

## Практическое задание.

### Задание.

Создать простую, консольную игру лабиринт. Пользователь поворачивает налево, направо или идёт прямо, до того момента, пока он не найдёт выход. Вероятность, что пользователь найдёт выход 1 к 10.

Если пользователь выбрал кнопку, которую не предлагает игра, вывести это сообщение на экран. Если же он всё-таки найдёт выход, то вывести сообщение о победе и завершить работу программы.

Попутно игра должна подсчитывать все повороты пользователя. Когда он выиграет, он также получит эту информацию.

### Пример входных и выходных данных.

```
Начинаем игру. Повороты: [a]-Налево, [w]-Прямо, [d]-Направо Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
d
Повернул направо. Выхода пока нет... Куда идти?
a
Повернул налево. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
a
Повернул налево. Выхода пока нет... Куда идти?
d
Повернул направо. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
d
Повернул направо. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
d
Повернул направо. Выхода пока нет... Куда идти?
w
Пошёл прямо. Выхода пока нет... Куда идти?
d
Повернул направо. Выхода пока нет... Куда идти?
a
Повернул налево. Выхода пока нет... Куда идти?
a
Повернул налево. Выхода пока нет... Куда идти?
a
Повернул налево. Выход найден. Ты выиграл. Для того, чтобы найти выход ты 5 раз повернул налево, 7 раз пошёл прямо и 5 раз повернул направо.
```