**Задача 1.**

Да се състави система за управление на човешките ресурси. Системата трябва да поддържа лична информация за служителите – ЕГН, имена, телефон, мейл. Също трябва да се пази и представя професионалната информация на служителя – длъжност, възнаграждение, началник (само един), подчинени и служебен мейл. Системата трябва да може да създава и премахва отдели и служители. За един отдел трябва да се поддържа неговото име, количеството хора, зачислени към него и началникът му. Всички данни трябва да се запазват след затварянето на системата и да се зареждат при повторното ѝ отваряне – може да се използват бази данни или всичко да се записва и чете от файлове. Авторски допълнителни функционалности ще носят бонус, ако работят коректно и са реализирани правилно. Да се изготви графичен потребителски интерфейс – препоръчва се използването на WPF. Да се подготви за представяне на 18.03.2014.

**Задача 2.**

Да се състави система за управление на студентските задължения на студентите. За всеки студент трябва да има следната лична информация – ЕГН, имена, телефон за връзка. Академичната информация трябва да съдържа следното: факултетен номер, специалност, група, подгрупа, информация за предметите за текущия семестър и техния статус – незаверен, невзет изпит, взет изпит (оценка). Трябва да могат да се създават, премахват и редактират студенти. Всички данни трябва да се запазват след затварянето на системата и да се зареждат при повторното ѝ отваряне – може да се използват бази данни или всичко да се записва и чете от файлове. Авторски допълнителни функционалности ще носят бонус, ако работят коректно и са реализирани правилно. Да се изготви графичен потребителски интерфейс – препоръчва се използването на WPF. Да се подготви за представяне на 18.03.2014.

**Задача 3.**

Да се направи игра „Змия“. Играта трябва да има възможност за избор на ниво, като различните нива да имат различни препятствия. Трябва да има опция змията да може да преминава от единия край на екрана в другия и да не може. Да се добавят случайно появяващи се за кратко време бонуси, които дават само резултат и не увеличават размера на змията. Играта трябва да поддържа възможност за записване на резултата и да показва 20-те най-добри резултати. Авторски допълнителни функционалности ще носят бонус, ако работят коректно и са реализирани правилно. Да се изготви графичен потребителски интерфейс – препоръчва се използването на WPF. Да се подготви за представяне на 18.03.2014.