

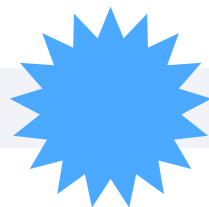
Программирование на C++



Минцифры
России

UCHi **DOMA**

20.35
УНИВЕРСИТЕТ



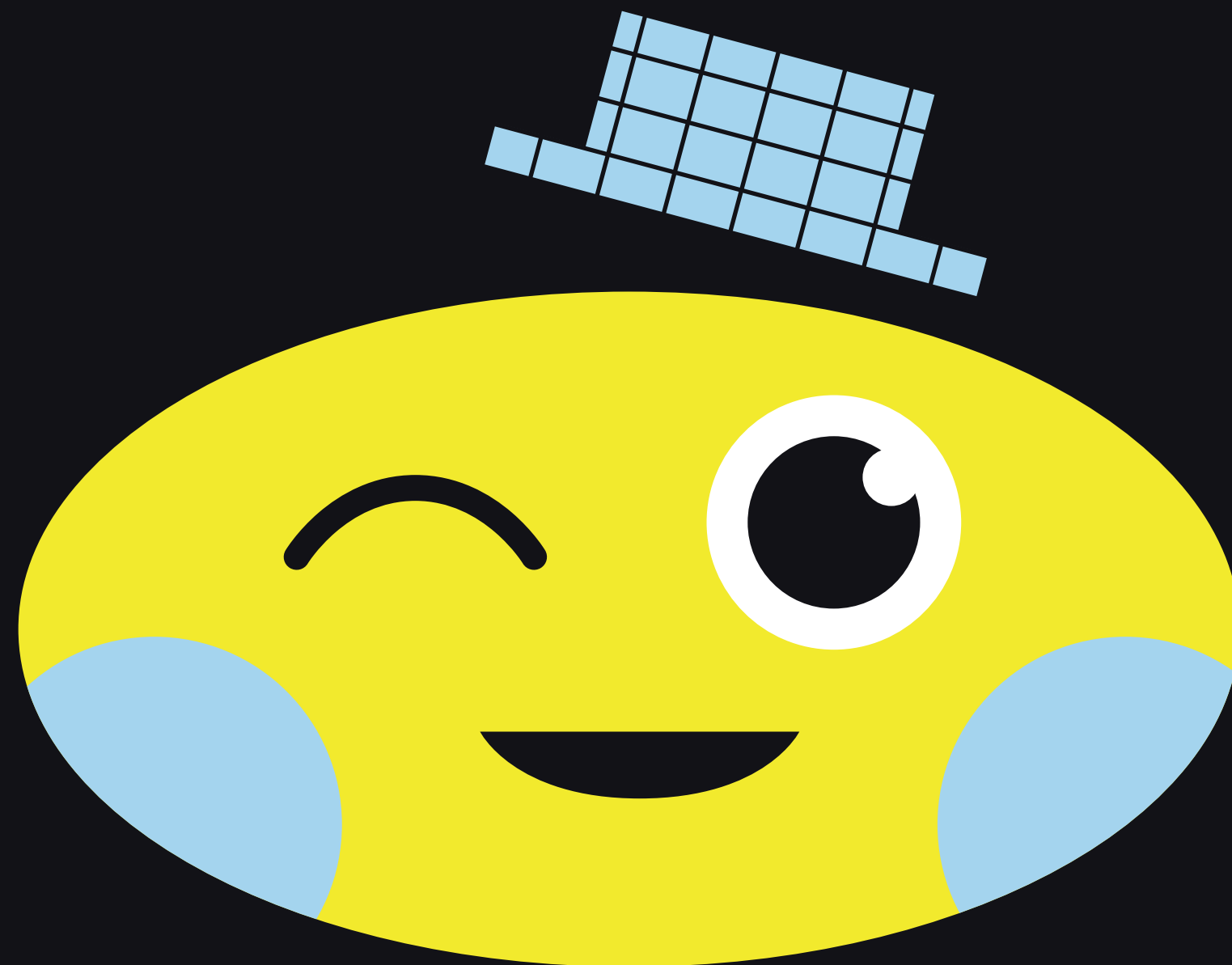
Модуль 1 Урок 7

Операторы ветвления.

Проект

```
unreadystatechan
String Function
n F(e){var t=_le
.stopOnFalse){r=
&&(s=t,c(r))}ret
rn u=[],this},di
{return p.fireWi
ate:function(){r
nise().done(n.re
{n=s},t[1^e][2].
rguments),r=n.le
);r>t;t++)n[t]&&
ole><a href='/a'
ut")[0],r.style.
tribute("style")
```

Привет!



