

1.2. Элементарные алгоритмы

1.2.1. Написать алгоритм, направляющий робота в определенную точку плоскости (точку задает преподаватель).

1.2.2. Написать алгоритм, направляющий робота в определенную точку плоскости (точку задает преподаватель) и проверяющий находится ли в этой точке контейнер с рудой (вместо руды там может быть мусор).

1.2.3. Написать алгоритм, позволяющий роботу найти контейнер в определенной горизонтали или вертикали (задает преподаватель).

1.2.4. Написать алгоритм, позволяющий роботу найти контейнер в определенной горизонтали или вертикали (задает преподаватель) и проверяющий находится ли в этой точке контейнер с рудой (вместо руды там может быть мусор).

1.3. Понятие переменной, типа данных, оператора. Структура программы в C++

1.3.1. Написать алгоритм, позволяющий продвинуть робота на n клеток в определенную сторону (сторону задает преподаватель). n вводится с клавиатуры.

1.3.2. С клавиатуры вводятся n чисел, найти их сумму.

1.3.3. С клавиатуры вводятся n чисел, найти их среднее арифметическое.

1.3.4. С клавиатуры вводятся n чисел, найти максимальное из них.

1.3.5. С клавиатуры вводятся n чисел, найти минимальное из них.

1.3.6. С клавиатуры вводятся числа, конец ввода – нажатие «0», найти их сумму.

1.3.7. С клавиатуры вводятся числа, конец ввода – нажатие «0», найти их среднее арифметическое.

1.3.8. С клавиатуры вводятся числа, конец ввода – нажатие «0», найти максимальное из них.

1.3.9. С клавиатуры вводятся числа, конец ввода – нажатие «0», найти минимальное из них.

1.3.10. Объявите переменные целого типа, необходимые для вычисления площади прямоугольника.

1.3.11. Объявите переменные дробного типа, необходимые для пересчета веса из фунтов в килограммы.

1.3.12. Определите исходные данные и объявите переменные, необходимые для вычисления дохода по вкладу.

1.3.13. Объявите переменные, необходимые для вычисления стоимости покупки, состоящей из нескольких тетрадей, карандашей и линейки.

1.3.14. Объявите переменные, необходимые для вычисления стоимости покупки, состоящей из нескольких тетрадей и такого же количества обложек.

1.3.15. Объявите переменные, необходимые для хранения 3 чисел целого типа, 2 дробного, 1 символа.

1.3.16. Присвойте переменной целого типа x значение 0.

1.3.17. Присвойте переменной целого типа $count$ значение -3, а потом увеличьте его на 1.

1.3.18. Присвойте переменной целого типа sum значение 4, а потом уменьшите его на 2.

1.3.19. Запишите инструкцию вычисления среднего арифметического чисел x_1 и x_2 .

1.3.20. Запишите инструкцию вычисления функции $x = y^3 + 2y^2 - 6$.

1.3.21. Запишите инструкцию, которая увеличивает значение переменной x на величину, находящуюся в переменной dx .

1.3.22. Написать программу, меняющую местами значения двух переменных, используя третью переменную.

1.3.23. Написать программу, меняющую местами значения двух переменных, без использования третьей переменной.

1.4. Ввод-вывод в текстовом режиме

1.4.1. Написать программу, которая выводит на экран ваше имя и фамилию.

1.4.2. С клавиатуры вводится число, вывести на экран это число и свое ФИО (одним оператором вывода)

1.4.3. Написать программу, которая выводит на экран стихотворение.

1.4.4. Написать программу, которая выводит на экран значения переменных x и y , содержащих информацию о длине сторон прямоугольника.

Экран должен иметь вид:

Высота прямоугольника: <значение> см.

Ширина прямоугольника: <значение> см.

1.4.5. Записать инструкцию, которая выводит в одной строке значения переменных a , b и c целого типа.

1.4.6. Написать инструкцию, обеспечивающую ввод с клавиатуры значения переменных d дробного типа (Используя форматированный вывод).

1.4.7. Написать инструкцию, которая обеспечивает ввод значений переменных целого типа x и y .

1.4.8. Написать программу, которая организует ввод с клавиатуры значений двух переменных, а потом выводит их на экран с пояснением об их содержании (тут может быть много задач).

1.4.9. Написать программу, которая выводит на экран линию.

1.4.10. Написать программу, которая выводит на экран ромб.

1.4.11. Написать программу, которая выводит на экран квадрат.

