

1. Напишите программу «Калькулятор».
2. Напишите программу «Список дел» с возможностью сохранения данных в файл и их загрузки для редактирования.
3. Напишите программу, выводящую содержимое задаваемого каталога.
4. Напишите программу для игры в «крестики-нолики».
5. Напишите программу для просмотра изображений в задаваемом каталоге.
6. Напишите программу для решения квадратных уравнений.
7. Напишите программу, позволяющую создавать новые текстовые файлы, заполнять их, сохранять, загружать и редактировать, а также осуществлять поиск по тексту.
8. Напишите программу, реализующую функциональность записной книжки с возможностью сохранения, загрузки, редактирования данных и поиска по фамилии.
9. Напишите программу, осуществляющую поиск файлов по имени или его части в задаваемом пользователем каталоге.
10. Напишите программу, позволяющую заходить в ее основное окно только авторизованным пользователям, с возможностью регистрации нового пользователя. Хеш связки «логин:пароль» пользователей хранится в отдельном файле.
11. Напишите программу, осуществляющую конвертацию валют, список которых берется из json-файла с данными об их текущем курсе.
12. Напишите программу для построения графиков по данным из файла MS Excel. Файл может содержать произвольное количество листов, каждый из которых хранит значения для осей абсцисс и ординат (всего по 2 столбца на лист). В разработанном приложении между графиками необходимо переключаться, используя TabWidget.
13. Напишите программу с графическим пользовательским интерфейсом для составления графа расстояний между объектами и нахождения самого короткого пути между задаваемыми вершинами графа.
14. Напишите программу, позволяющую зашифровать и расшифровать файл любым выбранным алгоритмом.
15. Напишите программу, позволяющую формировать список с выбором вариантов алгоритмов для его сортировки (минимум 2 алгоритма).
16. Напишите программу, осуществляющую случайную генерацию пароля по нажатию на кнопку.
17. Напишите программу для перевода значений в различные системы счисления (десятичная, восьмеричная, двоичная, шестнадцатеричная).
18. Напишите программу для просмотра видеофайлов в задаваемом пользователем каталоге.
19. Напишите программу, реализующую базовую функциональность Paint.
20. Напишите программу-игру «Змейка».