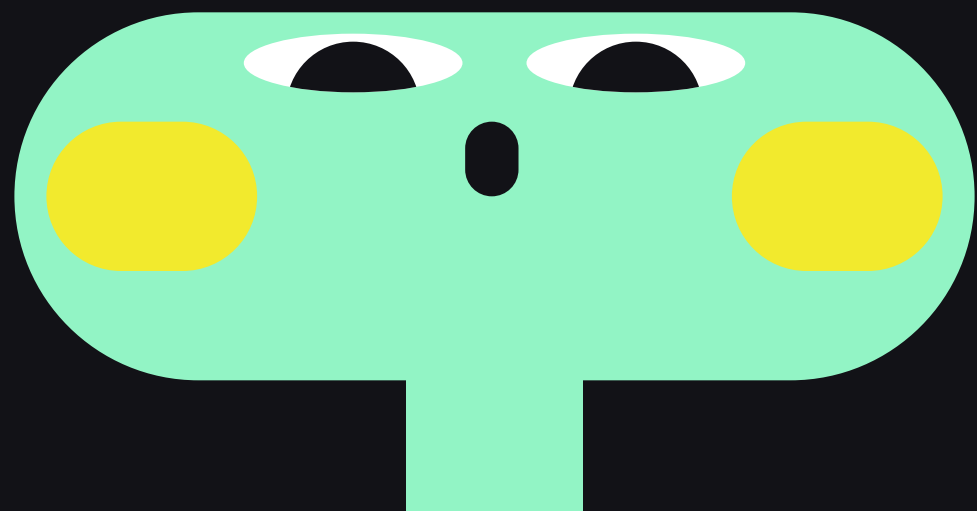
проверка готовности



Видим и слышим друг друга без помех



Не опаздываем и не отвлекаемся



Сидим прямо



Улыбаемся, если всё ок

Как домашка?



Какие были трудности?



Какие остались вопросы?



Сколько заданий выполнено?



Разомнёмся



Что напечатает программа, если ввести 1 затем 2?

```
1  #include <stdio.h>
2  int main ( )
3  {
4      int hero, enemy;
5      printf("Выбери героя:\n1. Богатырь\n2. Иван-царевич\n");
6      scanf("%d", &hero);
7      printf("Выбери врага:\n1. Кощей бессмертный\n2. Змей горыныч\n");
8      scanf("%d", &enemy);
9      if (hero==1 && enemy==1) printf("Богатырь сражается с Кощеем бессмертным\n");
10     if (hero==1 && enemy==2) printf("Богатырь сражается с Змеем горынычем\n");
11     if (hero==2 && enemy==1) printf("Иван-царевич сражается с Кощеем бессмертным\n");
12     if (hero==2 && enemy==2) printf("Иван-царевич сражается с Змеем горынычем\n");
13     return 0;
14 }
```

Разомнёмся



Результат работы программы:

Выбери героя:

1. Богатырь
2. Иван-цаевич

1

Выбери врага:

