

```

// 01_Кости.pas
{ Тема. Понятие математического эксперимента. Игра в 101
  Задание. Промоделируем бросание двух игральных костей:
    var (a,b) := Random2(1,6)
  Будем бросать до тех пор, пока сумма очков не станет равной 101
  Если сумма очков станет больше 101, то все очки сторают
}
begin
end.

// 02_СлучайныйРобот.pas
{ Тема. Случайные ходы Робота
  Задание. Ходы Робота кодируются
    1 - Left
    2 - Right
    3 - Up
    4 - Down
  Допишите программу, иллюстрирующую случайные ходы Робота.
  Сделайте обработку ходов Вверх и Вниз
}
uses Robot;
begin
  Field(20,15);
  while True do
    case Random(1,4) of
      1: if FreeFromLeft then Left;
      2: if FreeFromRight then Right;
    end;
  end;
end.

// 03_Спички1.pas
{ Тема. Игра Спички
  Задание. Допишите игру Спички
}
begin
  // Инициализация переменных игры
  var Спичек := 15;
  var Игрок := 1;
  // Основной цикл игры
  repeat
    // Вывод информации об игре
    // Ход текущего игрока
    // Уменьшение количества спичек
    // Переключение номера игрока
  until Спичек = 0;
  // Вывод результата игры
end.

// 03_Спички2.pas
{ Тема. Игра Спички с компьютером
  Задание. Допишите игру Спички для игры с компьютером
}
begin
  // Инициализация переменных игры
  var Спичек := 15;
  var Игрок := 1;
  // Основной цикл игры
  repeat
    // Вывод информации об игре
    if Игрок = 1 then
      begin

```

```

        // Ход игрока
    end
    else
    begin
        // Ход компьютера
    end;
    // Уменьшение количества спичек
    // Переключение номера игрока
until Спичек = 0;
// Вывод результата игры
end.

// 04_ЗнаниеТаблицыУмноженияpas
{ Тема. Игра "Проверка знания таблицы умножения"
  Задание. Допишите игру
}
begin
    // Инициализация переменных
    var ВерныхОтветов := 0;
    // Основной цикл игры
    for var i:=1 to 10 do
    begin
        // Ввод двух чисел
        var (x,y) := Random2(1,9);
        // Вывод вопроса "Чему равно произведение x на y?"
        // Ввод ответа
        var Результат := 0;
        // Сравнение ответа с правильным, вывод правильности и увеличение количества
        ВерныхОтветов
        if Результат = x * y then
        begin
            end
        else
        begin
            end;
        end;
        // Вывод оценки за тестирование
    end.

```