| № | Выполняющие | Постановка |
| --- | --- | --- |
| 1 | Родыгина О.  Макарова П.  Пакина И.  Колчина С.  Сафина П. | **«Переливашка» (**[**Water Sort Puzzle**](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=i4ENhNvX96Q)**)**  Интересная игра головоломка с сортировкой цветных жидкостей по баночкам. Вы должны перелить все цвета одного цвета в одну банку. Прохождение игры заключается в том, чтобы каждая банка имела жидкость одного цвета.  Все действия должны выполняться при помощи клавиатуры.  Реализовать нужно 10 уровней. |
| 2 | Хрулёва Я.  Романова Ю.  Козик Е. | «Угадайка»  Пользователю нужно угадать число методом половинного деления.  Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок.  Предусмотреть возможность откатки действия. |
| 3 | Заякин Е.  Кораблев Д.  Малышев М.  Зайченко Д.  Азанов Е. | «Чёрный ящик»  Игра заключается в том, чтобы пользователь отгадал алгоритм, зашифрованный в чёрном ящике (ЧЯ).  Например:   | Ввод пользователем | Выводит ЧЯ | | --- | --- | | 123 | 1 | | 134 | 1 | | 444 | 3 | | 156 | 1 |   Следовательно, можно сделать вывод, что здесь зашифрован алгоритм нахождения чётных чисел.  Далее мы переходим в раздел экзамен и уже ЧЯ даёт нам входные параметры, а пользователь должен ввести, что, по его мнению, выведет алгоритм. Если пользователь дал верные ответы, уровень считается пройденным.  Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок. |
| 4 | Останин Е.  Притчина Е.  Люфт А. | «Оптимальная стратегия»  Игра на подобие задания из ЕГЭ про кучу. Играют пользователь и компьютер.  Можно вводить кол-во камней в куче и максимальное кол-во камней, которое может взять один из игроков. Выигрывает тот, кто забрал последний камень из кучи.  Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок. |
| 5 | Харисов Р.  Киряков В. | «Умный шарик»  На линейке расположены деления. Слева и справа от деления цифры от 1 до 10 и буквы соответственно. Пользователь должен иметь возможность ввести буквы самостоятельно и сохранить. Далее пользователь вводит определенный команды, которые собирают игроку слово.  Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок. |
| 6 | * Панин А. * Каранин М. | «Умный крот»  Суть игры такова: крот в лабиринте (нора) должен перетащить запасы в определенное место.      Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок.  Крот не может толкать больше одного ящика.  (pygame) |
| 7 | * Атанов Г. * Леонтьева А. * Тулупов И.1 * Федоренко В. | «Угадайка»  Пользователю нужно угадать число методом половинного деления.  Все действия в приложении должны быть выполнены при помощи кнопок.  Предусмотреть возможность откатки действия. |