**ТЗ**

Программа, которая создаёт файлы, в которых выводится список шаблонов, их названия, рандомно составленный из них путь и текст правил. При этом текст правил находится в отдельном файле. Параметры для программы либо берутся из файла, либо вводятся пользователем, а затем сохраняются. Ответы на задачи сохраняются в постоянно обновляющемся файле.

**Этапы (примерно)**

1. Сетчатый экран

2. Создать процедуры, выводящие на экран шаблоны с их названиями (10)





(выводить все или только 5(пока выбираю сама, потом решаем))

3. Научиться рандомно генерировать путь и выводить его на экран + брать параметры из файла и сохранять их туда

4. Вывести текст из файла на экран вместе с шаблонами и путём. Текст в файле можно менять.

5. Пронумеровать каждую задачку

6. Выслать номер и ответы к задачке в отдельный файл

7. Создать файл с задачами

**Нужно доделать:**

1. Повороты (примерно понимаю, что делать)
2. Процедуру, предохраняющую от повторов (АЖ, спаси, я так и не поняла, почему не работает)
3. Считывание элементов пути из файла (ну…)
4. Привести программу в порядок (если хватит времени)
5. Презентация (Крок, пожалуйста, объясни, что от меня требуется)

ТЗ 19.09.19

Создать программу, которая могла бы показать на экране список шаблонов (кусков пути) и их названий, рандомно составленный программой путь и текст правил, которые могут меняться препами.

Вводные данные: текст из текстового файла? Который подготовлен для работы ( текст правильной формы)

Выходные данные: картинка

Пользователь увидит лист с заданиями и лист со списком ответов к задачкам

**Данные форматы???**

**Условия работы???**

0. Сетчатый экран **+**

1. Создать процедуры, выводящие на экран шаблоны (с их названиями) (10)





(выводить все или только 5(пока выбираю сама, потом решаем)) **пока 10**

2.Научиться рандомно генерировать путь и выводить его на экран. (выдавать путь используя 5 шаблонов (Меняющееся количество шаблонов? Т.к. количество шаблонов совпадает с количеством ячеек некоторых массивов)) **+**

3. 3.1 научиться выводить текст на экран (название шаблонов и текст правил)

3.2 Вывести текст из файла на экран вместе с шаблонами и путём. Текст в файле можно менять.

4. Пронумеровать каждую задачку

5. Выслать номер и ответы к задачке в отдельный файл(word)

6. научиться печатать