

Требуется разработать игру – консольное приложение с текстовым интерфейсом, используя техники объектно-ориентированного программирования.

1. «Быки/коровы».

Компьютер «загадывает» четырёхзначное число, в котором не повторяются цифры. Пользователю нужно отгадать число.

Пользователь отправляет запросы компьютеру, вводя четырёхзначные комбинации, и получает от компьютера ответ – количество «быков» и «коров» (цифр на своих местах и цифр, не на своих местах, но присутствующих в загаданном компьютером числе).

2. «Двадцать одно».

Компьютер случайным образом генерирует карты из колоды. Каждая карта имеет свою «стоимость в баллах». Стоимость индексных карт (номерных) совпадает с их значением. Стоимость всех карт с фигурами, за исключением «Туза» равна 10. «Туз» имеет «стоимость» 1 или 11 баллов (по усмотрению игрока). Игрокам (пользователю и компьютеру) нужно за несколько шагов набрать как можно больше очков, не превышающих 21. На каждом шаге пользователь может взять карту или прекратить выбор. Если пользователь набирает больше 21 очка, он проигрывает. Первым игру начинает пользователь, продолжает – компьютер. Выигрывает тот, кто набрал больше всего очков.

3. Змейка

4. Гонки. На игрока сверху надвигаются препятствия. Нужно уклоняться u|d|r|l

5. Вертолёт – flappy bird. Справа на игрока надвигаются препятствия. Игрок свободно падает и должен управлять тягой, чтобы поддерживать высоту.

6. Space Invaders. Игрок управляет персонажем – космическим кораблём, располагающийся в нижней части экрана. Игрок может осуществлять одиночные выстрелы в вертикальном направлении. В области экрана сверху игрока располагаются и двигаются сверху-вниз с некоторой скоростью противники. Задача игрока не допустить прохождение противников через нижнюю границу игрового поля, уничтожая противников выстрелами.

7. Стрелялка. Brick game. Игрок стреляет «очередями» по случайным препятствиям.

8. Moon buggy или «прыгающий динозавр из Google Chrome при отсутствии соединения». Игрок должен перепрыгивать через ямы и вертикальные препятствия и должен избегать столкновения с «летающими» объектами.

9. Тетрис.

10. Арканонид. Доска отбивает мяч, мяч разбивает блоки.

11. Фроггер (перепрыгивать с платформы на платформу или перейти проезжую часть снизу вверх не попав под машину)

12. Танчики. Танк игрока и танки противника. Нужно выстрелами уничтожать противников.

13. Расман!!!

14. Игрок движется по границам области, может «отрезать» куски от области. По области передвигаются враги. Если в «отрезанной» области есть враг, то он уничтожается. Если при «отрезании» области противник пересекает «линию отреза» игрока, игрок проигрывает.

15. Stick hero. Нужно выбрать длину «моста» через обрыв.

16. «Волк ловит яйца»

17. Платформер – прыгаем по случайно сгенерированным платформам.

18. ?

19. ?