1. Na kvadratnom polju raspoređeni su sledeći živi entiteti: marsovci, ajkule i čarobne ruže. Veličina polja i inicijalni raspored živih entiteta se čitaju iz tekstualnog fajla. Svi živi entiteti se opisuju pozitivnom celobrojnom vrednošću koja označava njihovu energiju. Kada im energija padne na 0 ili manje, oni nestanu i treba ih obrisati iz memorije. Takođe, svi živi entiteti su sposobni da čine i dobro i loše.

Svaka ajkula ima početnu energiju od 80. Kada ajkula čini dobro, uveća sebi energiju za 25, a kada čini loše svim bićima na susednim poljima smanji energiju za 45.

Početna energija marsovaca je eR\*K gde je R 1-based redni broj reda, a K 1-based redni broj kolone u kojoj se nalazi. Vrednost e je Ojlerova konstanta. Kada marsovac čini dobro, uveća energiju svim ružama na polju za R \* (e + K). Kada marsovac čini loše, umanji energiju svim ajkulama za e(e+R+K)/K. Za računanje stepena eksponenta koristiti funkciju *double exp(double stepen)* iz math.h.

Čarobne ruže na početku imaju energiju 10. Kada čine dobro, povećaju svim susedima energiju za 11. Kada čine zlo, povećaju samo sebi energiju za 12.

U glavnom programu učitati inicijalno stanje polja iz fajla, i odštampati ga na standardni izlaz.

Nakon toga, pobuditi sve žive entitete da učine po dva puta zlo i dobro i na kraju odštampati izgled polja.

3. Simple Minesweeper