1. Napisati program koji generiše nasumičan broj od 1 do 100 i ispisuje ga na ekran.
2. Napisati program koji od korisnika zahteva unos šifre, a zatim proverava da li je šifra u redu (da li je jednaka “nekoj šifri”): ako jeste, ispisuje poruku o tome.
3. Nadograditi zadatak 3.2. tako da se ispisuje poruka i u slučaju neispravne šifre.
4. Napraviti igricu “Pogodi Moj Broj”. Pravila igre su jednostavna: računar generiše nasumičan broj (od 1 do 100), a zatim se od korisnika zahteva da pogađa taj broj (vrši unos sa tastature) sve dok ne pogodi dati broj.
5. Nadograditi zadatak 3.4. tako što se proverava unos korisnika. Provera se vrši nad brojem koji je korisnik uneo: on mora biti u dozvoljenim granicama, od 1 do 100. Predvideti mogućnost odustajanja od strane korisnika: kada korisnik unese -1 izlazi se iz programa.
6. Napraviti program koji daje mogućnost korisniku da izabere jednu opciju iz menija (meni u programu ili meni u restoranu ili bilo koji meni, npr. korisnik bira ***1*** *ili* ***Prva*** za opciju 1 u meniju). Ispisati poruku korisniku o izabranoj opciji menija. Predvideti više od 5 opcija u meniju i predvideti pogrešan unos korisnika npr. vrednost 100 koja se ne nalazi u meniju.
7. Nadograditi zadatak 3.6. tako da korisnik može da bira opcije menija beskonačno, sve dok ne unese 0 (ako je meni sa brojevima) ili “Izlaz” (ako je meni sa rečima).
8. Napisati program koji ispisuje na ekran prvih n prirodnih brojeva (1,2,3,4...n). Vrednost n se zahteva od korisnika (kao ulaz sa tastature).
9. Napisati program koji ispisuje na ekran sumu prvih n prirodnih brojeva. Vrednost n se zahteva od korisnika, kao ulaz sa tastature (primer: za n=5, suma je 15).
10. Napisati program koji simulira kolačić sreće. Pri svakom izvršavanju, program treba da nasumično prikazuje jednu od pet mogućih definicija sreće
11. Napisati program koji “baca novčić” 100 puta i prikazuje svako bacanje, da li je glava ili pismo.
12. Prepraviti zadatak 3.11. tako da na kraju prikazuje samo koliko je puta pala glava a koliko puta pismo (primer: Glava: 45 Pismo: 55).
13. Prepraviti zadatak 3.4. tako da korisnik ima ograničen broj pokušaja: ako ne uspe da pogodi iz tog broja pokušaja, ispisati odgovarajuću poruku na ekran i izaći iz programa; pri svakom pokušaju obavestiti korisnika koliko mu je još pokušaja ostalo.
14. Napisati igru “Pogodi Moj Broj” u kojoj korisnik bira broj od 1 do 100 (unosi ga sa tastature), a zatim računar pokušava da pogodi taj broj
15. Izmeniti zadatak 3.14.-3.15. tako da se daje mogućnost korisniku da unese: opseg mogućih brojeva (npr. od-do, 1-100), broj pokušaja koje računar ima (npr. 10) i na kraju korisnik unosi “nasumični” broj. Potrebno je takođe izvršiti proveru nasumičnog broja, da li pripada skupu koji je određen opsegom: ako ne, ispisati odgovarajuću poruku na ekranu.
16. Izmeniti zadatak 3.7. tako što korisniku nudi opcije kalkulatora (osnovne matematičke operacije, npr. opcija 1 sabiranje, opcija 2 množenje, itd), nakon čega se od korisnika zahteva unos dva broja, na kojima se primenjuje tražena računska operacija i rezultat se ispisuje na ekran.
17. Izmeniti zadatak 3.17. tako što se vrši provera ulaznih podataka. Predvideti situaciju kada se kao delilac unese 0.