

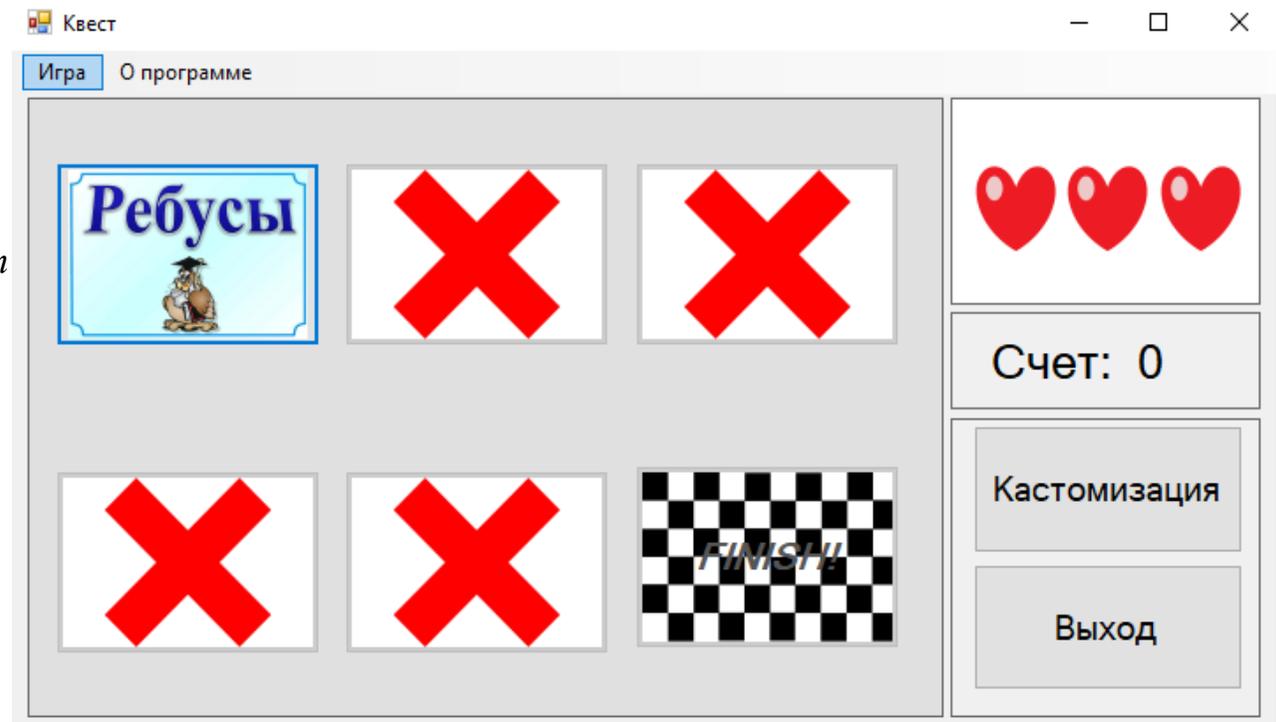
Приложение «Квест с использованием терминов ЯП С#»

Игровое приложение, проходя которое, вы сможете проверить свои знания о языке программирования(ЯП) С#.

Пользователь начинает с главного экрана, где он может: нажать на первый доступный уровень, кастомизировать главную и побочные формы, а также узнать информацию о приложении.

