Разработка веб-приложения на С++ (семинары)

Урок 1. Сmake

Задача: Реализуйте игру в спички в нескольких заголовочных файлах (каждый класс или логически связанный набор функций в отдельном файле). Напишите CMake который в результате отработки генерирует исполняемый файл.  
  
Игра в спички: определенное количество спичек задается в начале игры. После этого каждый из игроков тянет от 1 до N спичек — проигрывает тот кто вытянул последнюю спичку.

### Урок 2. Библиотеки. Статические и динамические

Задание: реализуйте классы для игры в спички из предыдущего занятия в виде библиотеки, после чего используйте ее для реализации исполняемого файла с помощью собранной библиотеки.