Задача 1. Користувач задає вік і вибирає послуги із заданого списку (водити автомобіль, голосувати, купляти алкоголь, замовити піцу). Вивести на екран послуги, які йому дозволено.

Задача 2. «Тестування». На екрані відображається означення якогось із понять (інформація, мова програмування, змінна). Розробити 4 програми, у яких:

* правильна відповідь задається за допомогою випадаючого списку;
* правильна відповідь вказується за допомогою CheckBox;
* правильна відповідь вказується за допомогою RadioButton;
* правильна відповідь вказується за допомогою CheckedListBox;
* правильна відповідь вказується за допомогою ListBox.

Задача 3. Розробити клас, який представляє людину (ПІБ, адреса, рік народження). На основі цього класу створити клас нащадок “Client”, який описує клієнта банку ( окрім полів (ПІБ, адреса, рік народження) додати поля номер рахунку, баланс та додати методи для поповнення балансу та зняття грошей (не більше ніж є на рахунку).

Задача 4. Розробити два класи «Корабель», який рухається справа-наліво та клас «Торпеда» (рухається знизу вверх). Класи сворювати на базі класу PictureBox (додати таймер, максимальну і мінімальну межі та метод переміщення).