

Python	<p>Tytuł: Poker</p> <p>Treść: Zaimplementuj konsolową grę w pokera, w którą może grać jednocześnie przynajmniej dwójka osób</p> <p>Wymagania:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dozwolone wyłącznie użycie bibliotek wbudowany (a nawet zalecone użycie biblioteki threading) • Program ma umożliwiać grę w pokera. W pokerze tym na początku rundy każdy z graczy powinien dostać 5 kart (nic na stół), następnie każdy z graczy powinien móc podbić stawkę lub spasować (w swojej kolejce), po czym móc wymienić dowolność ilości karty (karty dobierane będą z całej, pozostałej talii), a następnie znowu podbić stawkę bądź spasować • Powinien być zaimplementowany interface dla graczy (w postaci komend w linii komend, może być nawet za pomocą "input()" i "print()"). Powinny być na nim wypisywane obecnie posiadane karty na ręce oraz stawka, oraz umożliwić graczowi wpisanie komend "replace x,y" (gdzie x i y to numery kart wyświetlone na terminalu, zaczynając od 0), "pass" i "bid x" (gdzie x to liczba, o którą podbita zostanie stawka) • Po odpaleniu gry każdy z graczy powinien dostać swoje własne okno terminala. Jeśli gracz spróbowałby wpisać komendę w nie swoim ruchu, to okno powinno go poinformować, że to nie jego kolej
Pseudo-assembler	
Algorytmiczne	<p>Tytuł: Szachowa kawaleria</p> <p>Treść: Popularne są zadania szachowe, gdzie badamy wzajemne atakowanie się dwóch figur. Podnieśmy ciut poziom, zbadajmy wzajemne atakowanie się dwóch skoczków dwóch graczy.</p> <p>Dane wejściowe: W dwóch liniach znajdują się po dwa wskazania opisujące położenie skoczków poszczególnych graczy. a1 a2 h7 h8</p> <p>Dane wyjściowe: W jedynej linii wyjścia znajduje się hasło TAK, jeśli konie graczy się atakują, NIE, jeśli się nie atakują lub BLAD, jeśli niemożliwa jest taka sytuacja na planszy NIE</p>
Nieszablonowe	<p>Tytuł: Gdzie leziesz, sieroto</p> <p>Treść: Napisz dodatek do wybranego pakietu biurowego, który przeskanuje dostępny tekst i zmieni wszystkie spacje przed wyrazami 1- i 2-literowymi na spacje twarde. Rozwiązanie może być makrem bądź dodatkiem do pakietu biurowego.</p>

Otwarte	<p>Tytuł: Idę, idę, cztery promile...</p> <p>Treść:</p> <p>Napisz aplikację wskazującą orientacyjnie, po jakim czasie od spożycia alkoholu można teoretycznie prowadzić pojazd.</p> <p>Aplikacja może być zarówno konsolowa, jak i desktopowa czy webowa. Jako dane wejściowe należy podać ilość spożytego alkoholu wraz ze wskazaniem trunku, a także informacje na temat użytkownika (płeć, masa). Program powinien, korzystając ze wzoru Erika Widmarka, obliczyć potencjalne wskazanie alkometru, a następnie obliczyć czas, po jakim użytkownik powinien mieć teoretycznie wynik poniżej wartości granicznej w Polsce (0,2‰). Załóż, że w przypadku mężczyzn spadek wynosi 0,15‰/h, a w przypadku kobiet: 0,1‰/h.</p>