

1. Написать приложение, которое «угадывает» задуманное пользователем число от 1 до 100. Для запроса к пользователю использовать окна сообщений. После того, как число отгадано, необходимо вывести количество попыток, потребовавшихся для этого, и предоставить пользователю возможность сыграть еще раз, не завершая программу. Окна сообщений следует оформить кнопками и иконками в соответствии с конкретной ситуацией.

2. Написать приложение, в котором ведётся подсчёт количества «кликов» левой, правой и средней кнопки мыши. Обновляемую статистику необходимо выводить в заголовок окна.

3. Написать приложение, обладающее следующей функциональностью:

- при нажатии клавиши <**Enter**> главное окно позиционируется в левый верхний угол экрана с размерами (300x300) и начинает перемещаться по периметру экрана с определённой скоростью;
- при нажатии клавиши <**Esc**> перемещение окна прекращается.