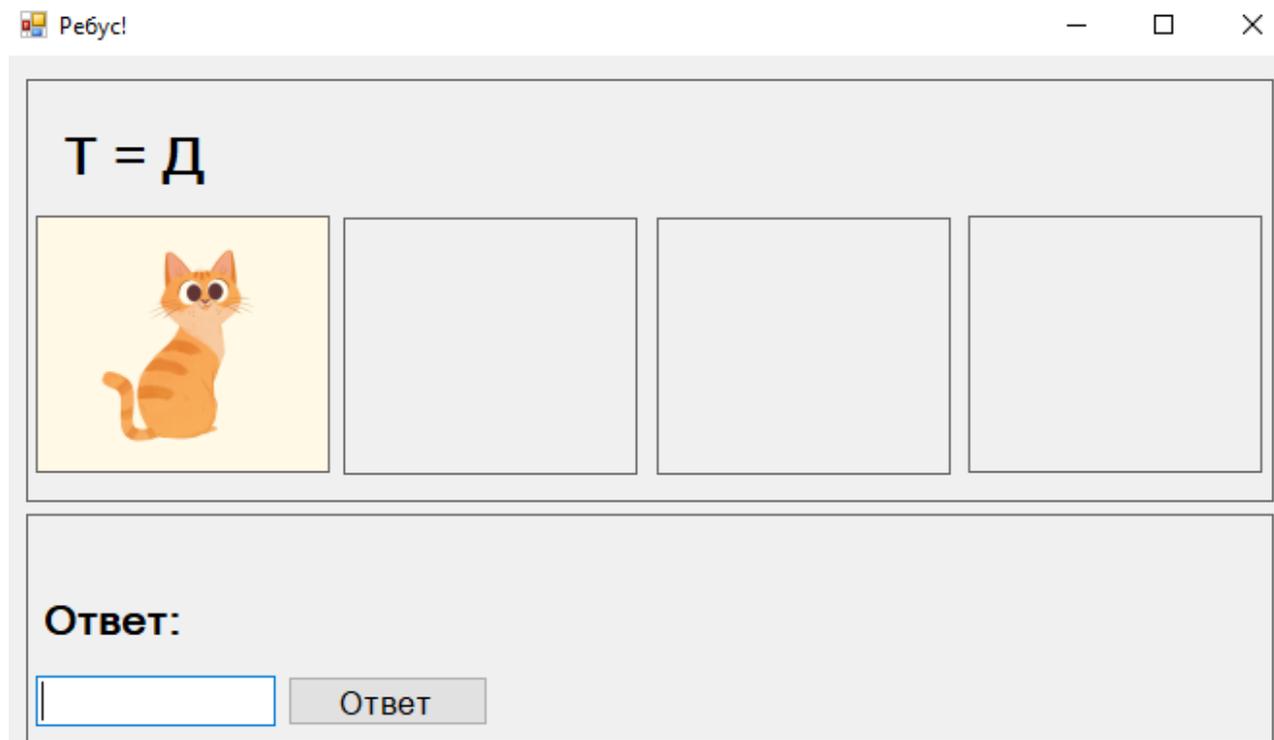
Справа находятся *счет, количество жизней, кнопки кастомизации и выхода.* В центре формы находятся сами уровни квеста.

После прохождения уровня *ваш счет увеличивается*, и вы можете играть дальше. Если вы не смогли пройти уровень *ваш счет уменьшится* и у вас *заберут одну жизнь*, после чего придется проходить заново. По окончании всех трёх жизней игра закончится.



Основные формы

Нажав на первую доступную игру, пользователь должен решить ребус. **Ребус** — это слово или фраза закодированные с помощью комбинации фигур букв и других знаков. Всего есть 5 вариантов ребуса, различающихся по сложности: 1 простой, 2 средних и 2 сложных. Вот пример самого простого:

