

## 1. ვიქტორინა

შეადგინე ვიქტორინის პროგრამა. მომხმარებელს უნდა დავესვათ კითხვა: “რომელი იმპერიის მიერ აგებული წყალ-მომარაგების სისტემა (აკვედუკი) ფუნქციონირებს დღესაც?”

სავარაუდო პასუხები:

1. შუმერთა
2. სელჩუკთა
3. რომის
4. მონღოლთა

მომხმარებელმა უნდა შეიყვანოს სწორი პასუხის ნომერი ან თავად სწორი პასუხი.

შეცდომის შემთხვევაში იბეჭდება: „არა! სწორი პასუხია რომის!“

სწორი პასუხის შემთხვევაში იბეჭდება: „სწორია!“

## 2. ონლაინ მაღაზია

პროგრამა გთავაზობს პროდუქტის სამ კატეგორიას.

მაგ.

1. ლეპტოპები
2. პერსონალური კომპიუტერები
3. მობილურები

მომხმარებელი ირჩევს ერთ-ერთს.

პროგრამა ითხოვს მაქსიმალურ ბიუჯეტს და ბიუჯეტის მიხედვით სთავაზობს მომხმარებელს კონკრეტულ მოდელს არჩეულ კატეგორიაში.

(თითო კატეგორიაში მინიმუმ 3 პროდუქტი მაინც უნდა იყოს)

თუ ბიუჯეტი ძალიან მცირეა, პროგრამა ბეჭდავს, რომ ამ თანხაში არ გააჩნია შემოთავაზება.

### 3. ქუესთის შედგენა (Text Based Adventure Game)

დაწერე ერთმანეთში ჩასმული if-else კონსტრუქციების

გამოყენებით მარტივი ტექსტზე დაფუძნებული სათავგადასავლო თამაში.

მაგ. თავიდან პროგრამა ბეჭდავს მომხმარებლის ადგილსამყოფელს და სთავაზობს მქომედების რამდენიმე ვარიანტს. სხვადასხვა არჩევანის შემთხვევაში თამაშ სხვადასხვანაირად ვითარდება.

### 4. მომხმარებლისთვის კარიერის შერჩევა (არასავალდებულო)

პროგრამა უსვამს მომხმარებელს რამდენიმე კითხვას

(თქვენი იმპროვიზაციით) და ურჩევს მისთვის შესაფერის

პროფესიას.