1. Napíšte metódu addUnique, ktorá vloží do zoznamu prvok iba v tom prípade, ak tam ešte nie je. Metóda vráti true,a k prvok pridal, false ak nepridal.

()

1. Napíšte metódu, ktorá naplní zoznam menami, až kým nie je zadaná 0 a vráti zoznam mien bez duplikátov (Roland Agh)
2. Napíšte vlastnú metódu max, ktorá zistí najväčší prvok v zozname, a vráti jeho hodnotu (Tamás Bagin)
3. Napíšte metódu, ktorá zistí, koľko prvkov v zozname sa začína na zadané písmeno, ktoré je vstupným parametrom metódy. (Alex Kecskés)
4. Napíšte metódu, ktorá zistí, koľko prvkov v zozname je dlhších ako zadané x, ktoré je vstupným parametrom metódy. (Erik Kečkéš)
5. Napíšte metódu, ktorá porovná dva zoznamy s rôznym počtom prvkov. Metóda vráti nový zoznam, ktorý obsahuje len tie prvky, ktoré sa nachádzajú v obidvoch zoznamoch (prienik). (Lukáš Kelemen)
6. Napíšte vlastnú metódu maxIndex, ktorá zistí najväčší prvok v zozname a vráti jeho pozíciu (Martin Kopáč)|
7. Napíšte metódu, ktorá porovná dva zoznamy s rovnakým počtom prvkov. Ak sú rovnaké metóda vráti odpoveď: Zoznamy sa zhodujú. Ak nie sú rovnaké, metóda vráti odpoveď: Zoznam majú x rozdielnych prvkov. (Boris Košťálik)
8. Napíšte metódu, ktorá porovná dva zoznamy s rôznym počtom prvkov. Metóda vráti nový zoznam, ktorý obsahuje len tie prvky, ktoré sa nenachádzajú v obidvoch zoznamoch. (Andrej Kuchta)
9. Napíšte metódu, ktorá naplní zoznam menami, až kým nie je zadaná 0 a vráti zoznam mien v abecednom poradí od Z po A. (Kristián Kürti)
10. Napíšte metódu, ktorá porovná dva zoznamy s rôznym počtom prvkov. Metóda vráti nový zoznam, ktorý obsahuje len tie prvky prvého zoznamu, ktoré sa nenachádzajú v druhom zozname. (Adam Laszab)
11. Napíšte metódu, ktorá zistí, koľkokrát sa nachádza v zozname daná hodnota. (Dominik Major)
12. Napíšte metódu, ktorá zo zoznamu vymaže všetky čísla väčšie ako zadané číslo. (Róbert Meňuš)
13. Napíšte metódu, ktorá vymaže všetky duplikáty zo zoznamu. (Martin Mesároš)
14. Napíšte metódu, ktorá zistí, či zadaný zoznam je prázdny alebo nie. Ak nie je prázdny, metóda vráti odpoveď: Zoznam obsahuje x prvkov, kde x je počet prvkov. Ak je prázdny metóda vráti odpoveď: Zoznam je prázdny. (Matej Svrček)
15. Napíšte metódu, ktorá vymaže zo zoznamu všetky prvky s danou hodnotou. (Nikolas Štrbo)
16. Napíšte metódu, ktorá zo zoznamu vymaže všetky párne čísla. (Dominik Šuráni)
17. Napíšte metódu, ktorá zistí, či jeden zoznam je podmnožinou druhého zoznamu, že teda zoznam2 obsahuje všetky prvky zoznamu1. ()
18. Napíšte metódu addUnique, ktorá vloží do zoznamu prvok iba v tom prípade, ak tam ešte nie je. Metóda vráti true,a k prvok pridal, false ak nepridal. (Mentel)
19. Napíšte metódu, ktorá zistí, či jeden zoznam je podmnožinou druhého zoznamu, že teda zoznam2 obsahuje všetky prvky zoznamu1. (Michlian)
20. Napíšte metódu, ktorá spojí dva zoznamy do jedného, vo výslednom zozname, nech sú prvky usporiadané od najväčšieho po najmenšie. (Molnár )
21. Napíšte metódu, ktorá vytvorí nový zoznam, v ktorom budú pozície prvkov danej hodnoty v pôvodnom zozname. (Pánisz)
22. Napíšte metódu, ktorá skonvertuje zoznam do reťazca. (Polák )
23. Napíšte metódu, ktorá vymaže všetky prvky zo zoznamu, ktoré nezačínajú veľkým písmenom. (Samaš )
24. Napíšte metódu addSorted, ktorá vloží prvok do zotriedeného zoznamu tak, aby aj výsledok bol zotriedený. (Šendula)
25. Napíšte metódu, ktorá náhodne vyberie prvok zo zoznamu (podľa hodnoty). (Šesták )
26. Napíšte metódu, ktorá nájde druhý najmenší prvok v zozname. (Šlahor )
27. Napíšte metódu, ktorá pripojí jeden zoznam k druhému zoznamu. (Turanský )
28. Napíšte metódu, ktorá zmení veľkosť všetkých znakov vo všetkých prvkoch v zozname na veľké. (Váczlav )
29. Napíšte metódu sum, ktorá spočíta všetky prvky zoznamu a vráti ich súčet. (Vadkerti )
30. Napíšte metódu vynasob, ktorá vynásobí vstupnou hodnotou všetky prvky v zozname. (Valkó )
31. Napíšte metódu, ktorá zamieša prvky v zozname a výsledok vypíše na obrazovku. (Vida)
32. Napíšte vlastnú metódu minIndex, ktorá zistí najmenší prvok v zozname a vráti jeho pozíciu (Vincúr )

Bonusová úloha:

Napíšte program pre žrebovanie tomboly/športky (môže byť aj v grafickom prostredí). Na začiatku sa zadá počet žrebovacích lístkov. Náhodne sa vyžrebuje číslo. V nasledujúcom žrebovaní sa už vyžrebované číslo nezobrazuje.

Bonusová úloha2:

Bingo – náhodne za vyžrebuje karta pre bingo. Potom prebieha žrebovanie čísel. Ak sú v riadku alebo v stĺpci hracej karty vyžrebované všetky čísla, hra končí a zobrazí sa slovo Bingo.