Задача 0. Побудувати на екрані одне із зображень (будинок, собаку, птаха), яке вибере користувач.

Закінчіть завдання згідно вказаного шаблону.

using System;

using System.Collections.Generic;

using System.Linq;

using System.Text;

using System.Threading.Tasks;

namespace ConsoleApplication46

{

class Program

{

static void Main(string[] args)

{

Console.WriteLine("1.House");

Console.WriteLine("2.Dog");

Console.WriteLine("3.Bird");

Console.Write("Your choise: ");

int answer = int.Parse(Console.ReadLine());

if (answer==1)

{

}

else

{

if (answer==2)

{

}

else

{

}

}

Console.ReadKey();

}

}

}

Задача 0.1. На екран виводиться меню:

1. Веселий

2. Сумний

3. Обурений

Користувач вводить номер пункту меню і на екрані з’являється відповідне зображення смайла.

Задача 1. Комп’ютер загадує число від 1 до 5. Дати можливість користувачу за 2 спроби вгадати загадане комп’ютером число.

Задача 1.1. Комп’ютер випадковим чином вибирає початок і кінець проміжку (проміжок повинен знаходитися в межах від 1 до 100). Користувач вводить число і виграє, якщо число знаходиться у цьому проміжку, або розташоване від нього (від лівого або правого краю) не більше ніж на 10.

Задача 2. Комп’ютер загадує число від 1 до 10. Двоє користувачів надають свої відповіді. Виграє той, у кого число знаходиться ближче до загаданого комп’ютером числа.

Задача 3. Морський бій. Ворожий корабель, може знаходитись в одному із квадратів (кількість квадратів вводиться з клавіатури), які розташовані лінійно (один за одним) на річці.



Позиція корабля визначається комп’ютером випадковим чином.

Гра відбувається за правилами:

1) якщо користувач стріляє у заданий квадрат (тобто вводиться номер квадрата), то корабель потоплено;

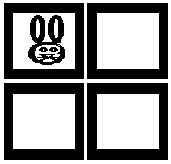
2) якщо корабель знаходиться у сусідньому по відношенню до квадрата, де знаходиться корабель, то корабель пошкоджено (про це повідомляємо користувача).

За два постріли спробувати потопити корабель.

Задача 3.1. Модифікувати попередню задачу з можливістю після пострілу переміщення корабля у випадковим чином вибрану сусідню клітинку (якщо звичайно корабель не було потоплено за першим разом).

Задача 3.2. Модифікувати попередню задачу таким чином, що кораблем керує користувач, а комп’ютер стріляє.

Задача 4. Полювання. Заєць знаходиться у верхньому лівому кутку поля. Поле складається з двох рядків і двох стовпців.



За один крок заєць може стрибнути у будь-яку із вільних клітинок. Користувач ставить пастку вказуючи номер рядка і стовпця клітинки. Якщо заєць потрапляє у пастку, то користувач виграв і отримав 100 балів. Якщо користувач зловить зайця за другою спробою, то одержує 50 балів.

Задача 4.1. Модифікувати попередню задачу вказуючи початкову позицію зайця випадковим чином а також можливістю переміщення зайця після пострілу.

Задача 5. Гра в кості. Правила гри:

1) користувач може кинути кості не більше двох разів (користувач сам вирішує чи робити, чи не робити другий кидок);

2) якщо випадає парне число, то кількість балів збільшується на це число;

3) якщо випадає непарне число, то кількість балів зменшується на це число;

4) виграє той, у кого кількість балів більша.