

- Симулятор игры "Угадай число":
 - Напишите программу, которая генерирует случайное число от 1 до 100. Затем позволяет игроку угадать число. Программа должна предоставлять подсказки (больше или меньше) и считать количество попыток, которые потребовались игроку для угадывания числа.
- Калькулятор для матриц:
 - Создайте калькулятор для операций с матрицами (сложение, вычитание, умножение). Пользователь должен вводить размеры матриц и их элементы, а программа должна выводить результат операции.
- Расписание занятий:
 - Разработайте программу для хранения расписания занятий. Пользователь может добавлять, удалять и просматривать предметы и время занятий. Используйте массивы или коллекции для хранения информации.
- Конвертер единиц измерения:
 - Напишите программу-конвертер для преобразования единиц измерения (например, длины, массы, объема и т.д.). Позвольте пользователю выбирать тип конверсии и вводить значения для преобразования.
- Игра "Крестики-нолики":
 - Реализуйте классическую игру "Крестики-нолики" для двух игроков. Программа должна проверять правильность хода и определять победителя или объявлять ничью.