

Правила игры

Задача заключается в том, чтобы последовательно передавать кристалл с **верхней площадки на нижнюю**. Подавая ток на вход механизмов в правой части схемы, можно **выдвигать** площадки на пути кристалла. Если на входе механизма нет тока, площадка убирается.

Для управления механизмами используют **выключатели** в левой части поля. Их состояние изменяется **щелчком мыши**. Если выключатель включен, по цепи идет ток и поступает на логические схемы, включенные в эту цепь (средняя часть поля). Логические схемы преобразуют входные сигналы по следующим правилам:

- схема **НЕ**: на выходе будет ток (сигнал 1), если на входе тока нет (сигнал 0), и наоборот;
- схема **И**: на выходе будет 1, если на обоих входах 1;
- схема **ИЛИ**: на выходе будет 1, если хотя бы на одном входе 1;
- схема **XOR** (исключающее ИЛИ): на выходе будет 1, если только на одном входе 1;
- схема **импликация** ($1 \rightarrow 2$): на выходе будет 0, если на первом входе 1, а на втором — 0; иначе на выходе 1;
- схема **эквивалентность** (\leftrightarrow): на выходе будет 1, если оба входа равны; иначе на выходе 0.

Кристалл нельзя передавать сразу через несколько «пролетов» — в этом случае он **разбивается** и приходится начинать уровень заново. Кроме того, у вас есть только 5 кристаллов на всю игру, если вы разобьете их все, задание считается невыполненным.

Игра состоит из **10 уровней**. Если вы сможете пройти все уровни, сохранив хотя бы один кристалл и наберете больше нуля очков, вы увидите картинку.