1. Napisati program koji od korisnika zahteva unos jednog celog i jednog realnog broja, predvideti mogućnost da korisnik pogreši pri unosu (unese string). Na ekran ispisati unete vrednosti i u slučaju greške odgovarajuću poruku.

2. Napisati program koji iz tekstualnog fajla iščitava podatke (tekstualne) i ispisuje ih na ekran na sledeci način: karakter po karakter, liniju po liniju i ceo tekst odjednom.

3. Napisati program koji od korisnika zahteva unos teksta, koji se nakon toga čuva u fajl (“ručno” proveriti ispravnost “.txt” fajla).

4. Nadograditi zadatak 7.3, tako da se podatak iščita iz fajla i ispiše na ekran.

5. Napisati program koji iz fajla (tekstualnog) učitava brojeve, zatim računa njihovu sumu i ispisuje je na ekran. Svaki broj u fajlu je u novom redu.

6. Napisati program koji u fajl čuva listu, zatim je iščitava iz fajla i ispisuje na ekran. Lista predstavlja spisak gradova.

7. Napisati program koji u fajl čuva reči iz razlicitih kategorija (***primer***: gradovi, reke, planine, sela), zatim ih iščitava iz fajla i ispisuje na ekran.

8. Nadograditi zadatak 6.11, predvideti: unos operacija kao jedan karakter (+,-,\*,/), pogrešan unos od strane korisnika i deljenje sa nulom (problem rešiti uz pomoć izuzetaka).

9. Napraviti igricu-kviz “Želite li da postanete milioner?”, igrica treba da ima meni koji korisniku daje mogućnost: dodavanja pitanja, brisanja pitanja, ispis svih pitanja, ispis liste najboljihRezultata, igranje same igre i mogućnost izlaza iz igre. Pitanja i lista najRezulata se čuvaju u fajl (tako da kada se igra restartuje podaci ostaju). Sama igra ima pitanja podeljena po kategorijama-težini, igraču se zadaju lakša pitanja i ide se prema težim pitanjima, ako korisnik da tačan odgovor, a ako igrač odgovori pogrešno igra se završava. Rezultat igrača se čuva u topListi i igraču se prikazuje početni meni.