

Гра «Автомобільні перегони»

Розробити гру "Автомобільні перегони" із використанням делегатів.

1. У грі використовувати кілька типів автомобілів: спортивні, легкові, вантажні та автобуси.

2. Реалізувати гру «Гонки». Принцип гри: Автомобілі рухаються від старту до фінішу зі швидкостями, які змінюються у встановлених межах випадковим чином. Переможцем вважається автомобіль, який прийшов до фінішу першим

Рекомендації щодо виконання роботи

1. Розробити абстрактний клас "автомобіль" (Клас Car). Зібрати у ньому всі спільні поля, властивості (Наприклад, швидкість) методи (наприклад, їхати).

2. Розробити класи автомобілів з конкретною реалізацією конструкторів та методів, властивостей. До класів автомобілів додати необхідні події (наприклад, фініш).

3. Клас гри повинен проводити запуск змагань автомобілів, виводити повідомлення про поточне становищі автомобілів, виводити повідомлення про автомобілі, що переміг у гонках. Створити делегати, які забезпечують виклик методів із класів автомобілів (наприклад, вийти на старт, почати гонку).

4. Гра закінчується, коли якийсь із автомобілів проїхав певну відстань (старт у положенні 0, фініш у положенні 100) Повідомлення про закінчення гонки (прибуття якого-небудь автомобіля на фініш) реалізувати за допомогою подій