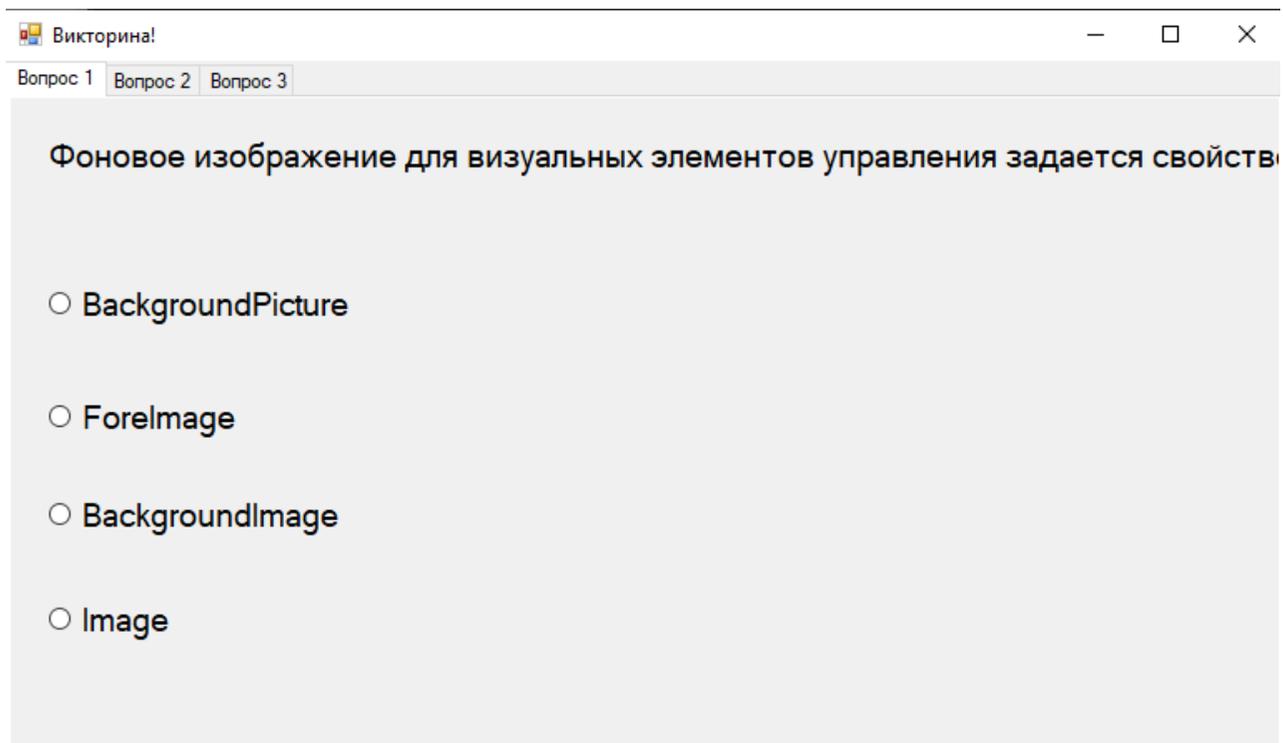


The screenshot shows a window titled "Ребус!". At the top, there are window control buttons (minimize, maximize, close). The main content area displays the rebus "Т = Д". Below this, there is a row of four boxes. The first box contains a cartoon illustration of an orange tabby cat. The other three boxes are empty. Below the row of boxes, the text "Ответ:" is displayed. Underneath "Ответ:", there is a text input field and a button labeled "Ответ".

После того, как вы правильно решили ребус, вам будет открыт новый уровень — **Викторина**.

Викторина — это цепочка из 3-х вопросов, из них 2 с одним вариантом ответа и 1 с несколькими. Пример викторины:

Вопрос 1:



Вопрос 2:

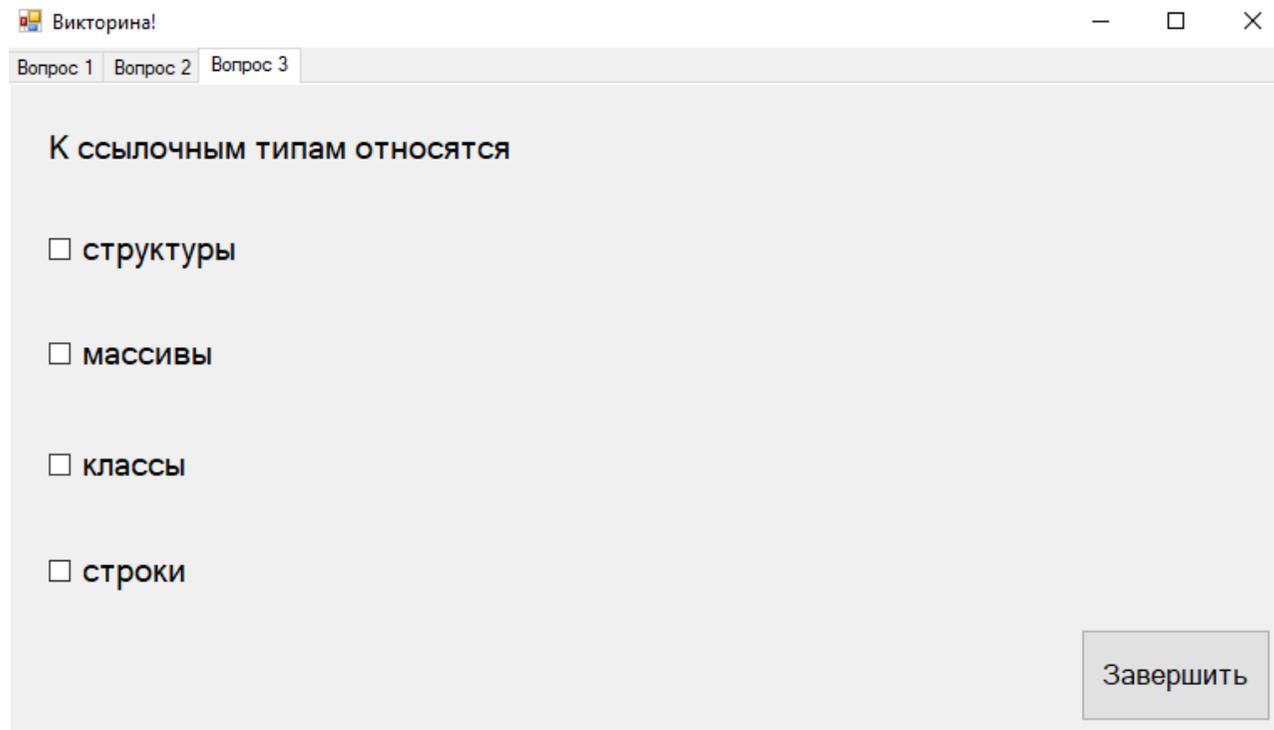
Викторина!

Вопрос 1 | **Вопрос 2** | Вопрос 3

Для чтения из массива или коллекции лучше использовать оператор

- foreach
- for
- while

Вопрос 3:



Викторина!

Вопрос 1 | Вопрос 2 | **Вопрос 3**

К ссылочным типам относятся

- структуры
- массивы
- классы
- строки

Завершить

После правильного ответа хотя бы на 2 вопроса, ваше прохождение продолжается. Следующий уровень — **кроссворд**.

Кроссворд — игра, состоящая в разгадывании слов по определениям. Всего 6 слов, 3 по вертикали и 3 по горизонтали.

Кроссворд!

