2025.I.C#. ДЗ от 2025.05.23 (221-361)

1) **”GameFindLock”** - Игра “Найти замок”



- уровень сложности (кол-во зубьев, шаг изменения зубчика в %)

- P.S. Для усложнения можно отзеркалить замок

- статистика игры

- подумать над умным механизмом генерации вариантов замков

a) Пример простого диалога в консоли:

Ключ: [40, 20, 90, 10] (данные в процентах)

Найти замок?

1: [60, 80, 10, 90]

2: [60, 70, 20, 90]

3: [50, 80, 10, 20]

4: [40, 50, 30, 10]

b) Пример продвинутого диалога в консоли:

Ключ:

█████

██

███████

█

Замок 1:

███

██████

█

███████

Замок 2:

██

██████

████ ███████

…

2) Продолжаем делать курсовую работу и индивидуальный проект и остальные домашки.