1. **Jogo de tabuleiro utilizando pilha e fila.**

s  
No jogo pode haver um ou mais jogadores (lista de jogadores); cada jogador joga o dado e anda as casinhas. Pelo tabuleiro terão casas vermelhas e quando ele parar em uma delas ele deverá tirar uma carta que terá um castigo (voltar algumas casas, ficar sem jogar, voltar ao início e etc). Vence quem chegar primeiro ao fim.

1. **Jogo de cartas estilo “Going to War”**

52 cartas são distribuídas para 2 jogadores (1 e 2) de modo que cada um fica com 26 cartas. Nenhum jogador pode olhar as cartas, mas deve mantê-las com a face para baixo. O objetivo do jogo é recolher (ganhar) todas as 52 cartas. Ambos jogadores jogam a carta de cima do seu monte e colocando-a na mesa. A mais alta das duas vence e o vencedor recolhe as duas cartas colocando-as embaixo de seu monte. O rank das cartas é o seguinte, da maior para a menor: A,K,Q,J,T,9,8,7,6,5,4,3,2. O processo é repetido até que um dos dois jogadores não tenha mais cartas. Quando a carta virada dos dois jogadores tem o mesmo valor, as mesmas ficam na mesa e cada jogador joga mais duas cartas. A primeira com a face para baixo, e a segunda com a face para cima. A carta virada com a face para cima que for maior vence, e o jogador que a jogou leva as 6 cartas que estão na mesa. Se as cartas com a face para cima de ambos os jogadores tiverem o mesmo valor, a guerra continua e cada jogador volta a jogar uma carta com a face para baixo e outra com a face para cima. Se algum dos jogadores fica sem cartas no meio da guerra, o outro jogador automaticamente vence. As cartas são adicionadas de volta para os jogadores na ordem exata que elas foram distribuídas, ou seja a primeira carta própria (jogada pelo próprio jogador), a primeira carta do oponente, a segunda carta própria, a segunda carta jogada pelo oponente e assim por diante.

1. **Sistema para sorteio amigo secreto.**

Sistema de sorteio para amigos secretos, o qual pretendemos usar pilhas e/ou filas, a entrada será os participantes e "característica" se tal pessoa é dependente de alguma(s) outra participante do sorteio, a saída será exibido para cada pessoa seu respectivo "amigo sorteado".

1. **Sistema de Atendimento utilizando fila.**

Sistema de atendimento de pacientes de um consultório (estilo atendimento UNIMED). É possível cadastrar o paciente (vai pro fim da fila), verificar qual a posição de determinado paciente na fila, atender um paciente (assim o segundo da fila vira o primeiro).