1.4.12. Все задачи этого раздела могут выполнены как с помощью функции `cin/cout`, так с помощью `printf/scanf`.

1.6. Базовый синтаксис C++

1.6.1. Написать программу вычисления площади параллелограмма.

Экран должен иметь вид:

Вычисление площади прямоугольника

Введите исходные данные:

Длина (см) -> <значение>

Ширина (см) -> <значение>

Площадь параллелограмма: <значение> кв.см.

1.6.2. Написать программу вычисления объема параллелепипеда.

Экран должен иметь вид:

Вычисление объема параллелепипеда.

Введите исходные данные:

Длина (см) -> <значение>

Ширина (см) -> <значение>

Высота (см) -> <значение>

Объем: <значение> куб.см.

1.6.3. Написать программу вычисления площади поверхности параллелепипеда.

Экран должен иметь вид:

Вычисление площади поверхности параллелепипеда.

Введите исходные данные:

Длина (см) -> <значение>

Ширина (см) -> <значение>

Высота (см) -> <значение>

Площадь поверхности: <значение> кв.см

1.6.4. Написать программу вычисления стоимости некоторого количества (по весу) яблок.

Экран должен иметь вид:

Вычисление стоимости яблок.

Введите исходные данные:

Цена одного килограмма яблок (руб.) -> <значение>

Вес яблок (кг) -> <значение>

Стоимость покупки: <значение> руб.

1.6.5. Написать программу пересчета величины интервала времени, заданного в минутах, в величину, выраженную в часах и минутах.

Экран должен иметь вид:

Введите время (в минутах) -> <значение>

<значение> минут — это <значение> ч . <значение> мин.

1.6.6. Написать программу пересчета веса из фунтов в килограммы (1 фунт — 405,9 грамма).

Экран должен иметь вид:

Пересчет веса из фунтов в килограммы.

Вес в фунтах -> <значение>

<значение> фунт(а/ов) — это <значение> кг <значение> гр.

1.8. Решение задач с использованием циклов обоих типов

1.8.1. Цифры вводятся с клавиатуры, конец ввода – нажатие 0, определить наибольшее число.

1.8.2. Цифры вводятся с клавиатуры, конец ввода – нажатие 0, определить наименьшее число.

1.8.3. Цифры вводятся с клавиатуры, конец ввода – нажатие 0, определить среднее арифметическое этих чисел.

1.8.4. Цифры вводятся с клавиатуры, конец ввода – нажатие 0, определить, сколько чисел из введенных меньше 0.

1.8.5. Цифры вводятся с клавиатуры, конец ввода – нажатие 0, определить, сколько чисел из введенных больше 0.

1.8.6. Вводится последовательность чисел до тех, пока не будет введено два равных числа подряд. Вывести на экран количество введенных чисел.

1.8.7. Организовать в программе «защиту от дурака». Программа принимает значение целого типа больше нуля, если введено значение меньше нуля, т должно быть выведено сообщение и повториться ввод.

1.8.8. Написать программу, вычисляющую факториал числа, введенного с клавиатуры.

1.8.9. Числа вводятся с клавиатуры, конец ввода – число 0. Требуется вывести на экран произведение этих чисел, если их сумма не превышает 100, и их сумму в противном случае.

1.8.10. Вводятся числа x и y, вывести все числа из этого диапазона.

1.8.11. Вводятся числа x и y, вывести все положительные числа из этого диапазона.

1.8.12. Вводятся числа x и y, вывести все четные числа из этого диапазона.

1.8.13. Вводятся числа. Конец ввода — 0. Вывести разность первого и минимального.

1.8.14. Написать программу, которая выводит на экран ваше имя и фамилию 10 раз.

1.8.15. Написать программу, которая выводит таблицу квадратов первых десяти целых положительных чисел.

1.8.16. Написать программу, которая выводит таблицу квадратов первых пяти целых положительных четных чисел

1.8.17. Написать программу, которая выводит на экран таблицу степеней числа, введенного с клавиатуры.

1.8.18. Написать программу, которая суммирует числа, первое число в суммировании и кол-во суммируемых чисел вводятся с клавиатуры.

1.8.19. Написать программу, вычисляющую сумму ряда от n до m для порожденного функцией x^2 .

1.8.20. Написать программу, вычисляющую сумму ряда от n до m для порожденного функцией $\frac{1}{x^2}$.

1.8.21. Написать программу, строящую таблицу значений от n до m для функции x^2 .