1→

3↓

4↓

2→

5↓

6→

Завершить

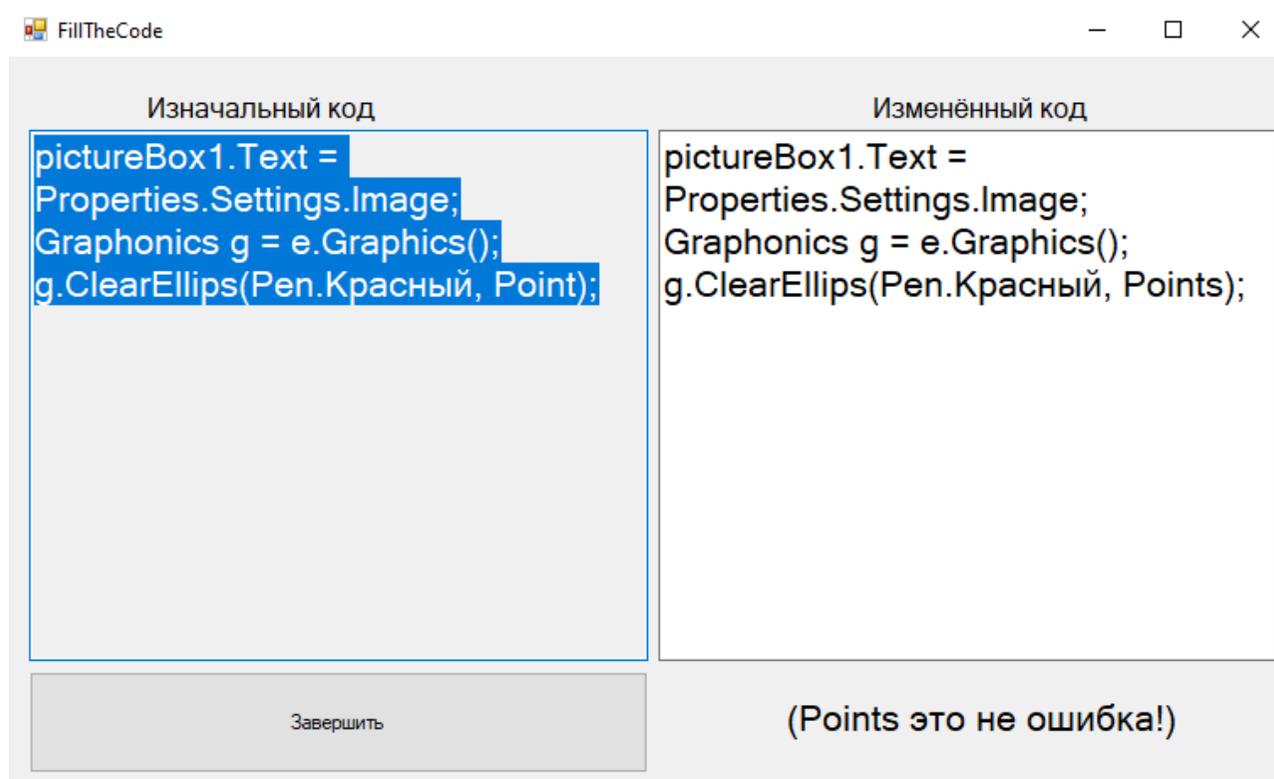
Вертикаль

1. На чем находятся все элементы управления?
3. Реакция на действие пользователя
5. Выполняет действие после нажатия на неё

Горизонталь

2. Элемент интерфейса пользователя, часто находящийся в верхней части приложения
4. Что появляется, если код неправильно написан?
6. Что чаще всего хранится в метках?

После кроссворда идет уровень под названием **Fill the code**. Цель этого задания в починке кода, который был написан неправильно. Вам нужно найти ошибки и исправить их.



The screenshot shows a window titled "FillTheCode" with two side-by-side code editors. The left editor, titled "Изначальный код" (Original code), contains the following code:

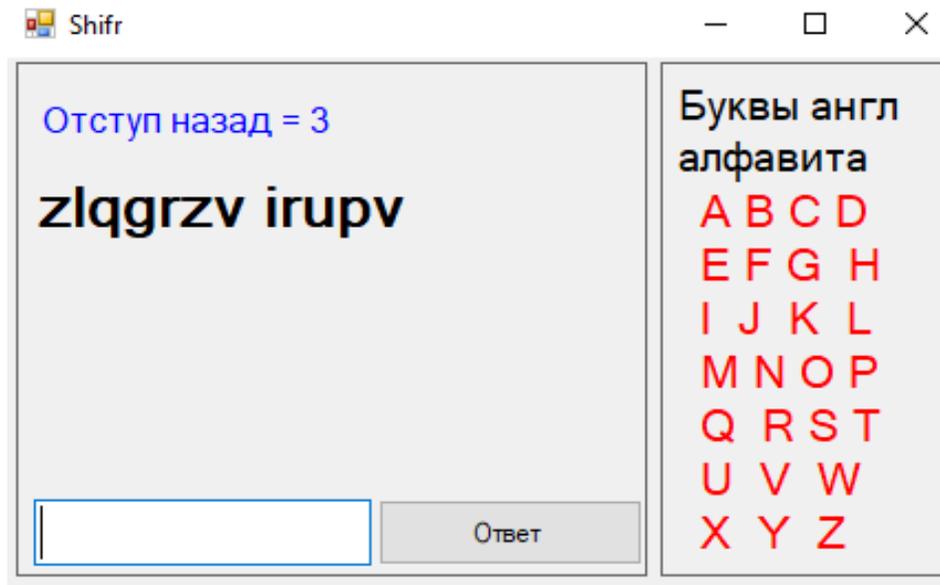
```
pictureBox1.Text =  
Properties.Settings.Image;  
Graphonics g = e.Graphics();  
g.ClearEllips(Pen.Красный, Point);
```

The right editor, titled "Изменённый код" (Modified code), contains the following code:

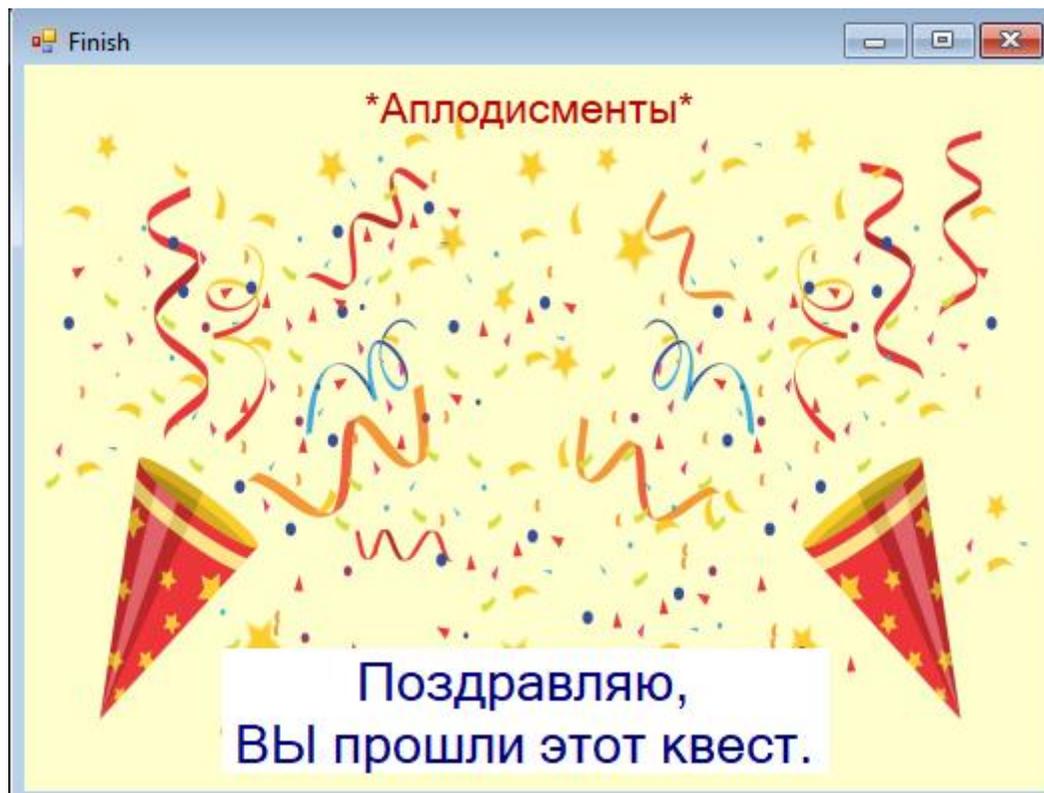
```
pictureBox1.Text =  
Properties.Settings.Image;  
Graphonics g = e.Graphics();  
g.ClearEllips(Pen.Красный, Points);
```