1. Кощей бессмертный
2. Змей горыныч

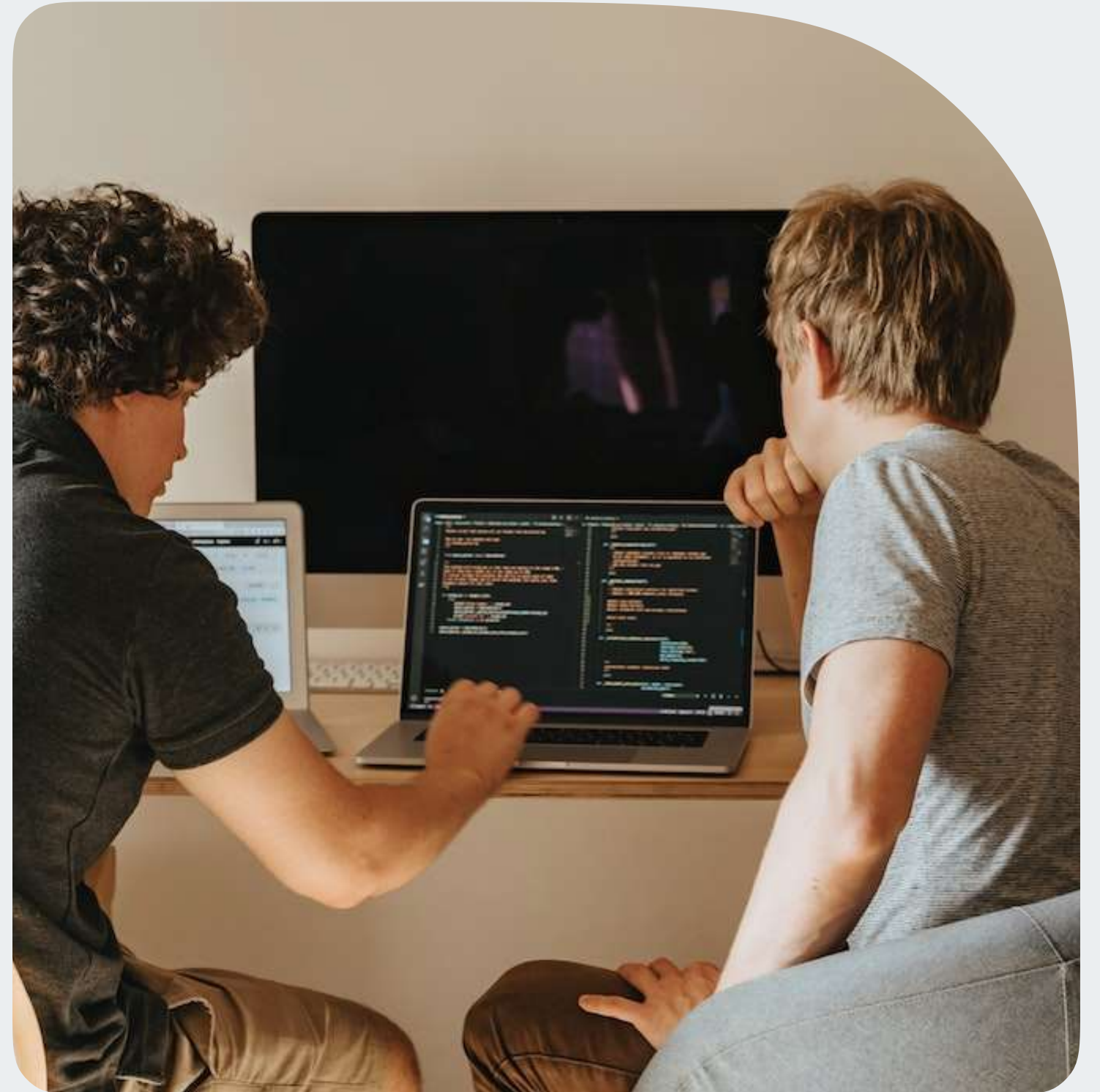
2

Богатырь сражается с Змеем горынычем

Цели урока



создать проект «Текстовый квест»



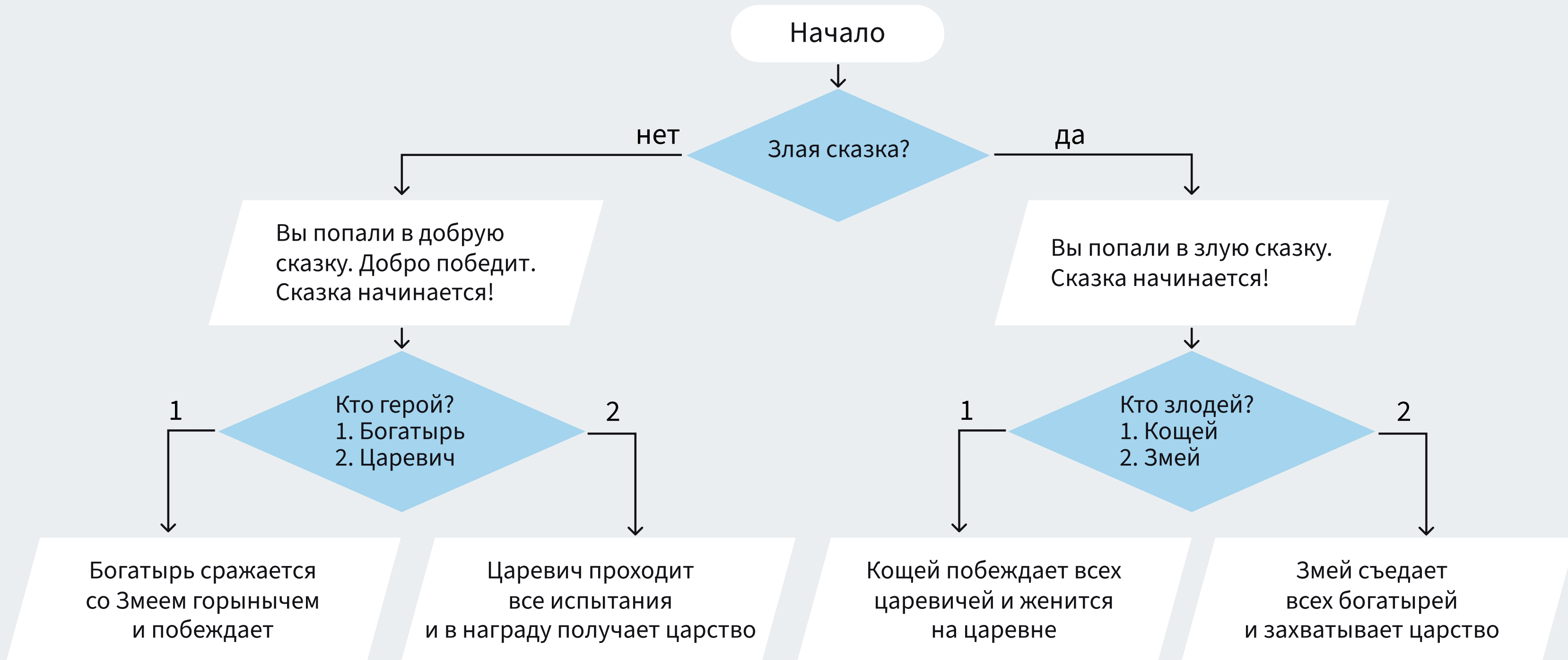
Текстовый квест

Текстовые квесты, или интерактивные романы — это жанр видеоигр, в которых взаимодействие с игроком осуществляется посредством текстовой информации. Развитие этого жанра, в связи с низкими возможностями компьютерных ресурсов, началось еще в 1970-х годах.

