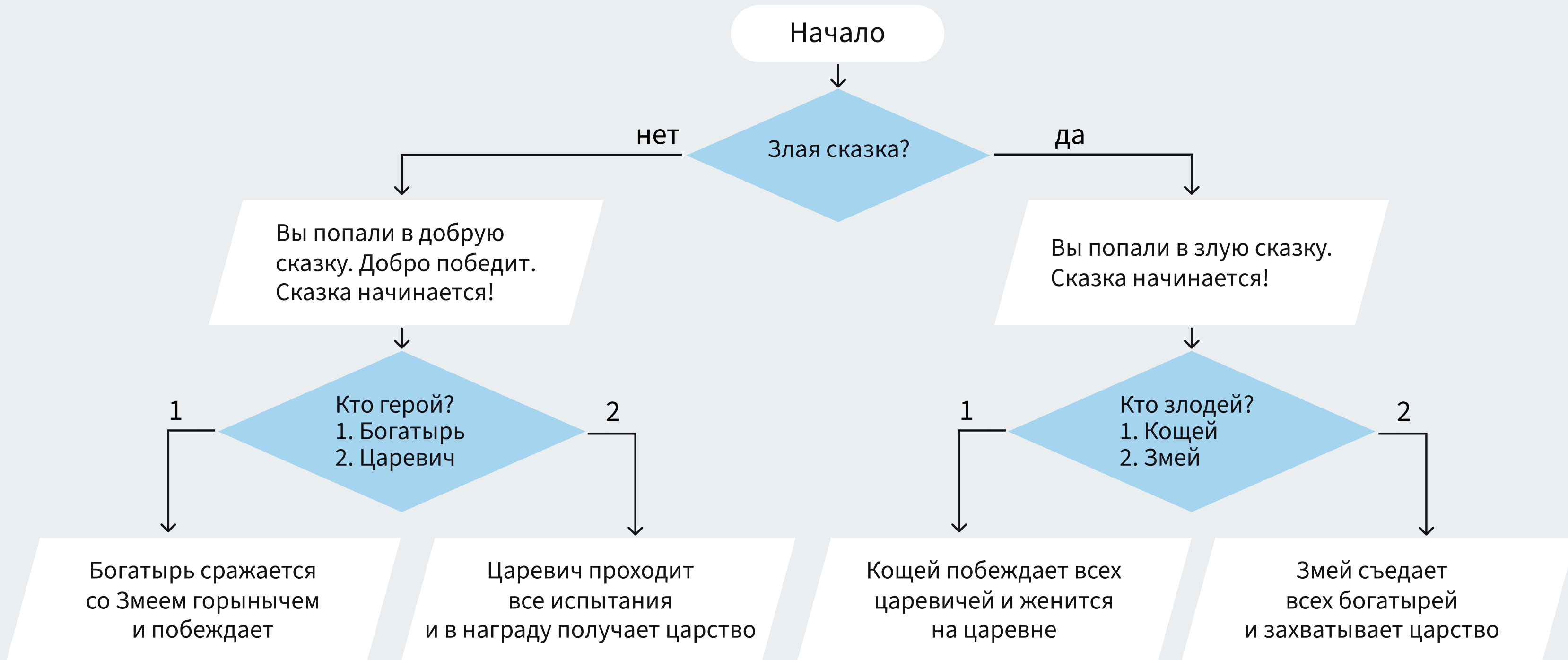
Текстовый квест

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.