- 1.8.22. Написать программу, строящую таблицу значений от n до m для функции $x^3 + \frac{1}{x^2}$.
- 1.8.23. Написать программу, строящую из звездочек линию.
- 1.8.24. Написать программу, строящую из звездочек ромб.
- 1.8.25. Написать программу, строящую из звездочек квадрат.
- 1.8.26. Написать программу, строящую из звездочек прямоугольник.
- 1.8.27. Написать программу, строящую из звездочек квадрат с ромбом из решеток внутри.

2.1. Массивы. Заполнение массивов. Вывод содержимого массива на экран

- 2.1.1. Описать массив целочисленного типа из n элементов и организовать его заполнение (могут быть использованы и другие типы и различные n).
- 2.1.2. Описать массив целочисленного типа из n элементов и организовать его заполнение и вывод (могут быть использованы и другие типы и различные n).
- 2.1.3. Написать программу, которая описывает массив из n дробных чисел, и выводит количество чисел, меньших нуля (может меняться n , тип данных и условия отбора чисел).
- 2.1.4. Написать программу, которая описывает массив из n целых чисел, и выводит максимальное/минимальное из них.
- 2.1.5. С клавиатуры вводится число n . Используя массив из n целых элементов, подсчитать среднее арифметическое/геометрическое этих элементов.
- 2.1.6. С клавиатуры вводится число n . Используя массив из n целых элементов подсчитать количество элементов меньше нуля, исключая минимальный элемент.
- 2.1.7. С клавиатуры вводится число n . Используя массив из n целых элементов подсчитать среднее арифметическое/геометрическое элементов, исключая максимальный и минимальный из элементов.
- 2.1.8. С клавиатуры вводятся числа n, k . Используя массив из n целых элементов найти количество элементов, модуль разности между ими и средним арифметическим/геометрическим больше/меньше k .
- 2.1.9. С клавиатуры вводится число n . Используя массив из n целых элементов найти сколько раз число k повторяется в этом массиве.
- 2.1.10. С клавиатуры вводится число n . Написать программу, которая, используя массив из n целых элементов, написать программу, которая выводит сумму введенных элементов.
- 2.1.11. Написать программу, которая удаляет элемент из введенного одномерного массива.
- 2.1.12. С клавиатуры вводится число n . Используя массив из n целых элементов узнать является ли массив возрастающей/убывающей последовательностью.

2.3. Сортировка массива (выборка, пузырьки)

- 2.3.1. Написать программу, которая сортирует массив методом пузырька.
- 2.3.2. Написать программу, которая сортирует массив методом поиска наибольшего элемента.
- 2.3.3. Написать программу, которая сортирует массив методом вставки.
- 2.3.4. Написать программу, которая находит элемент, которые встречается в массиве наиболее часто.
- 2.3.5. Написать программу, которая сортирует первую половину массива методом пузырька, а вторую методом вставки (тут могут различные варианты комбинаций).
- 2.3.6. С клавиатуры вводится число n . Написать программу, которая, используя массив из n целых элементов, производит поиск методом прямого перебора.
- 2.3.7. С клавиатуры вводится число n . Написать программу, которая, используя массив из n целых элементов, производит поиск методом бинарного поиска.
- 2.3.8. С клавиатуры вводится число n . Написать программу, которая, используя массив из n целых элементов, находит количество элементов, больших среднего, и выводит их (предварительно программа должна упорядочить массив и произвести поиск в нем одним из способов).

2.4. Функции. Передача параметров по ссылке и по значению

- 2.4.1. Написать функцию, выводящую на экран квадрат из звездочек.(квадрат, треугольник итд).
- 2.4.2. Написать функцию, выводящую на экран треугольник из звездочек.
- 2.4.3. Написать функцию, выводящую на экран ромб из звездочек.
- 2.4.4. Написать функцию, выводящую на экран квадрат с ромбом из решеток внутри из звездочек.
- 2.4.5. Написать функцию, рисующую на экране строку из символов (длина строки и символ функция принимает в качестве аргумента).
- 2.4.6. Написать функцию, возвращающую 1 если число, переданное в нее, положительное.
- 2.4.7. Написать функцию, возвращающую большее из двух чисел, переданных в нее.
- 2.4.8. Написать функцию, вычисляющую величину процента одного числа относительно другого.
- 2.4.9. Написать функцию, вычисляющую доход по вкладу (функция принимает сумму вклада, процентную ставку и срок вклада).
- 2.4.10. Написать функцию, возвращающую количество слов в строке, переданной в нее.
- 2.4.11. Написать функцию, возвращающую количество чисел, больших введенного.
- 2.4.12. Написать функцию, которая возводит число в степень, с помощью рекурсии.
- 2.4.13. Написать функцию, рассчитывающую факториал числа, используя рекурсию.

