9.1. Напишете програма, която приема 20 думи и показва по колко пъти се среща всяка една от тях.

9.2. Напишете програма, която приема текст и извежда на екрана всички думи, които са уникални (срещат се само веднъж).

9.3. Напишете програма, която приема 5 карти от тестето за игра. Програмата трябва да извежда на екрана дали играчът има чифт, сет или каре. Картите да са числата от 2 до 10 плюс буквите: J, Q, K, A (изберете правилния тип данни).

9.4. Направете клас книга с име, автор и брой страници. Направете клас библиотека, който съдържа полета за име, адрес и колекция от книги. Книгите в библиотеката могат да имат няколко копия. Направете метод, който добавя книга (копие). Направете метод, който премахва книга (копие). Подберете подходящите структури от данни за реализация на задачата. Ако се налага пренапишете някои от виртуалните методите в класа книга.

9.5. Направете клас Town с полета име, държава и население. Направете HashSet с Тоwn и добавете 5 града. Нека един от градовете да е със следните стойности: Варна, България, 330000. Проверете дали сетът съдържа Варна. Премахнете Варна от сета.

9.6. Напрате клас Student, който съдържа полета: име, фамилия, номер, както и HashMap, който да съдържа всички негови предмети и съответно оценки по тях. Реализирайте метод addSubjectMark, който добавя оценка към определен предмет. Направете метод calculateAvarageMark(), който приема предмет и връща средния успех по предмета. Демонстрирайте класа като създадете 3 ученика с поне по 5 предмета и 3 оценки по всеки от тях.