At the bottom of the left editor is a button labeled "Завершить" (Finish). At the bottom of the right editor is the text "(Points это не ошибка!)" (Points is not an error!).

Наконец, вам нужно будет разгадать слова связанные с C#, записанные **шифром Цезаря**. Справа находится английский алфавит для большего удобства пользователя.

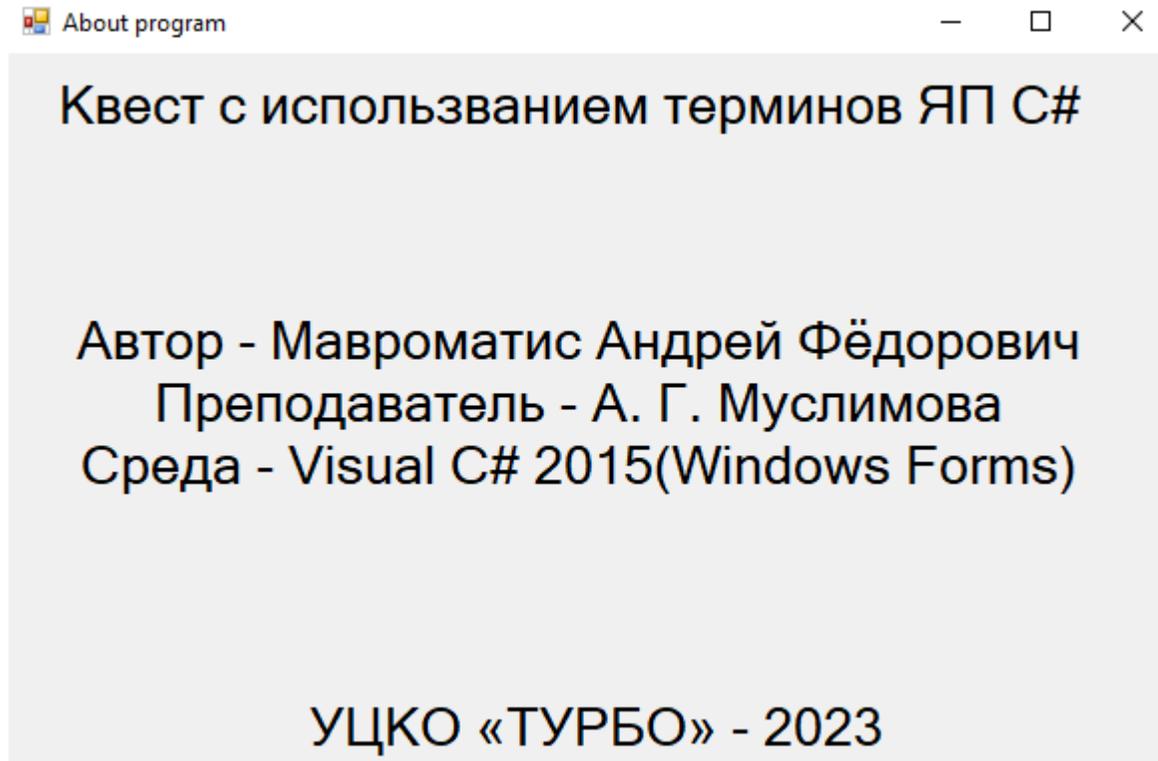


После прохождения квеста, игра поздравит вас с его прохождением:



Дополнительные формы:

О программе:



Кастомизация. Справа побочных форм, слева главной формы:

