Содержание

[ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ 2](#_heading=h.gjdgxs)

[Тема занятия](#_heading=h.30j0zll) 2

[Цели и задачи 2](#_heading=h.1fob9te)

[Ожидаемый результат 2](#_heading=h.3znysh7)

[Структура занятия 3](#_heading=h.tyjcwt)

[ОПИСАНИЕ ЗАНЯТИЯ 4](#_heading=h.3dy6vkm)

# ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

### Тема занятия

Карта CLI.

**Цели и задачи:**

* Рассказать о картах в современных играх
* Научиться работать со стандартным выходным потоком

**По результатам занятия слушатель будет знать:**

* Как реализовать множественное условие для алгоритма рисования вывода нескольких символов (зависимость строк-столбцов)
* Как использовать механизмы множественного условия

### Структура занятия

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Тайминг занятия** | |  |  |  | Таблица 1 |
| № | Этапы | Что делает преподаватель | Что делает Слушатель | Время | Общее время |
| 1 | Приветственное слово преподавателя |  |  | 5 мин. | 5 мин. |
| 2 | Повторение пройденного |  |  | 5 мин. | 40 мин. |
| 3 | Теоретическая часть |  |  | 30 мин. |
| 4 | Вопросы по теоретической части |  |  | 5 мин. |
|  | *Перерыв* |  |  | 15 мин. | 15 мин. |
| 5 | Практическая часть |  |  | 40 мин. | 45 мин. |
| 6 | Рефлексия и вопросы |  |  | 5 мин. |

# ОПИСАНИЕ ЗАНЯТИЯ

**Практическая часть**

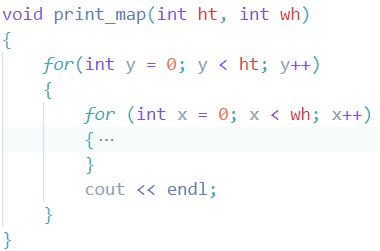
**Задание 1**

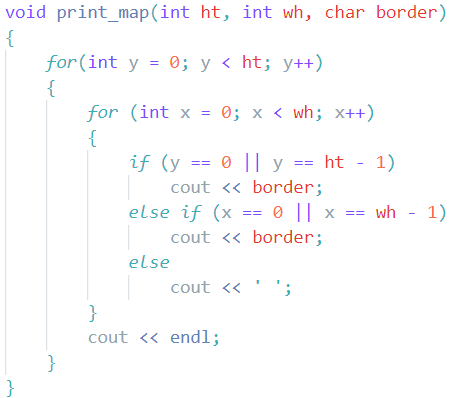
Представьте, что вы создаёте собственную игру. Вам нужно реализовать печать карты на экран (под картой в вашей игре понимается прямоугольник с заданными размерами, ограниченный символом ‘#’) Напишите функцию, которая будет реализовывать данное поведение.

void print\_map(int width, int height, …);

\*

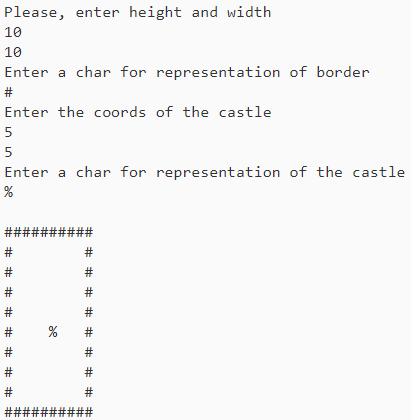
Добавьте возможность выбора символа границы карты (ещё один аргумент в функции)

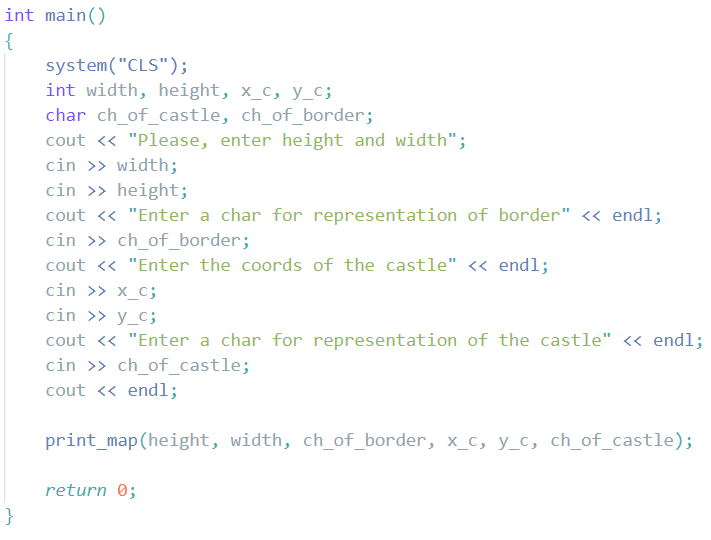


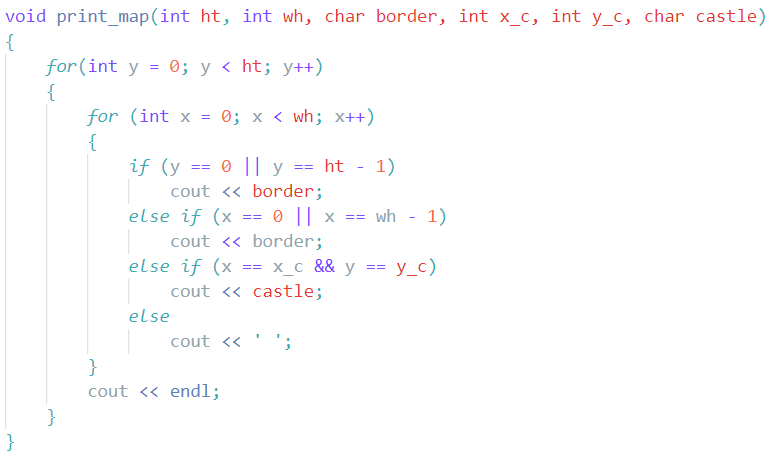


**Задание 2**

Добавьте замок на карту (дополнительные параметры для координат и символа)







(Файл с кодом лежит в папке code/)