**Grand Slam tournaments**

*Андрушко Ярина, Король Дмитро, Ласько Маркіян*

Створити класи (або файли. Можна й БД), що містять інформацію про учасників, переможців «Великого шлема» різних років.

Створити форму для введення «свіжої» інформації (якщо файли).

Проект повинен відображати загальну інформацію та інформацію по турнірах,

Переможців по роках, переможців «Календарного Великого шлема», загальну кількість перемог окремим учасником, загальну кількість турнірів, в яких приймав участь учасник, перемоги по країнах, які представляють учасники, рейтинг кожного учасника (формулу обчислення рейтингу можна зробити самостійно), результати ігор між учасниками, аналогічну інформацію по парних розрядах.

**Туристична фірма**

*Кравець Назар, Кравець Ольга*

Створити файли (або БД), що містять інформацію про готелі, в які посиляє туроператор – країна, назва готелю, кількість номерів (місць), тип номеру, ціна, вартість сніданків, обідів, вечерь та ALL.

Літаки (автобуси),: Тип літака(автобуса), Рейс, час вильоту та прибуття (або час перебування в польоті), Кількість пасажирів, вартість проїзду.

Створити форму замовлення турпоїздки, в якій відображається замовник (ПІП), країна, готель, кількість осіб, форма обслуговування (лише проживання, проживання зі сніданком і т.д.), кількість днів, рейси туди і назад , вартість поїздки, заповненість та наявність вільних місць в готелях, літаках.

**Потоки**

*Барський Андрій, Папіж Вікторія, Чоп Софія*

Створити три потоки, в які передати три випадкових числа (час роботи потоків *tі*). По завершенню роботи потоку, він передає час *tі* для інших потоків і призупиняє роботу, доки не поступить інформація про час від двох інших потоків, тоді він відновлює роботу на час max або min, або sum, або average (на розгляд розробника проекту). Роботу потоків показати за допомогою форми.

**Міні-більярд**

*Гошко Маркіян, Плетеня Олена, Савка Семен*

У вікні створити поле (без луз) nxm, в якому є випадково розташовані дві кульки, які можуть рухатись в межах цього поля. Координатами х та у вказати напрямок удару однієї кульки. Після удару кулька рухається зі сталою швидкість заздалегідь вказаний час t. Якщо вона вдаряється в іншу кульку, то та також починає рух з тією ж швидкістю, але з відповідним напрямком, а перша кілька змінює свій напрямок. Виграє той, у кого за час t буде найбільше ударів між кульками.

**Многокутник**

*Атабаєв Гулмират, Йилгинов Овезгелді, Кічанов Солтанмират*

У вікні форми задається n точок, що є вершинами опуклого n-кутника, якщо многокутник не опуклий, виводиться виняток та інформація обнулюється. Точки вводяться графічно, і тоді програма виводить координати цих точок, або за допомогою числових координат, і тоді вони відображаються у вікні форми. Програма виводить периметр многокутника та його площу.

**Світлофор**

*Курбаназаров Бердіназар, Сеїтджанов Ахмет, Язов Мекан*

Створити форму в якій працює світлофор з додатковою секцією. У формі є вікна для введення часу світіння кожної секції (зелена, жовта, червона). Додаткова секція працює половину часу зеленої секції та 1/3 часу червоної.