Я хотел сделать свою игру. Я решил сделать ферму: мы можем купить животных, они приносят деньги, а за них покупаем ещё больше. Назвал “Паскаль ферма” так как это ферма, а пишу я её в паскале. Изначально это была небольшая игра, было 3 животных и всё. Постепенно я её расширял. Теперь к самой игре, какая она сейчас.

Изначально нас встречает стартовый экран и спрашивает имя, вводим и начинаем игру. Высвечивается основной экран, на нём отображается вся важная информация: наши баланс, прибыль, животные, дни в игре и т.д. у нас есть 10$ для покупки первого животного. В игре есть рынок с животными (они приносят всю прибыль), здания (усиливают производство животными), особый рынок (самое дорогое животное – дракон, северный олень – даётся каждые 365 дней и даёт вторую валюту Cats, перепёлка – даёт Cats, кот – покупается за Cats и умножает прибыль всех основных животных). О прибыльности зданий или животных и о цене пишет рядом с их названием на месте покупки. Если покупка помещается в наш баланс, то она осуществляется, нам пишут наш баланс после покупки и теперешнее количество животных, если денег не хватает, то выходит из рынка. Для покупки надо написать название животного, нажать enter, затем ввести количество. Также есть достижения, они все достигаются путём покупки животных: заведите 1 верблюда, 1 000 индюков, 1 000 000 куриц – и имеют названия:” кошатник, фермер-легенда, великий куровод”. После покупки мы возвращаемся в начальный экран и можем опять зайти за покупками, либо пропускаем день. Тогда наступает новый, нам даётся ежедневная прибыль и мы можем повторить действия. Игру можно продолжать до бесконечности. Если мы введём в строку выбора действия ‘конец’, то игра пожелает нам возвращаться, и программа закончится. Также есть секрет, о котором не пишется в поле выбора действий: если ввести ‘кот’, то нарисуется клавиатурный кот из второй игры.