

1. Реализовать структуру данных *CircularQueue*. Обязательные методы, как и в структуре данных *Queue*. Продемонстрировать работу с данной структурой данных, реализовав меню, с помощью которого пользователь сможет управлять циклической очередью, добавлять/удалять элементы, выводить на экран.
2. Создать имитацию игры "однорукий бандит". Например, при нажатии кнопки "Enter" происходит "вращение" трех барабанов (естественно, количество вращений каждого из них выбирается случайно), на которых изображены разные значки; и если выпадает определенная комбинация, то игрок получает какой-то выигрыш.