

Практическое задание.

Написать программу, в которой необходимо сложить элементы фигуры в полноценную фигуру.

Сначала, в консоль выводится подсказка, что именно должно получиться.

Должна получиться такая фигура:





Далее, элементы фигуры генерируются случайным образом:



Пользователь, при помощи чисел 1,2,3,4 обращается к каждому элементу фигуры, она генерируется заново и выводится на экран и так до тех пор, пока не получится полноценная фигура из примера.

Числа 1,2,3,4 отражают элементы фигуры по порядку.

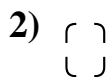
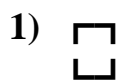
1 -   - 2

3 -   - 4

Если пользователь ввёл 1, то изменится элемент фигуры под номером 1 и так далее.

Таких фигур должно быть две, и они выпадают пользователю случайно.

Элементы для фигур:



* Можно выбрать и свою фигуры для генерации. Для подбора элементов фигур, можно использовать данный сайт: symbolsofit.com

Пример входных и выходных данных.

```
Должна получиться такая фигура:  0
                                     0

С помощью кнопок 1,2,3,4 меняйте направление элементов фигуры.

11
> |
```

```
Должна получиться такая фигура:  0
                                     0

С помощью кнопок 1,2,3,4 меняйте направление элементов фигуры.

  1
  1
  1
> 1
  0
  1
  1
> |
```

Алгоритм выполнения.

1. Импорт библиотек.
2. Добавление списков для двух фигур.
3. Случайное выпадение 1 или 2 фигуры.
4. Вывод: Что должно получиться.
5. Генерация фигуры.
6. Определить цифры и какие элементы фигуры они будут заменять.
7. Замена элементов фигуры, пока не получится полноценная фигура.

Дополнительное задание.

Реализуйте дополнительную функцию «загрузка»

Вызовите её перед генерацией фигур.

Данная функция должна отражать некоторый симулятор загрузки, от 1% до 100%