Министерство образования и науки Российской Федерации

ФГБОУ ВО Ульяновский государственный технический университет

Кафедра «Вычислительная техника»

Лабораторная работа №10

«Обработка клавиш»

Выполнил студент

Группы ИВТбд-11

Каршибоев Я. Ш..

Ульяновск, 2022

* Постановка задачи:

Данная программа должна загружать из файла двумерный лабиринт 15х15 элементов, а также позицию игрока в данном лабиринте. Игрок – квадрат зеленого цвета. Персонаж двигается в зависимости от нажатия клавиш – стрелок. Игрок может свободно перемещаться по игровому полю голубого цвета. Существует три уровня сложности лабиринта. При загрузке нового уровня персонаж устанавливается в начальную точку (0;0). Переход на другой уровень производится если игрок собрал все «золото» на уровне (обозначено желтым цветом). Если игрок попадает на квадрат красного цвета(ловушка), то уровень загружается заново.

* Особенности реализации: в программе используется цикл for();
* Тестирование:



Вывод в данной работе мы научились осуществлять обработку клавиш в программе.