

Напишете програма, която дава възможност на потребителя да играе играта Пътешествие към Олимп. Героя в играта трябва първо да мине през лабиринт, като докато преминава през него събира петте части на бронята, която ще му позволи да се изкачи на олимп. Преминаването през лабиринта минава по следния начин:

1. Играчът вижда 3те най-близки части на бронята и пътя до тях (пътят до всяка от частите на бронята е един от най-кратките пътища през лабиринта до съответната част)
2. Играчът избира през кой път да мине
3. Играчът минава през пътя и стига до парчето, за да го вземе. По пътя играчът или минава свободно през стъпка от лабиринта, или среща едно от следните специални състояния:
 - a. Митично създание - Боговете отстраняват всички заплахи по пътя, но не могат да ги убият директно, а ги местят в магическо измерение където обаче няма място за повече от 5 създания и когато боговете изпратят там бто създание, 1вото изпратено изгаря. Ако се срещнат по пътищата към броните повече от веднъж дадено същество, то броя същества в магическото измерение просто се увеличава, вместо да се смята че се вкарва ново същество. Бройката изпратени същества има значение за финалната битка:
 - i. Минотавър (A: 150, H: 150)
 - ii. Химера (A: 250, H: 350)
 - iii. Хидра (A: 200, H: 200)
 - iv. Циклоп (A: 100, H: 100)
 - v. Цербер (A: 150, H: 200)
 - vi. Харпии (A: 120, H: 100)
 - vii. Сирени (A: 70, H: 60)
 - viii. Горгони (Медуза) (A: 200, H: 50)
 - b. Благословия от боговете - Героя трупа всички богове в една раничка, като ги слага едно върху друго. В момента, в който събере и 5те парчета броня, благословиите могат да бъдат приложени и героя ги вади едно след друго и ги прилага върху бронята си
 - i. Арес (+50 Attack)
 - ii. Атина (+50% Attack)
 - iii. Аполон (+30% Health)
 - iv. Хермес (+50 Health)
 - v. Посейдон (+100 Health)
 - vi. Деметра (+40% Health)
 - vii. Хефест (+100 Armor)
 - viii. Зевс (+70 Attack, +40% Health)
 - ix. Дионис (+80 Health)
 - x. Хестия (+50 Armor)

Щом премине през лабиринта, героя вече носи бронята благословена от боговете, а магическото измерение с митичните създания, затворени там от боговете започва да се слива с реалността, в която е той. Така между него и Олимп остават само чудовищата, които идват едно по едно да се бият с него. Програмата трябва да

изведе резултата от всяка битка и дали героя е оцелял след съответната битка. Ако героя оцелее след всички битки, да се изведе съобщение за успех. Битките се провеждат по следния начин:

1. Първо атакува героя, като неговата атака се вади от сумарните точки живот на групата чудовища (брой * точки живот на едно чудовище)
2. След това атакуват чудовищата, като атаката им (брой * точки атака на едно чудовище) се изважда първо от бронята на героя и после от точките му живот
3. Стъпки 1 и 2 се повтарят докато или чудовищата умрат, или героя умре
4. Бронята на героя се регенерира на 100%
5. Точките живот на героя се увеличават с 10% от сумарните точки живот на групата чудовища, които току що е победил