1. Дано масив констант, який містить назви днів тижня. За введеним номером користуючись даним масивом констант вивести на екран назву дня.

1.1. Дано масив констант, який містить назви місяців. За введеним номером користуючись даним масивом констант вивести на екран назву місяця.

2. Дано масив, який містить послідовність ідентифікаційних кодів (цілих чисел) зареєстрованих клієнтів. За введеним з клавіатури ідентифікаційним кодом клієнта з’ясувати, чи є даний клієнт серед зареєстрованих.

2.1. Дано масив, який містить послідовність значень ідентифікаційних кодів (цілих чисел) користувачів сайту, що відвідували даний сайт протягом дня. Необхідно знайти кількість різних користувачів, для кожного користувача необхідно вивести кількість відвідувань, вивести на екран користувачів, що відвідували сайт найчастіше та найрідше.

2.2. Дано масив, який містить послідовність значень ідентифікаційних кодів (цілих трицифрових чисел) користувачів сайту, що відвідували даний сайт протягом дня. Перша цифра коду означає вид клієнта (1- новачок, 2-постійний клієнт, 3-пільговик). Вивести усіх наявних клієнтів по категоріям.

3. У масиві зберігаються коди товарів, що є на складі. З клавіатури також вводяться коди товарів, що необхідно видати (також зберігаємо у масиві). З’ясувати, чи можна видати дані товари.

3.1. З клавіатури вводяться вартості N товарів та суму грошей покупця. Вивести усі можливі варіанти покупок (двох якихось товарів) на задану кількість грошей.

4. Дано послідовність вимірів температур протягом року (згенерувати випадковим чином). Необхідно визначити максимальну температуру (середню температуру, мінімальну температуру) кожного тижня, кожного місяця.

5. Гра «Тир». Випадковим чином розміщуємо на полі з позиціями від 1 до N кількість зайців К (їх позиції зберігаємо у масиві). За один раз заєць може переміщуватися вліво або вправо від 0 до 3 позицій. Задаємо кількість патронів. Стріляємо по певній позиції і вбиваємо при цьому усіх зайців у даній позиції. Гра продовжується до тих пір, поки є патрони і ще залишилися зайці.

6. Гра «Морський бій». На полі N\*M випадковим чином комп’ютер розміщує K кораблів (координати Х і У у окремих масивах). Задається кількість снарядів. Гра закінчується тоді, коли закінчуються снаряди або підбиті усі кораблі.

7. Гра «Рулетка» (для двох користувачів, імена яких вводяться і для кожного із них вказується сума початкової ставки). На лінійному довжиною N полів барабані розміщено суми виграшів (тобто на скільки подвоюється ставка) або перехід ходу (до іншого користувача), або анулювання виграшу. Користува «крутить барабан» (тобто випадковим чином визначається число від 1 до N) і у залежності від вмісту поля відбувається відповідна дія. Гра продовжується до тих пір поки або користувач не зірвав джек пот, або не програв усі гроші.

8. Гра «Поле чудес». По аналогії до відомогої телегри необхідно вгадати одне із слів, яке випадковим чином вибирається з масиву-константи (два масиви: в одному зберігається слово, а у іншому масиві під тим же номером зберігається рядок-підказка до слова). Барабан представлено у вигляді одновимірного масиву і при прокручуванні барабана просто випадковим чином вибирається номер поля.

9. Тренажер «Перекладач». Два масиви : в одному зберігаються слова на українській мові, в іншому під тим же номером зберігається переклад на англійській. Випадковим чином вибравши слово на українській мові, запропонувати користувачу ввести переклад і перевірити правильність. Таким чином перебрати усі слова випадковим чином до тих пір, поки не буде переглянуто усі слова. В кінці вивсти слова, у яких користувач робив помилки.

10. Лабіринт. Задається поле лабіринту – двовимірний масив з 0 і 1 (0- рух заборонено, 1 – рух дозволено). Розмістивши зайця у якіїсь із доступних позицій знайти видіх з лабіринту.

11. Гра «Зоряні війни». У двовимірному масиві через кожні N мілісекунд рядки «сповзають» на одну позицію вниз (нижній пропадає) а верхній рядок заповнюється випадковим чином . При цьому 0 означає вільна позиція а 1 – це вогняна куля. У нижньому рядку розміщуємо космічний корабель, який може переміщуватися вліво або вправо. Гра продовжується до тих пір поки або корабель не буде збито, або не буде виконано M переміщень рядків вниз.

12. Гра «Змійка». Координати кожної із ланок «змії» зберігаються у відповідних масивах Х і Y.