Функциональные требования к игре «Лабиринт»

# Ввод/вывод

Ввод производится с клавиатуры

Данные выводятся через консоль при помощи символов (используется псевдографика)

# Возможности

Можно передвигаться по лабиринту с помощью wasd

Игрок (обозначен символом +) должен попасть к выходу (выход обозначен символом X)

5 уровней

Все уровни представляют из себя лабиринты, состоящие из стен (O) и шипов (\*).

На каждом уровне отмечены начальное положение игрока (+) и выход (X)

Размеры уровней должны варьироваться от 64 до 225 элементов

Каждый уровень должен содержать хотя бы несколько тупиков

На третьем и следующих уровнях есть шипы (\*), которые будут исчезать на один ход каждые три хода

Все уровни хранятся в отдельных текстовых файлах

Если игрок наступает на шипы, то он проигрывает и отправляется в меню

Задача – пройти все уровни за минимальное количество ходов

Считается кол-во ходов

Есть возможность пройти конкретный уровень

# Меню

Когда программа открывается, в ней появляется меню

При нажатии на “0” игра начинается

При нажатии на “Space” открываются правила

После прохождения уровня выводится кол-во ходов за уровень

После прохождения всей игры выводится кол-во ходов за всю игру

Можно пройти любой уровень, нажав на цифру, соответствующую его номеру

# Технологии

Работа с файлами

Псевдографика