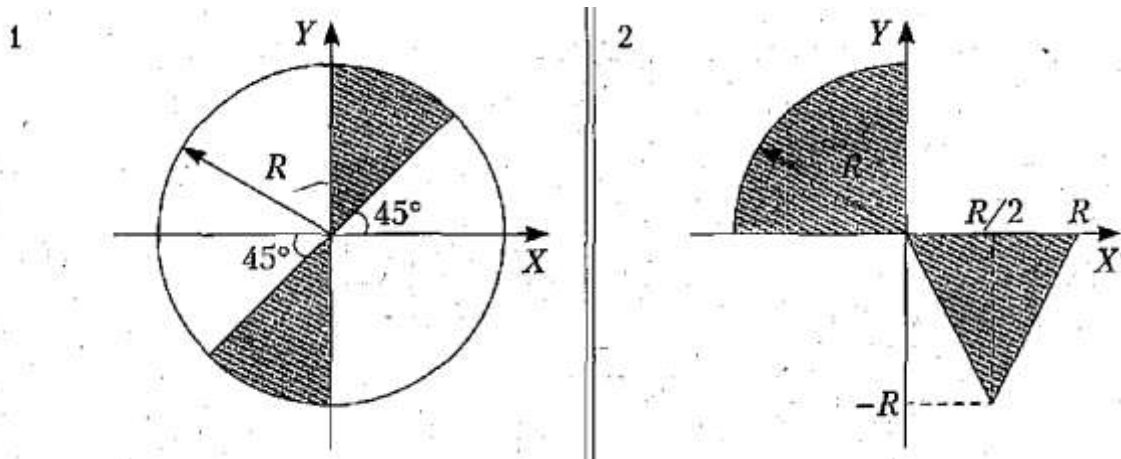


Стрельба по мишени

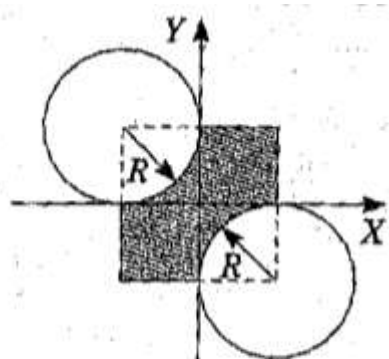
Мишень представляет собой область, закрашенную серым на рисунке, соответствующем одному варианту. Требуется написать программу, которая

- вводит значения радиусов и других характеристик мишени;
- отображает мишень;
- вводит информацию о количестве выстрелов;
- вводит координаты попадания для каждого выстрела и отображает на рисунке мишени точку попадания в поле (при стрельбе мышкой автор программы получает 3 бонусных балла);
- рассчитывает количество промахов и количество попаданий в мишень после каждого выстрела.

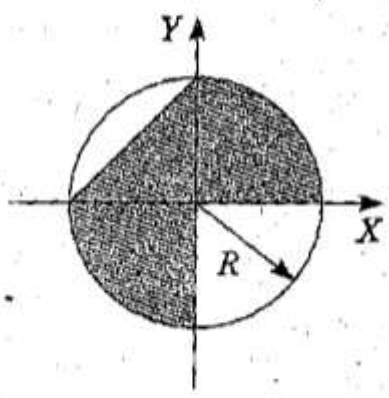
Предусмотреть обработку ошибочного ввода пользователя.



