1. Vytvorte funkcie najväčší a najmenší, ktoré v poli náhodných čísel (program sám vygeneruje pole náhodných prvkov v rozsahu 20 prvkov) nájde najväčší a najmenší prvok poľa. Výstupom je vygenerované pole, jeho najmenší a najväčší prvok.
2. Na náhrdelníku sú navlečené korálky v tvare písmen. Vytvorte podobný náhrdelník, kde budú všetky korálky v tvare písmena A nahradené tromi guličkami v tvare hviezdičky. Reťazec načítajte ako vstup z klávesnice. Príklad: Pôvodný reťazec: ABDFAJKAT nový reťazec: \*\*\*BDF\*\*\*JK\*\*\*T
3. Vytvorte funkciu, ktorá odstráni z reťazca každé druhé písmeno. Príklad: pôvodný reťazec: ABCDEFGH nový reťazec: ACDEG
4. Naprogramujte hru hádaj číslo. Počítač si vymyslí celé číslo z intervalu 1..100. Hráč zadá číslo, počítač mu vždy poradí, či je hádané číslo menšie alebo väčšie ako zadané. Hra končí uhádnutím čísla. Doplňte program tak, aby vypísal počet pokusov, ktoré hráč potreboval.