

Задача 1. На екран виводиться меню:

- | |
|-------------|
| 1. Веселий |
| 2. Сумний |
| 3. Обурений |

Користувач вводить номер пункту меню і на екрані з'являється відповідне зображення смайла.

Задача 2. Комп'ютер випадковим чином вибирає початок і кінець проміжку (проміжок повинен знаходитися в межах від 1 до 100). Користувач вводить число і виграє, якщо число знаходиться у цьому проміжку, або розташоване від нього (від лівого або правого краю) не більше ніж на 10.

Задача 3. Комп'ютер загадує число від 1 до 10. Двоє користувачів надають свої відповіді. Виграє той, у кого число знаходиться ближче до загаданого комп'ютером числа.

Задача 4. Морський бій. Ворожий корабель, може знаходитись в одному із квадратів (кількість квадратів вводиться з клавіатури), які розташовані лінійно (один за одним) на річці.



Позиція корабля визначається комп'ютером випадковим чином.

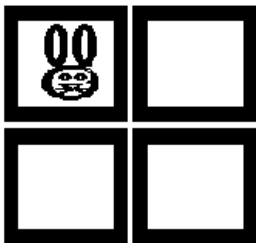
Гра відбувається за правилами:

- 1) якщо користувач стріляє у заданий квадрат (тобто вводиться номер квадрата), то корабель потоплено;
- 2) якщо корабель знаходиться у сусідньому по відношенню до квадрата, де знаходиться корабель, то корабель пошкоджено (про це повідомляємо користувача).

За два постріли спробувати потопити корабель.

Задача 5. Модифікувати попередню задачу з можливістю після пострілу переміщення корабля у випадковим чином вибрану сусідню клітинку (якщо звичайно корабель не було потоплено за першим разом).

Задача 6. Полювання. Заєць знаходиться у верхньому лівому кутку поля. Поле складається з двох рядків і двох стовпців.



За один крок заєць може стрибнути у будь-яку із вільних клітинок. Користувач ставить пастку вказуючи номер рядка і стовпця клітинки. Якщо заєць потрапляє у пастку, то

користувач виграв і отримав 100 балів. Якщо користувач зловить зайця за другою спробою, то одержує 50 балів.

Задача 7. Гра в кості. Правила гри:

- 1) користувач може кинути кості не більше двох разів (користувач сам вирішує чи робити, чи не робити другий кидок);
- 2) якщо випадає парне число, то кількість балів збільшується на це число;
- 3) якщо випадає непарне число, то кількість балів зменшується на це число;
- 4) виграє той, у кого кількість балів більша.

Задача 8. З клавіатури вводиться кількість сторін багатокутника. Необхідно вивести назву фігури («трикутник», «чотирикутник», «п'ятикутник», «шестикутник»).

Задача 9. З клавіатури вводиться перша літера розширення файлу («html», «doc», «jpeg», «mp3», «xls»). Вивести на екран назву програми, яка може відкрити цей тип файлу.