SP\_Practice\_Modul\_01\_1589199687 – делаем в одном файле, несколько кнопок

3. Реализуйте консольное игровое приложение "успел, не успел", где будет проверяться скорость реакции пользователя. Программа должна подать сигнал пользователю в виде текста, и пользователю должен будет нажать кнопку на клавиатуре, после нажатия пользователь должен увидеть, сколько миллисекунд ему потребовалось, чтобы нажать кнопку.

4. Реализуйте оконное приложение, которое в виде де рева выводит список всех запущенный в операционной системе процессов. Дерево должно отражать подчинённое отношение процессов по отношению друг к другу. Корневые узлы дерева должны представлять со бой процессы, у которых отсутствуют родительские процессы, а их дочерние узлы должны представлять их дочерние процессы. Предусмотрите в окне вывод информации о том процессе, который выделен в дереве. Реализуйте приложение так, чтобы алгоритм получения информации о процессах выполнялся в дочернем потоке и не останавливал работу первичного потока приложения, в котором реализован интерфейс пользователя. Другими словами, дочерний поток должен будет выстраивать структуру процессов в элементе управления TreeView, параллельно с тем, как первичный поток будет выводить информацию о выбранном пользователем процессе.

**Исправление ошибки**

Приложение позволяет запускать, останавливать и отслеживать состояние дочерних процессов. Однако в коде есть ошибка, связанная с попыткой обновления элементов управления из фонового потока, что приводит к исключению System.InvalidOperationException.

Ваша задача — проанализировать код, найти места, где происходит неправильный доступ к элементам управления, и исправить их с использованием методов Invoke или BeginInvoke.

**Подключение библиотеки**

Измените модификаторы доступа для полей классов Person и Employee с private на public

Подключить библиотеку