2.5. Матрицы

- 2.5.1. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая совершает ввод, а потом выводит на экран двумерный массив из n строк и m столбцов.
- 2.5.2. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая находит сумму элементов строк/столбцов двумерного массива.
- 2.5.3. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая находит сумму элементов главной/побочных диагоналей двумерного массива.
- 2.5.4. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая находит сумму элементов, находящихся выше/ниже главной/побочной диагоналей двумерного массива.
- 2.5.5. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая находит максимальный/минимальный элемент столбца/строки/главной или побочной диагонали/области под или над главной или побочной диагоналями.
- 2.5.6. С клавиатуры вводятся числа n и m . Написать программу, которая вычисляет номер строки/столбца, среднее арифметическое/сумма которых максимальна/минимальна.
- 2.5.7. Написать программу, которая удаляет столбец/строку из введенного двумерного массива.
- 2.5.8. Написать функцию, находящую определитель матрицы, используя рекурсию.

2.6. Указатели. Динамическое выделение памяти

- 2.6.1. Написать функцию, принимающую два числа и возвращающую квадрат большего и сумму этих чисел.
- 2.6.2. Написать функцию поиска максимального и минимального элементов массива (одной функцией), функция должна иметь тип возвращаемого значения `void`.
- 2.6.3. Написать функцию заполнения массива, число элементов и сами элементы должны вводиться в функции, и потом должны быть доступны в вызывающей функции.
- 2.6.4. Написать функцию, изменяющую размер (количество элементов) массива, и если потребуется заполняющую недостающие элементы.
- 2.6.5. Написать функцию, удаляющую элемент из массива. Функция должна иметь тип `void`. Передача массива должна происходить по указателю.
- 2.6.6. Написать функцию, добавляющую элемент в массив. Функция должна иметь тип `void`. Передача массива должна происходить по указателю.
- 2.6.7. Написать функцию, сортирующую массив одним из известных вам способов. Передача массива должна происходить по указателю.

- 2.6.8. Написать функцию, сортирующую столбцы двумерного массива по возрастанию, массив должен быть передан в функцию по указателю.
- 2.6.9. Написать функцию, производящую поиск максимального элемента в двумерном массиве и возвращающую номер строки и столба этих элементов.
- 2.6.10. Написать функцию, производящую поиск минимального элемента в двумерном массиве и возвращающую номер строки и столба этих элементов.

3.1. Символьный тип данных

- 3.1.1. Написать программу, которая выводит код введенного символа.
- 3.1.2. Написать программу, которая выводит таблицу кодировки.
- 3.1.3. Написать программу, реализующую тест из одного вопроса (на экран выводится задание и несколько вариантов ответов с символьной нумерацией(a,b,c...)).
- 3.1.4. Написать программу, которая дублирует на экране введенный с клавиатуры текст.
- 3.1.5. Написать программу, которая определяет длину введенной строки.
- 3.1.6. Написать программу, которая удаляет из введенной строки начальные пробелы.
- 3.1.7. Написать программу, которая удаляет из введенной строки символ, введенный с клавиатуры.
- 3.1.8. Написать программу, которая меняет регистр на противоположный для всех символов строки, введенной с клавиатуры .
- 3.1.9. Написать программу, которая проверяет, является ли введенная строка числом (число может быть как целым, так и дробным, так и представлено в иной кодировке).
- 3.1.10. Написать программу, распознающую в строке число в двоичной кодировке и переводящую его в десятичную.
- 3.1.11. Написать программу, которая «переворачивает» строку.
- 3.1.12. Написать программу, которая проверяет читается ли строка с обеих сторон одинаково.
- 3.1.13. Написать программу, реализующую калькулятор (вводится строка, программа должна ее распознать и совершить действия).
- 3.1.14. Написать игру «Угадай число» (игрок вводит число, компьютер пишет сколько чисел стоят на правильном месте..).
- 3.1.15. Написать программу, объединяющую две строки в одну.
- 3.1.16. Написать программу, производящую поиск одной строки в другой.
- 3.1.17. Написать программу, разделяющую строку на более короткие строки (в качестве границы слова может быть любой символ, например пробел).

