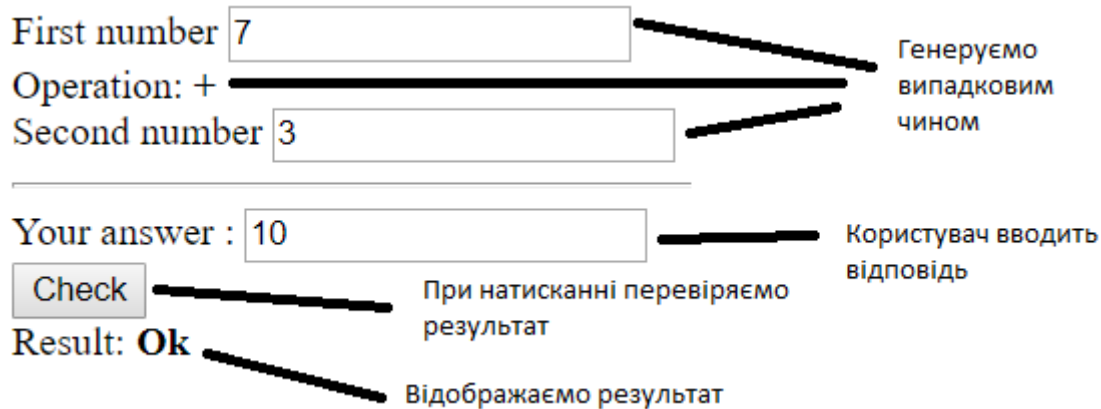


Виберіть собі одну із задач. Успіхів!

Задача. Створити клас «Тренажер арифметичних операцій»



Випадковим чином генеруємо :

- перше число;
- друге число;
- операцію, яку треба виконати.

Користувач вводить свій варіант відповіді і натискає на «Check». Після перевірки користувачу виводиться результат.

На основі цього класу створити клас «Тестер», який виконує перевірку вказаної кількості завдань (при цьому зберігає неправильні відповіді), нараховує бали у 100 бальній шкалі.

Total questions count: 20

Current question: 10

Score: 30

Після тестування вивести усі неправильні відповіді із вказування правильних

Неправильні відповіді	Правильно так
2*9=20	2*9=18
12-7=6	12-7=5

Задача 2. Розробити аналог гри «Кульки» (можна прості кольорові кнопки – ter button)

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A8%D0%B0%D1%80%D0%B8%D0%BA%D0%B8>

На основі цього класу зробити клас, у якому замість кольорових кнопок на кнопках розміщено графічні зображення.