

1 Program zastępujący dowolny ciąg znaków w pliku tekstowym (nazwę pliku, łańcuch znaków zastępowany, łańcuch znaków zastępujący podawany przez użytkownika).

2 Program do analizy danych w pliku tekstowym (nazwa pliku podawana przez użytkownika).
Zwraca liczbę znaków, oraz statystykę występowania poszczególnych liter w tekście.

3 Program usuwający wszystkie nadmiarowe spacje, tabulatory oraz znaki nowej linii z pliku (nazwa pliku podawana przez użytkownika).

4 Program do mnożenia macierzy 3x3 argumenty pobierane z plików tekstowych, wynik zapisywany do pliku tekstowego

5 Program do mnożenia macierzy 3x3 argumenty pobierane z konsoli, wynik zapisywany do pliku tekstowego i wyświetlany na konsoli

6 Program obliczający wyznacznik macierzy 3x3, argumenty pobierane z konsoli lub plików tekstowych (zaimplementować obie metody), wynik w konsoli

7 Program generujący dane do wykresu $A \cdot (\sin(B \cdot x))$ do pliku tekstowego .csv, Parametry A,B, x-min, x-max, dokładność podawane przez użytkownika

8 Program generujący dane do wykresu $A \cdot (\cos(x-B))$ do pliku tekstowego .csv, Parametry A,B, x-min, x-max, dokładność podawane przez użytkownika

9 Utwórz procedurę PrintRegisters wyświetlającą zawartość rejestrów 32-bitowych w postaci szesnastkowej (podobnie jak polecenie r w programie debug) - dodaj ją do własnej biblioteki

10 Program sortujący liczby z pliku tekstowego+program generujący te liczby do pliku tekstowego.

11 Program generator liczb pierwszych z określonego zakresu (podanego przez użytkownika),
- aplikacja graficzna

12 Edytor tekstowy (zapisujący dane do pliku tekstowego) - aplikacja graficzna.

13 Podgląd zawartości plików tekstowych - aplikacja graficzna.

14 Kalkulator - operacje + - * / - aplikacja graficzna.

15 Program znajdujący NWD i NWW dwóch liczb - aplikacja graficzna