3.2. Строки в стиле C

- 3.2.1. Написать программу, которая меняет регистр на противоположный для всех символов строки, введенной с клавиатуры.
- 3.2.2. Написать программу, которая проверяет, является ли введенная строка числом (число может быть как целым, так и дробным, так и представлено в иной кодировке).
- 3.2.3. Написать программу, объединяющую две строки в одну.
- 3.2.4. Написать программу, производящую поиск одной строки в другой.
- 3.2.5. Написать программу, разделяющую строку на более короткие строки (в качестве границы слова может быть любой символ, например пробел).
- 3.2.6. Написать функцию, которая заполняет массив символов (используя getch()).
- 3.2.7. Вводится строка и число. Вывести слово с номером равным введенному числу.
- 3.2.8. Составить слово из первых букв каждого слова в введенной строке (из последних).
- 3.2.9. Вводится слово и буква, вывести количество вхождений буквы в слово.
- 3.2.10. Дана строка. Составить из нее новую строку без пробелов.
- 3.2.11. Даны два слова. Проверить, состоят ли они из одних и тех же букв.
- 3.2.12. Проверить правильность расстановки открывающихся и закрывающихся скобок.

3.3. Файлы

- 3.3.1. Написать программу, которая записывает в файл mas.txt n чисел, введенных пользователем с клавиатуры.
- 3.3.2. Написать программу, которая добавляет в файл mas.txt n чисел, введенных пользователем с клавиатуры.
- 3.3.3. Написать программу, которая выводит из файла mas.txt все числа на экран.
- 3.3.4. Написать программу, находящую максимальное/минимальное число в файле mas.txt.
- 3.3.5. Написать программу, находящую среднее арифметическое чисел, находящихся в файле mas.txt.
- 3.3.6. Написать программу, добавляющую в файл данные о пользователе (Имя, фамилия, возраст), введенные с клавиатуры. Должна быть предусмотрена возможность введения сразу нескольких записей за один сеанс.
- 3.3.7. Написать программу, реализующую работу с базой данных. Должны быть реализовано: добавление, удаление, просмотр, поиск, сортировка, сохранение/загрузка из файла.
- 3.3.8. В файле first.txt записано имя второго файла наоборот, считать его используя команды посимвольного считывания и сдвига, создать его и записать в нем свое имя.

3.4. Обработка текста

- 3.4.1. Написать программу, считающую количество слов, введенных с клавиатуры в тексте, находящемся в файле text.txt.
- 3.4.2. Написать программу-переводчика, текст для перевода находится в файле text.txt, словарь в файле dictionary.txt (в виде пар слово – перевод), результат должен находиться в файле result.txt.

4.2. Линейное движение объектов

- 4.2.1. Написать программу, визуализирующую движение круга по экрану, который отскакивает от стенок под тем же углом, что и попал на них.
- 4.2.2. Написать программу, визуализирующую движение автомобиля.
- 4.2.3. Написать программу, визуализирующую выстрел из пистолета.
- 4.2.4. Написать программу, визуализирующую рост цветка.

4.3. Вращение объектов

- 4.3.1. Написать программу, визуализирующую вращение куба вокруг своей оси.
- 4.4.2. Написать программу, реализующую трехмерный лабиринт.

5.2. Действия над списками: добавление, удаление, вывод, сортировка

- 5.2.1. Реализовать добавление нового элемента в конец однонаправленного списка.
- 5.2.2. Реализовать добавление нового элемента в середину однонаправленного списка.
- 5.2.3. Реализовать добавление нового элемента в начало двунаправленного списка.
- 5.2.4. Реализовать добавление нового элемента в конец двунаправленного списка
- 5.2.5. Реализовать добавление нового элемента в середину двунаправленного списка.
- 5.2.6. Реализовать удаление элемента из начала однонаправленного списка.
- 5.2.7. Реализовать удаление элемента из середины однонаправленного списка.
- 5.2.8. Реализовать удаление элемента из начала двунаправленного списка.
- 5.2.9. Реализовать удаление элемента из конца двунаправленного списка
- 5.2.10. Реализовать удаление элемента из середины двунаправленного списка.
- 5.2.11. Реализовать сортировку элементов однонаправленного списка.
- 5.2.12. Реализовать сортировку элементов двунаправленного списка.
- 5.2.13. Реализовать слияние двух однонаправленных списков в один.
- 5.2.14. Реализовать слияние двух двунаправленных списков в один.

6.4. Решение комплексных задач с применением объектно-ориентированного подхода

6.4.1. По экрану катаются шары разных размеров и цветов. Шары упруго отскакивают от стен. Сталкиваясь шары сливаются таким образом, что шар большего диаметра поглощает шар с меньшим диаметром, и увеличивается. Программа завершает свою работу когда остается только один шар.

