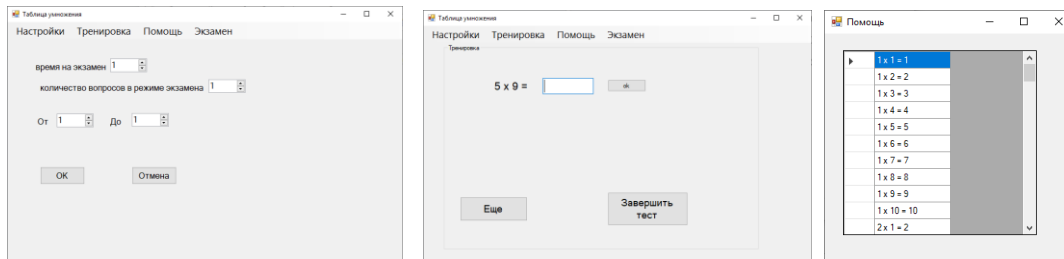


Задание 1.

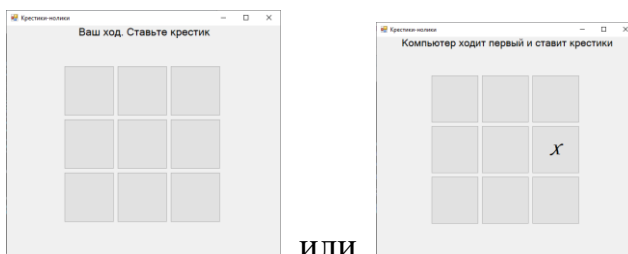
Доработать приложение «Учим таблицу умножения», которое разрабатывали на занятиях, добавив в него режим экзамена с ограничениями по времени и количеству вопросов. Необходимо также добавить возможность получения справочной информации в режиме тренировки.



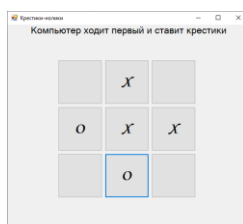
Задание 2.

Разработайте приложение-игру «Крестики-Нолики», в которой пользователь играет с компьютером. Право первого хода определяется случайным образом. Выигрышная комбинация символов должна подсвечиваться выбранным цветом. После того, как один из игроков выиграл, делать ход больше нельзя.

Вид окна приложения при запуске:



Вид окна приложения во время игры:



Примеры результатов игры:

