

Problema ediției all-a a Concursului Național “CGame – poveste și provocare”, pe care participanții trebuie să o continue și să o dezvolte prin crearea propriei povești în limbajele de programare C++ sau Python, este:

*“În castelul din Țara de Gheață, se află o grădină fermecată, împărțită în 49 de pătrate, sub formă de labirint de dimensiune 7*7 (7 linii și 7 coloane) și poate fi parcurs în formă de spirală.*

Peste Țara de Gheață stăpânește un Căpcăun care a închis prințesa într-un turn, aflat în mijlocul grădinii sale.

Voi ajutați un prinț neînfricat care trebuie să salveze prințesa închisă în turn.

Trei supereroi galactici vă stau la dispoziție în orice moment să străbateți labirintul, care este presarat cu 3 capcane și 5 vrăjitori. Pentru a depăși capcanele trebuie să creați o provocare de care prințul trebuie să treacă, răspunzând corect la 3 întrebări, altfel se revine după ultima capcană depășită, sau la intrarea în labirint dacă nu există capcană anterioară. Dacă prințul întâlnește un vrăjitor poate fi trimis 2 pătrate înapoi în labirint. Cei 3 supereroi galactici îl pot ajuta pe prinț să treacă de maxim 3 vrăjitori, în anumite condiții create de voi.

Folosiți-vă creativitatea și realizați un joc distractiv și haios, prin care să parcurgeți labirintul, să salvați prințesa și să afișați numărul pătratelor traversate de prinț pentru a salva prințesa.”

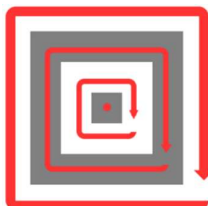
Notă:

În labirint se va intra din colțul din dreapta jos.

Deplasarea în labirint se face cu taste prestabilite, iar direcțiile sunt: sus, jos, stânga, dreapta (W, S, A, D).

În evaluarea probei se vor avea în vedere criteriile precum: originalitatea, creativitatea, fiabilitatea aplicației și tehnicile utilizate.

Creativitatea constă în alegerea originală și inedită a elementelor din poveste, precum: labirintul, prințul, supereroii, capcanele, vrăjitorii și conținutul poveștii.



Figură Model. Parcurgerea matricei în spirală

Vă dorim succes și multă inspirație!