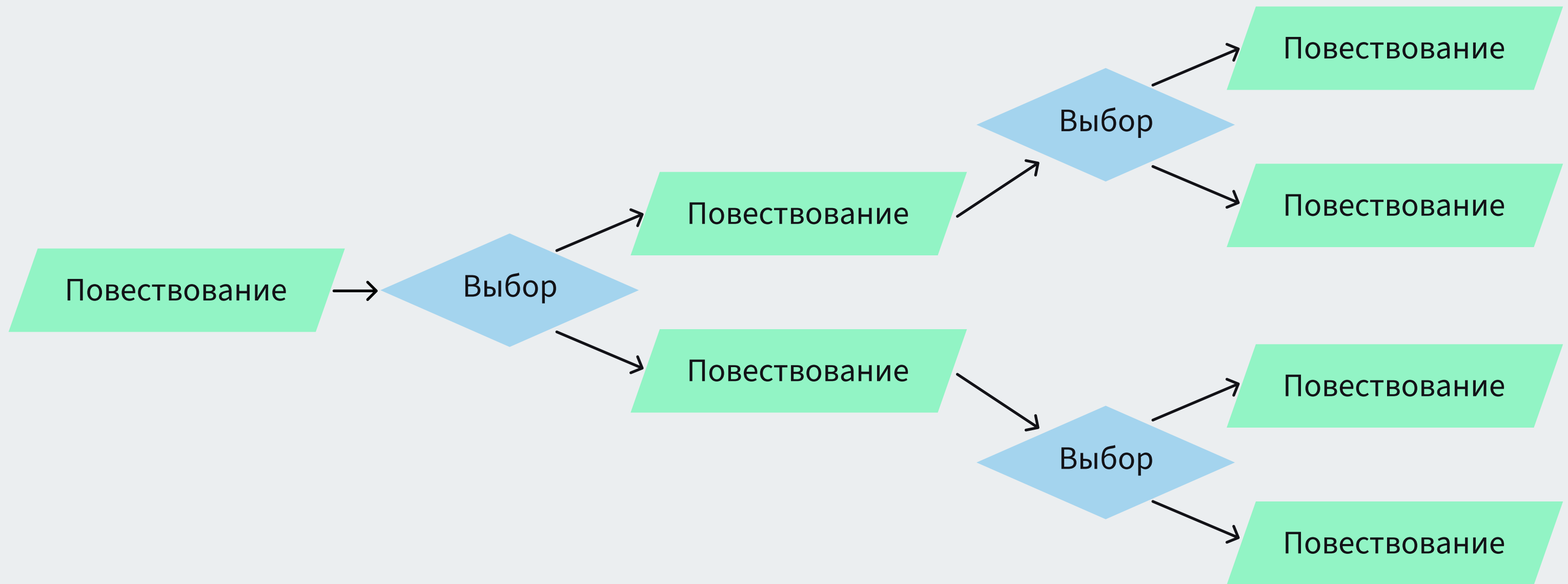


Управление в таких играх заточено или под ввод команд с клавиатуры, или с помощью выбора одного из нескольких вариантов.

Пример структуры сюжета



Пользователь влияет на сюжет



?

Кто герой?

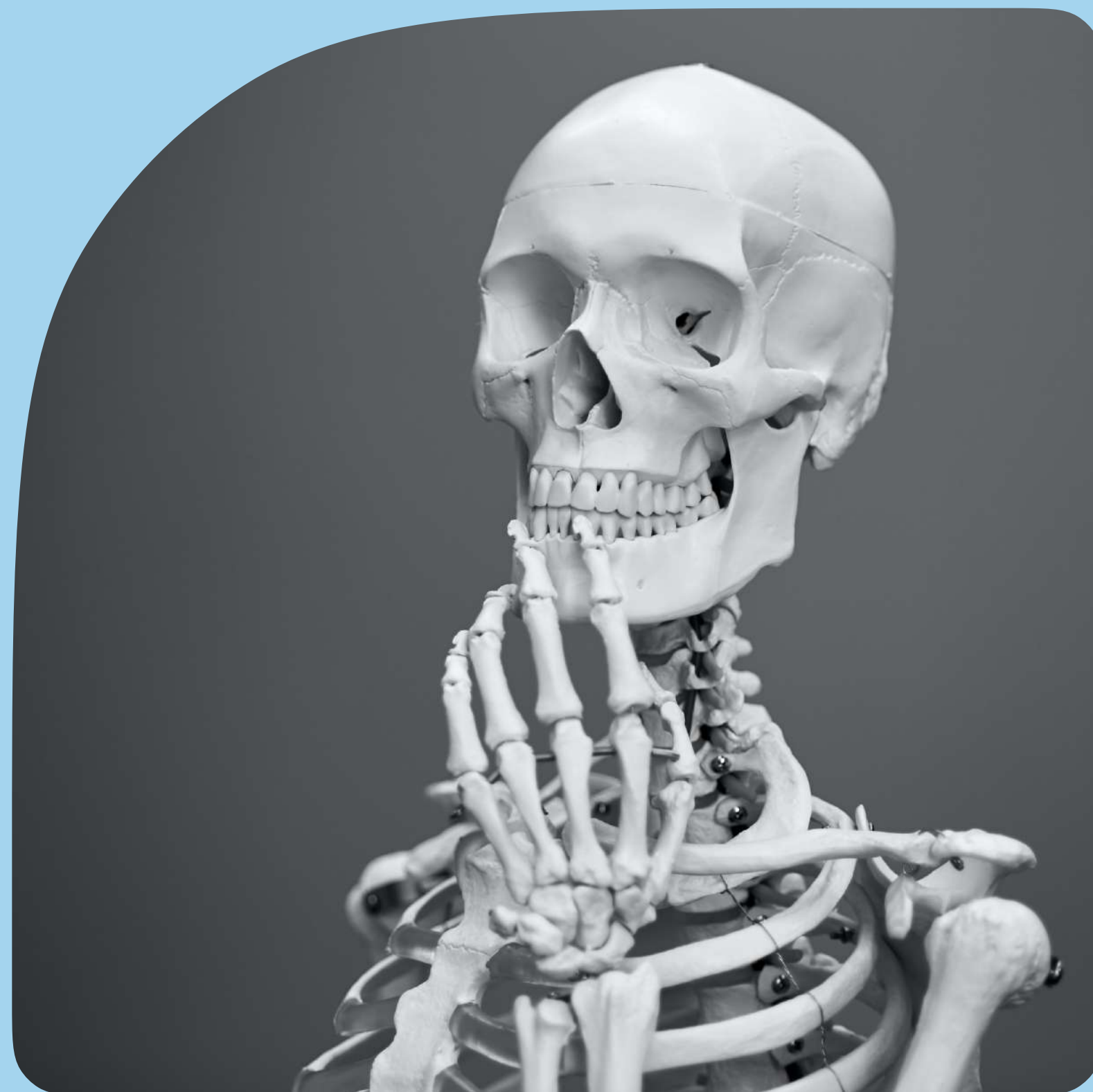
Кто злодей или враг?

