**Лабораторная №3 Event**

***Пункт 1.4***

Программы живут не только линейно - до завершения алгоритма, но и отвечая на события: нажатие кнопок в интерфейсе; события ОС или сигналы устройств. В их жизненном цикле участвуют и события, и потоки.

#include <iostream>

#include <conio.h>

#include <stdio.h>

int main()

{

clock\_t start, end;

start = clock();

std::cout << "Press anykey to start\n";

char x = \_getch();

std::cout << "start - " << x << std::endl;

while (!\_kbhit()) // буфер не пустой?

{

end = clock();

if ((double)(end - start) / CLOCKS\_PER\_SEC >= 1) //прошла ли секунда?

{

std::cout << "the program is still alive!\n";

start = clock();

}

}

}

Каждую секунду программа выводит текст. Модифицируйте её так, чтобы по нажатию кнопки изменялся выводимый текст. А по нажатию определённой был выход из программы.  
 О методе*\_kbhit -* чтения из буффера ввода:

<https://docs.microsoft.com/ru-ru/cpp/c-runtime-library/reference/kbhit?view=vs-2017>

О методе*\_getch*

<https://docs.microsoft.com/ru-ru/cpp/c-runtime-library/reference/getch-getwch?view=msvc-160>