Привет,  
  
[http://acmp.ru/index.asp?main=tasks&ob=id&id\_type=13](http://acmp.ru/index.asp?main=tasks&ob=id&id_type=13" \t "_blank)  
  
1. Создать в студии решение (solution) а в решении проект - консольное   
приложение.  
Консольное приложение доложно: генерировать 10 случайных чисел (целых) и   
выводить их и всю последовательность.  
  
2. Создать в студии решение (solution) а в решении проект - консольное   
приложение.  
Консольное приложение доложно: генерировать случайную строку из   
случайоного количества символов (не более 200) и вывести строку на экран.  
  
3. Создать в студии решение (solution) а в решении проект - консольное   
приложение.  
Консольное приложение доложно: генерировать случайную последовательность   
из случайоного количества чисел с плавающей точкой (не более 150) и   
вывести на экран среднее арифметическое.  
  
4. Создать в студии решение (solution) а в решении проект - консольное   
приложение.  
Два класса: книга и абонент. книга доложна содержать поле имя и   
идентификатор (индекс) абонента на руках которого она находится (0 -   
если никто книгу не взял на руки). абонент: поля имя и массив индексов книг.  
Оба класса доложны содержать поля с собственными индексами.  
Методы у абонента: взять книгу, отдать книгу. Методы у книги: взята   
абонентом и возвращена аонентом (аргументы подумай сам).  
  
5. Создать в студии решение (solution) а в решении проект - консольное   
приложение.  
Создать класс "автомобиль на продажу" придумай поля для класса   
необходимые для полного описания машины на продажу.  
Создать класс "профиль покупатель": подумай какую информацию нужно   
хранить покупателю (на пример на сайте).  
Создать класс "профиль продавец": подумай какую информацию нужно хранить   
покупателю (на пример на сайте).  
Создать класс "авторынок": коллекция автомобилей на продажу (разряженный   
массив), коллекция продавцов (разряженный массив), коллекция покупателей   
(разряженный массив).  
Придумай методы для поиска машины, резервирования и покупки.