1. Алгоритмы внутренних сортировок (бинарная пиромидальная сортировка, метода Шелла, быстрая сортировка Хоара, сортировка слиянием), применить на матрицах, вычислить алгоритмические сложности

2. Морской бой (консольный)

3. Перегрузка методов

4. Наследование классов (с интерфейсами)

5. Структуры + коллекции

6. Использование регулярных выражений (+-2 примеров)

7. Паттерны проектирования (поведенческие, порождающие) сборник паттерны на метанит

Просто в коде, без оформления

Обязательно выучить паттерны