*! Давайте добри и смислени имена (на английски) на бутоните, лейбълите, текстбоксовете, променливите*

1. ***GuessTheNumber***

Създайте игра, в която трябва да познаете случайно генерирано от компютъра число с възможно най-малко ходове - <http://prntscr.com/5uzse8>   
**ComboBox levels** – избор на ниво (интервал за random число)  
**Button Play** – започва нова игра или рестартира текущата  
**TextBox** – приема число от потребителя и го сравнява с генерираното от компютъра.  
**PictureBox Up or Down** – съдържа картинка със стрелка нагоре, ако избраното от потребителя число е по-малко от търсеното и обратно – стрелка надолу, ако избраното от потребителя число е по-голямо от търсеното  
**PictureBox Result** – съдържа в себе си картинка на ThumbUp, която се показва ако потребителя познае числото в рамките на 10 опита или ThumbDown, ако потребителя не успее да познае числото в рамките на 10 опита

1. ***Rock-Scissors-Paper***

Създайте играта „Камък-Ножица-Хартия“. Нека формата съдържа Picture box за потребителя, за компютъра и за изборите на потребителя. При избор на камък, ножица или хартия от потребителя, компютъра също да прави избор и двете неща да се сравнят, излъчвайки ( ако е възможно ) победител. Резултатът да се пази в label под формата на (х:х) победи съответно за потребителя и компютъра.   
**Примерен изглед:**

