

52. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую игру теннис. Из центра экрана вылетает «шарик», который движется в случайном направлении со случайной скоростью. Две ракетки – одна вдоль левой границы экрана, вторая вдоль правой. Ракетками управляет либо пользователь, либо компьютер. Гол - если шарик пропущен и достигает левой или правой границы. Ракетки перемещаются вертикально вверх или вниз. Клавиши управления ракетками выбираются самостоятельно. Обработка клавиш (09h) и задержка (1Ch) через соответствующие обработчики прерываний.

53. Вариант

Написать TSR-программу, которая по горячей клавише выводит меню. Предусмотреть горячие клавиши для движения по пунктам меню, выбора пункта меню, добавления и удаления пункта меню. Меню выводится из файла, имя которого вводится как параметр при запуске TSR программы. В каждом пункте меню должен быть режим работы с заданным файлом. Имя файла также задается в качестве параметра при запуске TSR программы.

54. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую следующую игру. На экран выводится рельеф домиков разной высоты. В левой и в правой части экрана, соответственно на крыше самого левого дома и самого правого дома находятся два объекта (скажем обезьяны), которые по очереди кидают друг в друга банан. Выигрывает та, которая попадает в другую обезьяну. Движение банана задается скоростью по координатам x и y и описывается простейшим стандартным уравнением из курса физики.

55. Вариант

Написать TSR-программу, которая запрещает запись в файлы в заданной директории. Директория указывается в качестве параметра при запуске программы. Расширения файлов, в которые запрещается запись, задаются в меню. Меню выводится по горячей клавише. Пункт меню выбирается стрелками и горячей клавишей, которая означает ОК.

56. Вариант

Написать TSR-программу, морской бой. Поле игрока отображается в виде псевдографики. Компьютер ходит случайным образом, поле компьютера скрыто. Правила стандартные. Предусмотреть работу со стрелками и обработку горячей клавиши – выстрел. Пользователь и компьютер ходят по очереди.

57. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую screensaver. Screensaver запускается, если в течение определенного времени (задается при запуске программы в качестве параметра) не было нажатий на клавиши. Исходная «картинка» screensaver берется из файла (текстовый формат размером 25 стр. на 80 колонок). Символы в screensaver падают вниз (в стиле «матрицы»). Как только символ достигает дна, его движение повторяется. Все символы падают вниз одновременно. При нажатии на любую клавишу screensaver пропадает и восстанавливается прежний экран.

58. Вариант

Написать TSR-программу, работающую с двумя меню. Исходное состояние каждого меню берется из разных файлов. Файлы задаются в качестве параметров при запуске программы. С помощью горячих клавиш предусмотреть переключение между меню, движение внутри меню и «переброс» любого пункта из одного меню в другое. Отредактированное состояние меню должно по горячей клавише сохраняться в соответствующие файлы.

59. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую следующее. По горячей клавише выводится меню. В меню отображаются параметры запущенной TSR программы (A,B,C,D,...,например, числа в десятичном формате). Предусмотреть изменение этих параметров, используя мультиплексное прерывание и дополнительные функции. Движение по меню – стрелки вверх, вниз.

60. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую следующую игру. Из случайного места в центре экрана вылетает объект - самолет (например, несколько символов равно, можно все делать в псевдографике) и движется в случайном направлении влево или вправо, в случайный момент времени самолет может поменять направление движения на противоположное. Пользователь управляет пушкой, которая располагается внизу экрана. При нажатии на горячую клавишу из пушки вылетает снаряд (например, буква O). Если снаряд попадает в самолет, то игрок выигрывает. Пушка управляется стрелками влево, вправо. Скорость движения самолета, снаряда и пушки задается при запуске программы в качестве параметров и обеспечивается обработчиком 1Ch. Обработка клавиш через 09h.

61. Вариант

Написать TSR-программу, реализующую следующую игру. Из случайного места в центре экрана вылетает шарик (буква О, можно все делать в псевдографике) и движется в случайном направлении. Шарик отражается от верхней, левой и правой границы экрана. Пользователь управляет ракеткой (несколько горизонтальных символов тире или равно, ширина ракетки задается при запуске программы). Если пользователь успел подставить ракетку, то шарик отражается по законам физики (угол падения = углу отражения), если пропустил, тог гол. Ракетка управляется стрелками влево, вправо. Скорость движения шарика задается в обработчике 1Ch. Обработка клавиш через 09h.