Какое оружие у героя?

Какой транспорт у героя?

Где происходят события?

Какая миссия у героя?



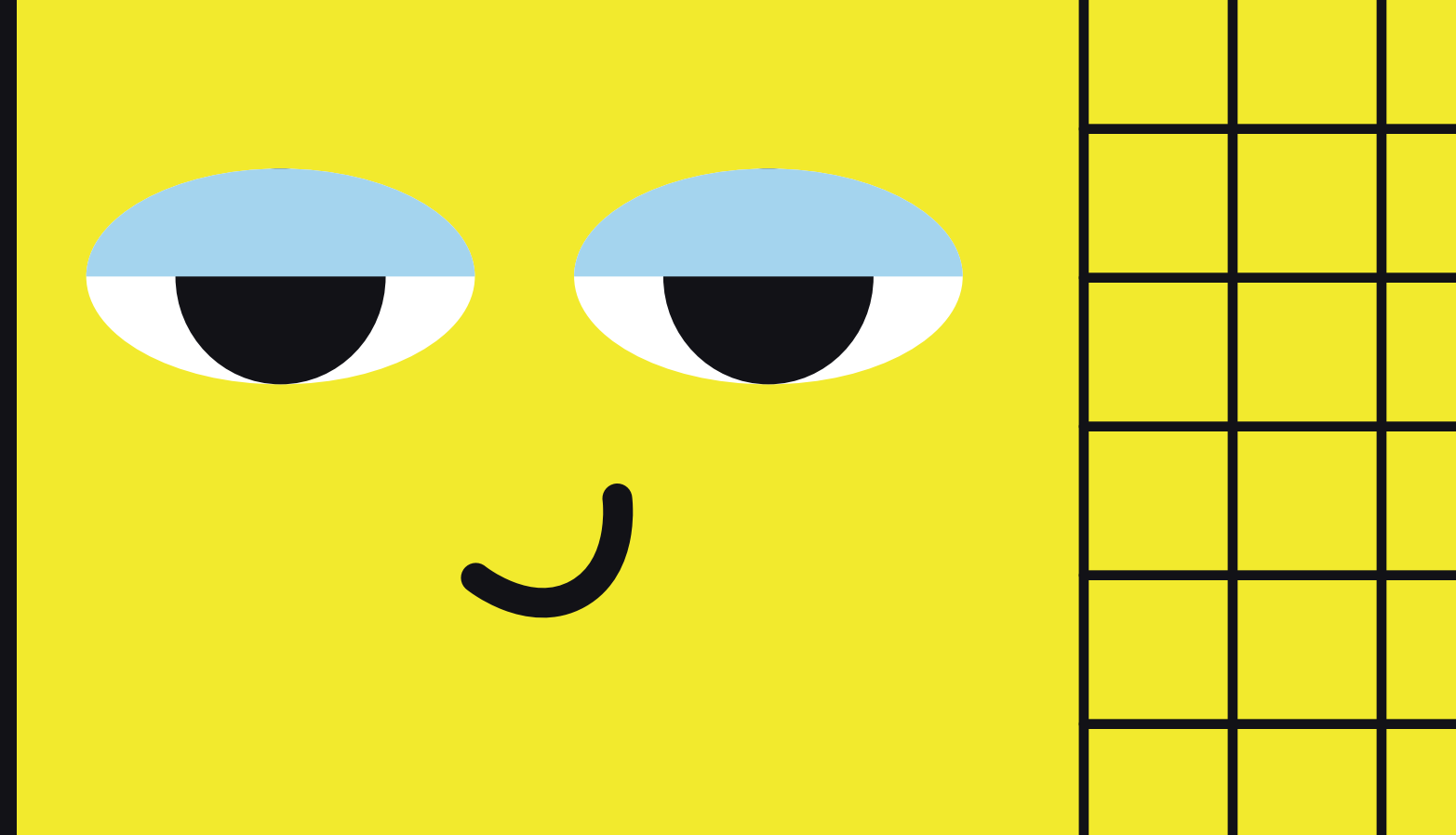
Пользователь влияет на сюжет

```
1  switch (выражение)
2  {
3      case 1:
4          блок операции 1;
5          break;
6      case 2:
7          блок операции 2;
8          break;
9          ...
10     case n:
11         блок операции n;
12         break;
13     default:
14         блок операций по умолчанию;
15 }
```

