Функциональные требования:

1. Игра «Звездочки» представляет собой поле, задаваемое размерами введенными пользователем. В данной игре с каждым шагом одна случайная звездочка (символ «\*») заменяется на символ решетки (символ «#»). И задача пользователя заключается в том, чтобы правильно угадать координаты расположенной решетки на поле (при этом с каждым шагом решетка будет располагаться в разных местах). Для этого ему будет даваться 10 ходов. Всего у пользователя в начале игры есть 5 жизней. Каждый ход определяется введёнными пользователем координатами. В случае если пользователь ввел неправильные координаты, то у него отнимается одна жизнь. Как только у игрока кончаются все жизни, то игра заканчивается. Если же игрок проходит все 10 ходов и у него остаются жизни, то он побеждает и игра заканчивается.
2. В этой игре, изначально у пользователя в консоли запрашиваются размеры поля, сначала ширина (N), потом высота (M). После чего генерируется поле, состоящее из звездочек размерами N на M, которое выводится в консоль. При этом одна из случайных звездочек на поле будет заменена на решетку. После этого пользователь должен будет вписать в консоль координаты: сначала указать координату столбца, а затем координату строки (Например: «1\*enter\*1»). После введенных значений, поле обновляется (удаляется старое поле, а на его место появляется новое, в котором решетка будет расположена уже в другом месте), после этого игрок продолжает повторять действия до тех пор, пока не закончатся все жизни. При этом жизни отнимаются за неправильные ответы. Всего жизней 5. Как только они закончатся, игра окончится и пользователю в консоли выведется количество правильных ответов, ходов, а также запрос на запуск игры заново. Если же у пользователя остаются жизни и он правильно ввел все координаты за 10 шагов, то ему выводится надпись в консоль: «Вы победили!», а также запрос на начало игры заново то же в консоли.
3. От пользователя сначала требуется ввести размеры поля, сначала ширина N, потом высота M, после этого вводятся значения координат в консоль: сначала номер столбца (от N = 1, 2, 3, …, и т.д.), потом номер строки (от M = 1, 2, 3, …, и т.д.), и указать их нужно в порядке ввода. В случае неправильного ввода от пользователя будет потребован ввод значений заново. Затем игрок повторяет действия до тех пор, пока не закончатся жизни. После их исчерпывания пользователю выведутся значения количества правильных ответов и ходов, а в случае победы надпись «Вы победили!». Также после этого игроку выведется запрос на запуск игры с начала и от него потребуется ввести: 1 – в случае да, тогда игра начинается заново, и 2 – в случае нет, тогда игра завершается и консоль закрывается.
4. В интерфейсе игры будет содержаться поле, задаваемое размерами N на M звездочек, которое будет обновляться после каждого хода, а также вывод значений в виде таблицы – количество правильных ответов и ходов, в случае поражения (окончания всех жизней), и надпись «Вы победили!» в случае правильного ввода всех значений за все 10 шагов.