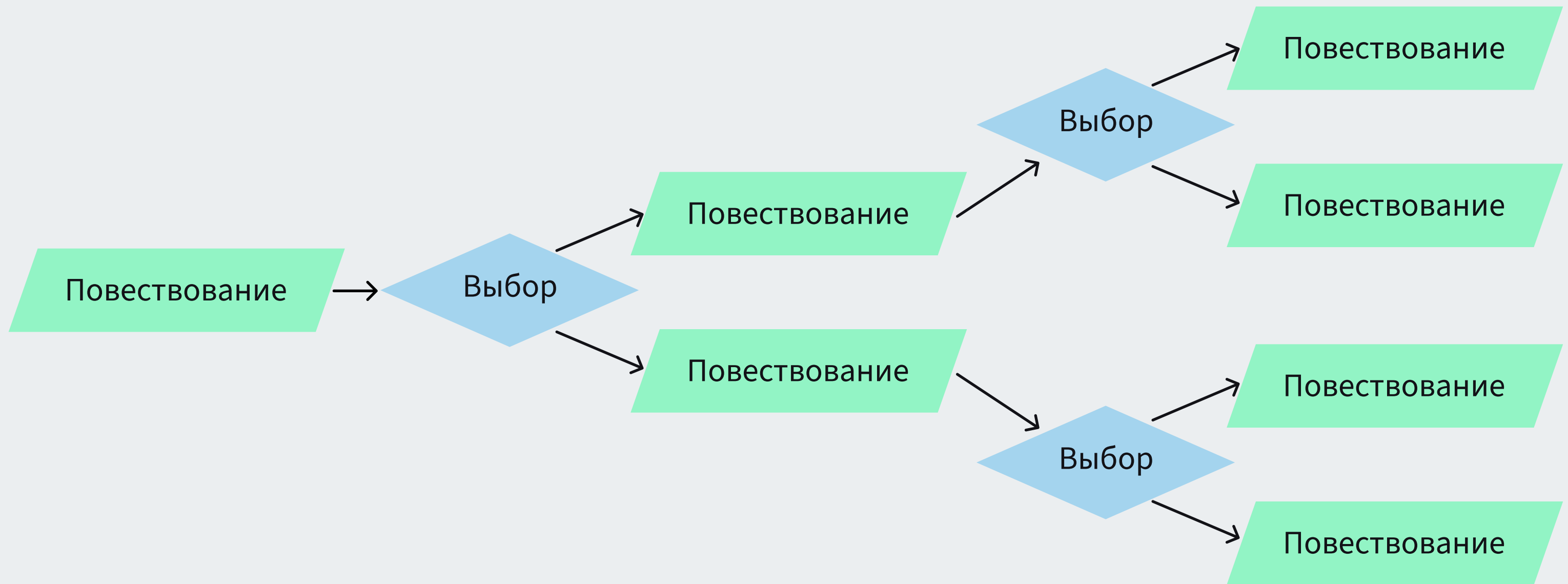


Управление в таких играх заточено или под ввод команд с клавиатуры, или с помощью выбора одного из нескольких вариантов.

Пример структуры сюжета



Пользователь влияет на сюжет



?

Кто герой?

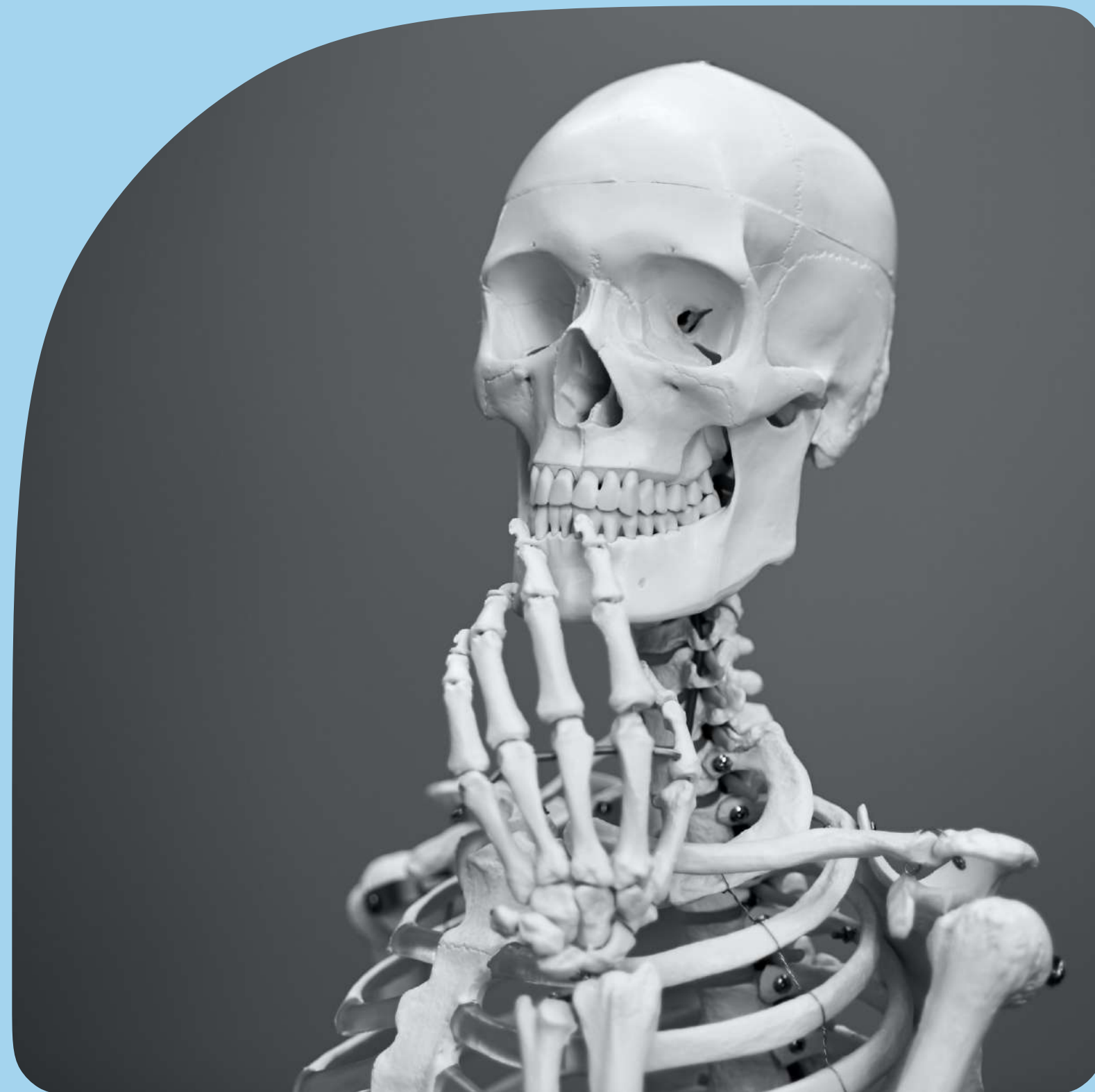
Кто злодей или враг?

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 }
```