Пример



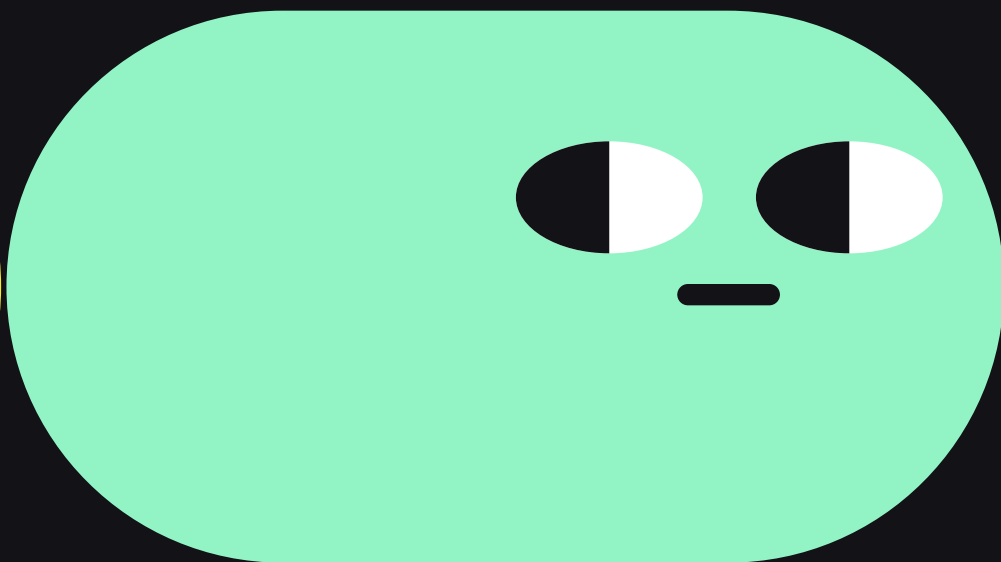
```
1  #include <stdio.h>
2  int main ( )
3  {
4      int hero;
5      printf("Выбери героя:\n1. Богатырь\n2. Иван-царевич\n3. Кот в сапогах\n");
6      scanf("%d",&hero);
7      switch(hero)
8      {
9          case 1: printf("Богатырь отправляется в путь\n"); break;
10         case 2: printf("Иван-царевич отправляется в путь\n"); break;
11         case 3: printf("Кот в сапогах отправляется в путь\n"); break;
12         default: printf("Такого героя нет\n");
13     }
14     return 0;
15 }
```



