Створити програму «Кулька», в якій на полі випадково з’являється кулька на t мілісекунд. Якщо гравець встигає мишкою натиснути на кульку, то одержує N балів. Якщо за P спроб гравець не попаде у кульку 3 (або k) рази, то гра закінчується. Після третього (k-го) влучання гравець переходить на вищий рівень, в якому час появи кульки зменшується. Результати гри записуються в файл. Програма відображає кращі результати гравця(ів).