6.4.2. По экрану катаются шары разных размеров и цветов. Шары упруго отскакивают от стен. Сталкиваясь шары сливаются таким образом, что шар большего диаметра поглощает шар с меньшим диаметром, и увеличивается. Программа завершает свою работу когда остается только один шар. Один из шаров управляется с клавиатуры. Игрок выигрывает в случае, если ему удастся поглотить все шары. В случае столкновения шара игрока с шаром большего диаметра, игрок проигрывает.

6.4.3. С неба капает дождь. Капли разных могут быть разных цветов. Внизу туземец бежит с ведром и ловит разноцветные капли. Туземец управляется с клавиатуры. Игра завершается после наполнения ведра.

6.4.4. В море плавают рыбы. Рыбак, в лодке, закидывает удочку. Задача рыбака подсечь рыбу в момент, когда она заглатывает наживку, если рыбак не успел, приходится удочку забрасывать повторно. Пойманная рыба оказывается в лодке. Рыбак управляется с клавиатуры. Доступные команды: закинуть удочку, вытащить удочку (подсечь), плыть влево, плыть вправо. Клавиша ESC завершает выполнение программы.

6.4.4. В море плавают рыбы. Рыбак, в лодке, закидывает удочку. Задача рыбака подсечь рыбу в момент, когда она заглатывает наживку, если рыбак не успел, приходится удочку забрасывать повторно. Пойманная рыба оказывается в лодке. В море периодически появляются акулы, которые могут перевернуть лодку, если рыбак не успеет увернуться. Акулы могут есть других рыб. К программе есть игровой счет. Рыбак управляется с клавиатуры. Доступные команды: закинуть удочку, вытащить удочку (подсечь), плыть влево, плыть вправо. Клавиша ESC завершает выполнение программы.

6.4.5. В море плавают рыбы. Рыбак, в лодке, закидывает удочку. Задача рыбака подсечь рыбу в момент, когда она заглатывает наживку, если рыбак не успел, приходится удочку забрасывать повторно. Пойманная рыба оказывается в лодке. Рыбак управляется с клавиатуры. Доступные команды: закинуть удочку, вытащить удочку (подсечь), плыть влево, плыть вправо. Клавиша ESC завершает выполнение программы. Первоначальные состояние объектов записываются в текстовый файл.

6.4.6. Вася собирал грибы и случайно оказался в волшебном лесу. Как только Вася отворачивается, грибы, которые находятся вне его области видимости начинают произвольно двигаться. Гриб оказывается в корзинке, как только Вася подходит к нему.

6.4.7. По лабиринту из бетонных и кирпичных плит ходит взрыватель. Он может оставлять бомбы с часовым механизмом, которые взрываются через 5 секунд. Бомбы могут разрушать кирпичные стены, а также поражать приведений. Также бомбы опасны для самого взрывателя. Приведения могут летать сквозь стены. Контакт приведения с главным героем приводит к окончанию игры. Цель игрока дойти до выхода из лабиринта. Доступные команды: шаг влево, вправо, вверх, вниз. Пробел – оставить бомбу. ECS – выход из игры.

6.4.8. По лабиринту из бетонных и кирпичных плит ходит взрыватель. Он может оставлять бомбы с часовым механизмом, которые взрываются через 5 секунд. Бомбы могут разрушать кирпичные стены, а также поражать приведений. Также бомбы опасны для самого взрывателя. Приведения могут летать сквозь стены. Контакт приведения с главным героем приводит к окончанию игры. Цель игрока дойти до выхода из лабиринта. Доступные команды: шаг влево, вправо, вверх, вниз. Пробел – оставить бомбу. ECS – выход из игры. Реализовать возможность нескольких уровней. Состояние объектов уровня хранится в текстовом файле.

6.4.9. По лабиринту из бетонных и кирпичных плит ходит взрыватель. Он может оставлять бомбы с часовым механизмом, которые взрываются через 5 секунд. Бомбы могут разрушать кирпичные стены, а также поражать приведений. Также бомбы опасны

для самого взрывателя. Приведения могут летать сквозь стены. Контакт приведения с главным героем приводит к окончанию игры. Цель игрока дойти до выхода из лабиринта. Доступные команды: шаг влево, вправо, вверх, вниз. Пробел – оставить бомбу. ECS – выход из игры. Реализовать визуальный редактор уровней.