Практика

перерыв

физкультминутка



Смотрим вверх–вниз, вправо–влево



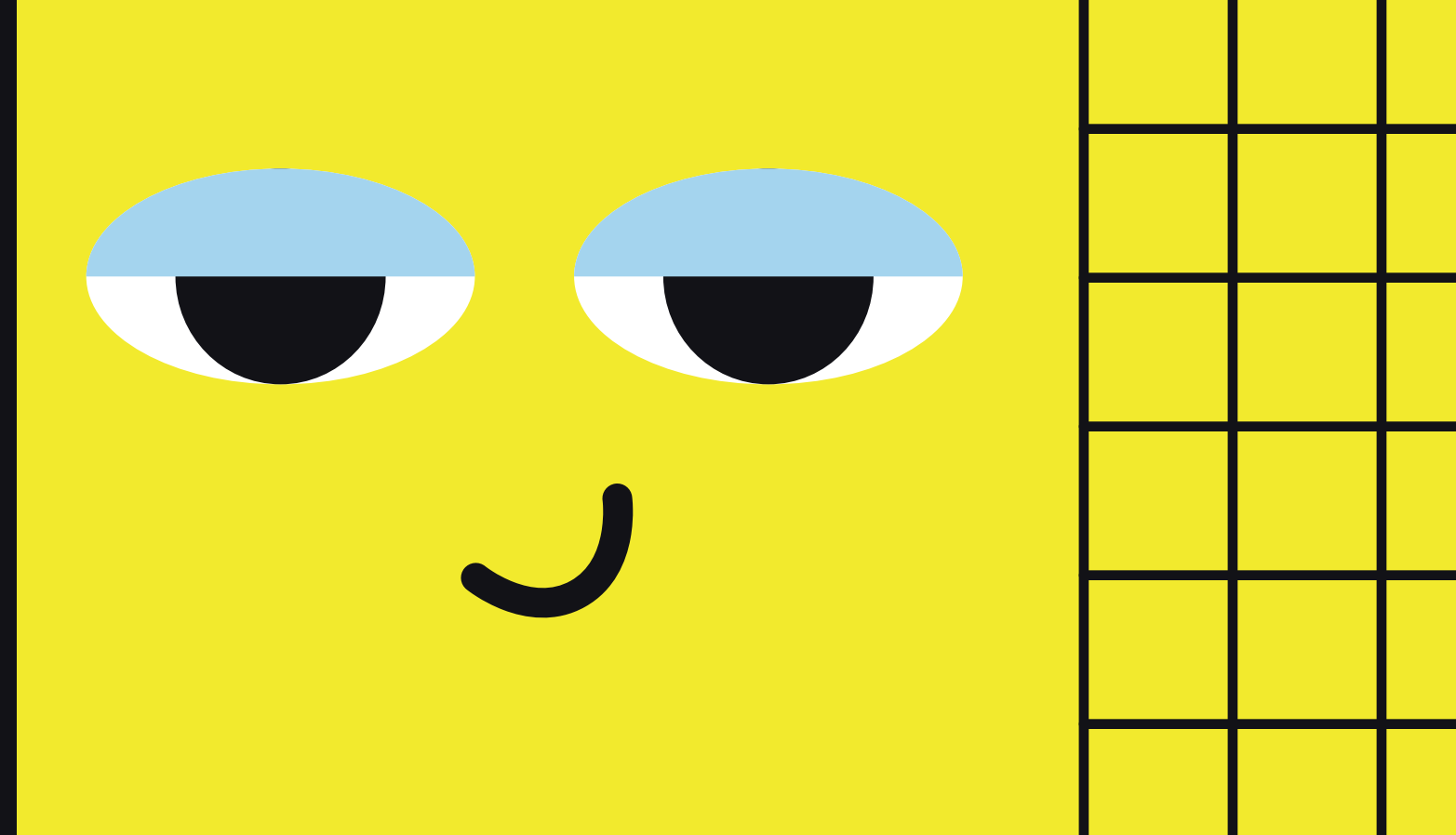
Вращаем по кругу туда–обратно



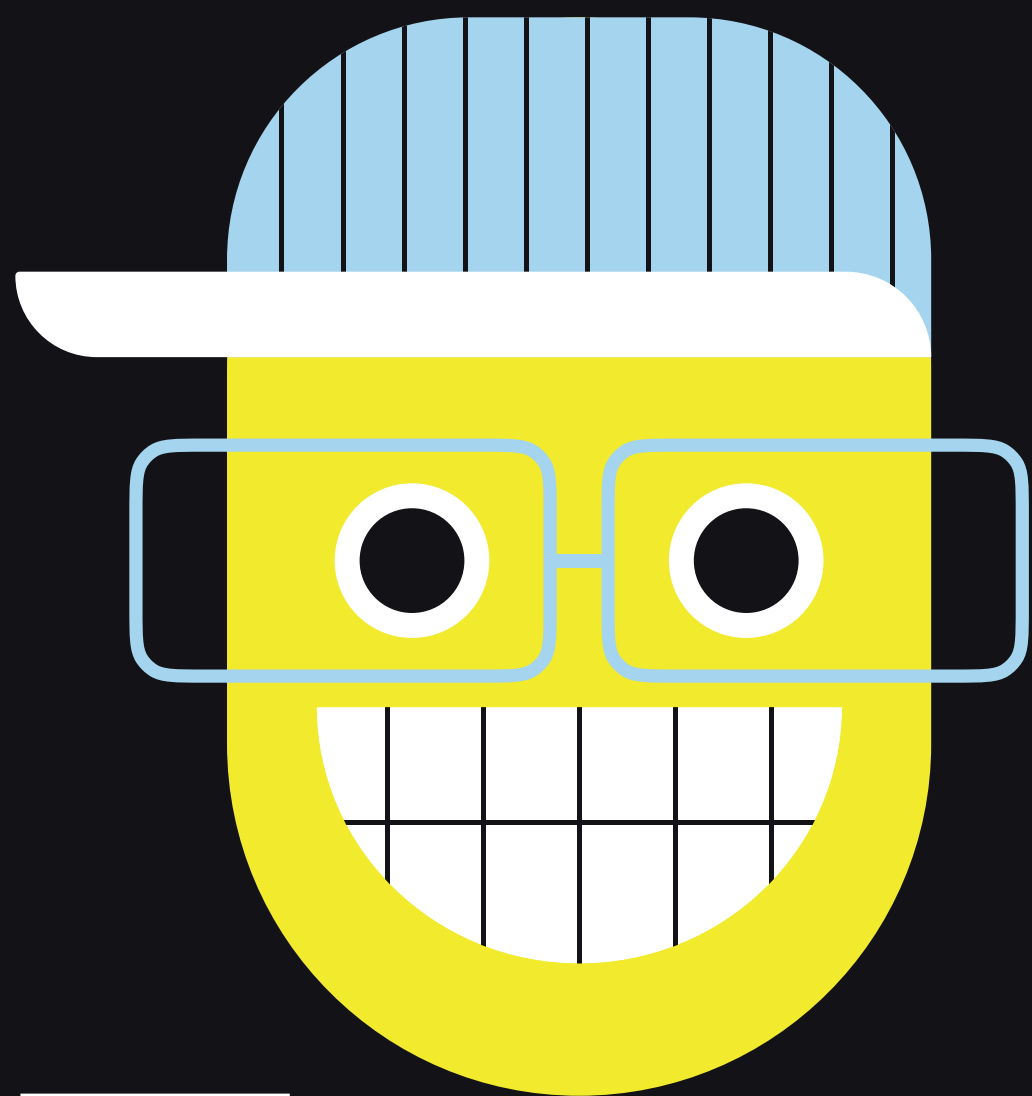
Крепко зажимаемся



Быстро моргаем



Практика



Презентация

