

Tematy projektów

1. Automat z biletami

Program, który działa podobnie jak np. automat z biletami MPK - pyta użytkownika o rodzaj biletu, prosi o gotówkę i wydaje resztę dostępnymi monetami. Automat powinien działać cały czas, przechodząc między trybami (symulacja menu w trybie tekstowym).

2. Gra w kości

Uproszczona realizacja gry w kości: <https://pl.wikipedia.org/wiki/Yahtzee> Program gra z nami w kości (sam może stosować strategię losowych ruchów), daje możliwość wymiany kości i podlicza punkty. Możemy założyć, że punkty przyznajemy jedynie w podstawowych kategoriach (górna część tabelki - sumy wyrzuconych kości o identycznej liczbie oczek).

3. Kalendarz elektroniczny

Prosta symulacja kalendarza - możliwość dodawania wydarzeń dla wybranej daty, możliwość przeglądnięcia wydarzeń zapisanych pod datą oraz listowania wszystkich przyszłych wydarzeń w obrębie np. miesiąca. Program powinien oferować menu w trybie tekstowym i kończyć się jedynie na życzenie użytkownika (podobnie jak automat z biletami).

4. Szyfrowanie wiadomości

Program umożliwiający szyfrowanie i deszyfrowanie wiadomości szyframi Cezara oraz Vigenère'a. Możliwość wyboru algorytmu szyfrowania, podania klucza i wiadomości do zaszyfrowania lub odszyfrowania.

https://pl.wikipedia.org/wiki/Szyfr_Cezara

https://pl.wikipedia.org/wiki/Szyfr_Vigenère'a