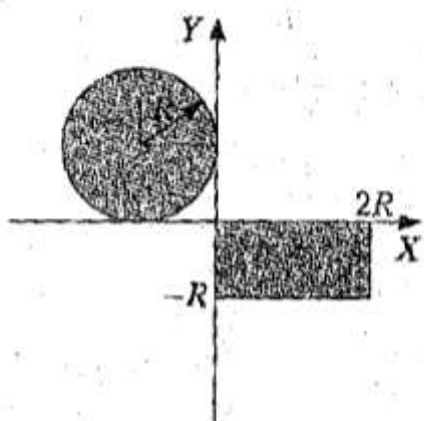
3



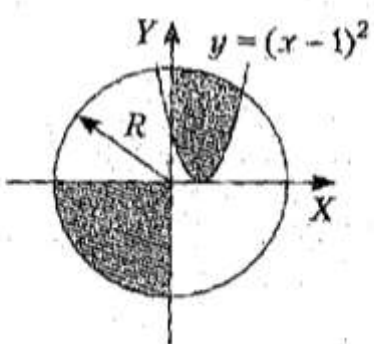
5



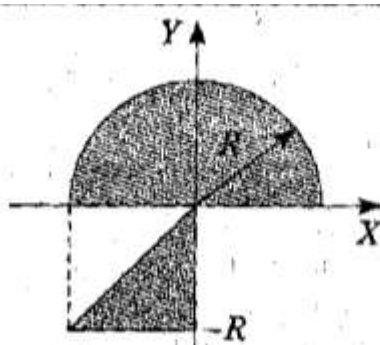
7



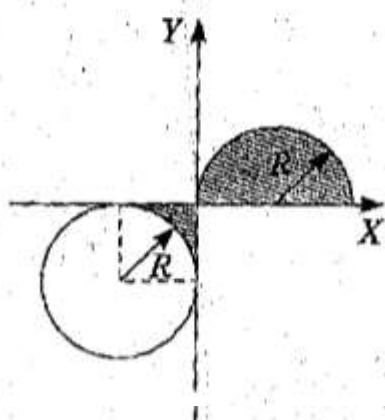
9



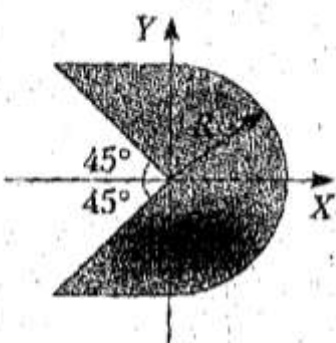
4



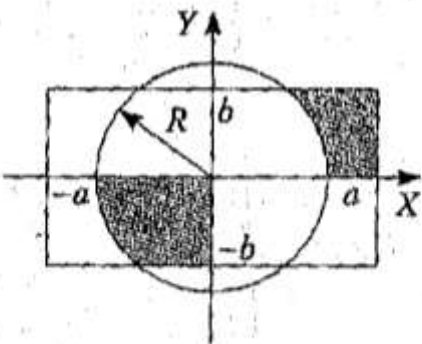
6



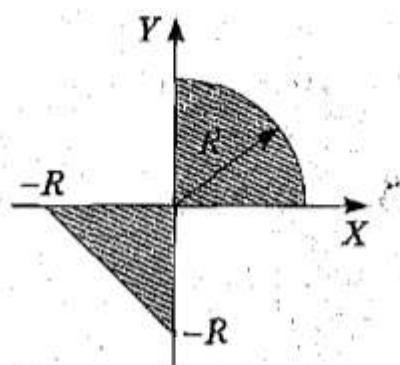
8



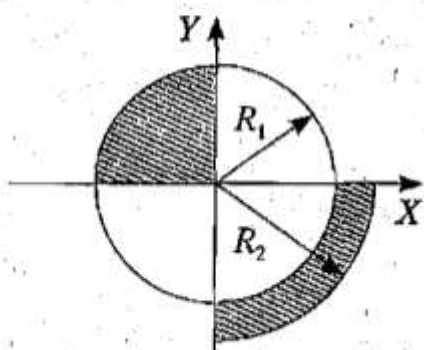
10



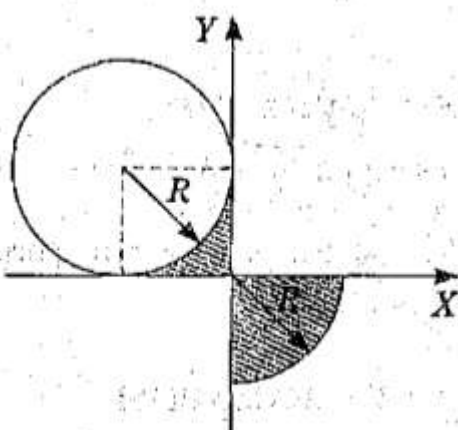
11



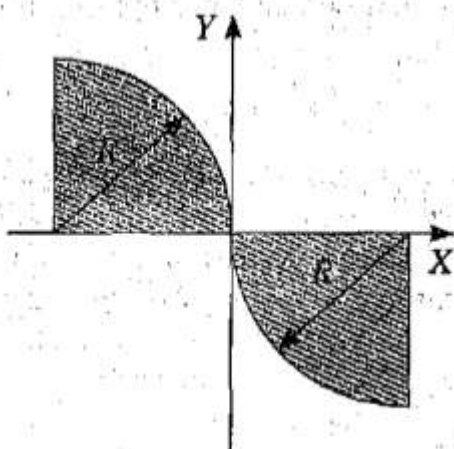
13



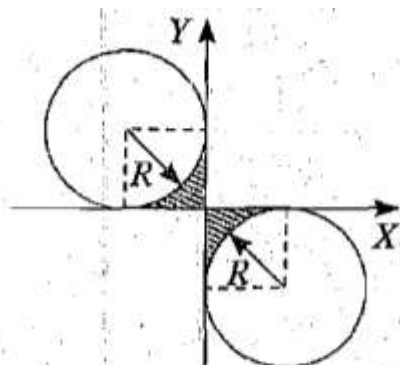
15



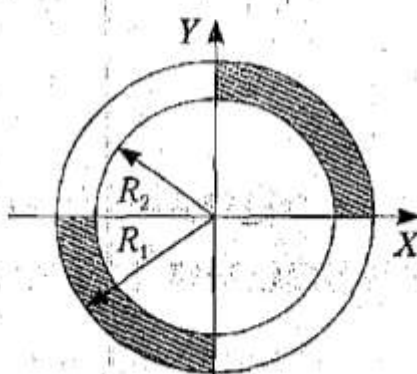
17



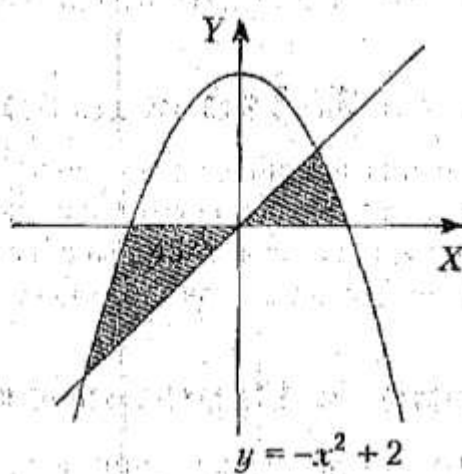
12



14



16



18