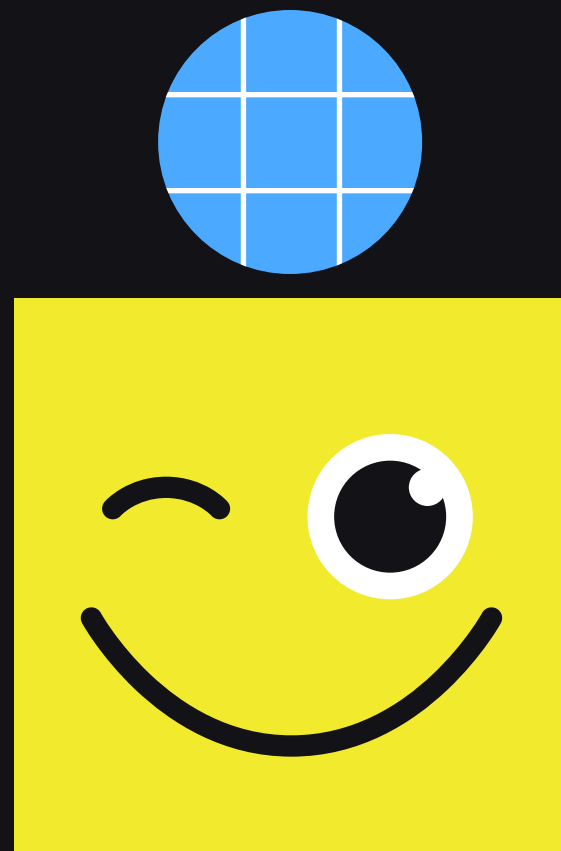


Подведём итоги



создать проект «Текстовый квест»

итоги урока



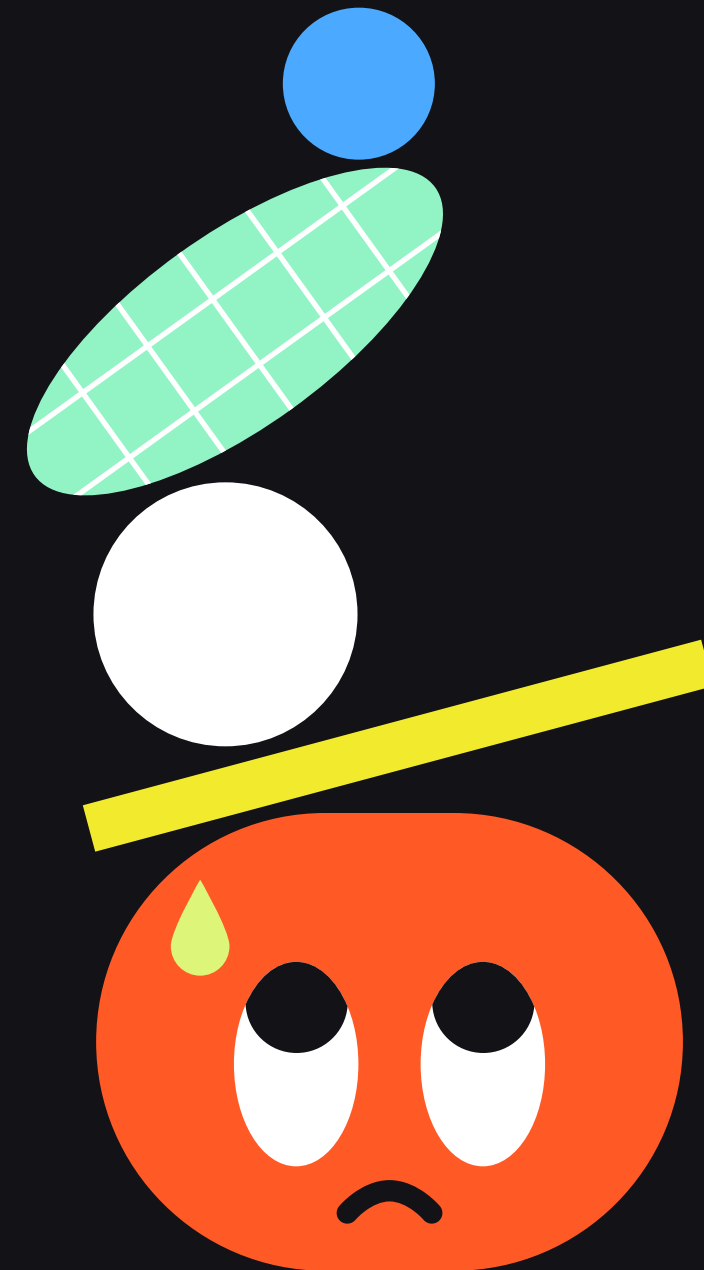
1

легко!



2

сложно, но можно



3

трудно



**У кого был самый
интересный квест?**

Домашнее задание



До встречи!