

Dvimačiai masyvai

1. Sukurti metodą, kuris pagal paduotus 2 int parametrus atspausdintų atitinkamo dydžio stačiakampį:

```
#####  
#####  
#####
```

2. Sukurti dvimatį masyvą, kuris turėtų šios lentelės duomenis

1	8	6	8
65	55	677	22
0	3	55	1

- a. Atspausdinti pirmos eilutės narius nenaudojant ciklo
 - b. Atspausdinti pirmo stulpelio narius nenaudojant ciklo
 - c. Atspausdinti pirmos eilutės narius naudojant for ciklą
 - d. Atspausdinti pirmo stulpelio narius naudojant for ciklą
 - e. Atspausdinti visą lentelę
 - f. Rasti lentelės sumą
 - g. Rasti lentelės mažiausią reikšmę, didžiausią reikšmę, vidurkį
3. Sukurti metodą, kuris atspausdintų dvimatį masyvą.
 4. Sukurti metodą, kuris gražina dvimačio masyvo eilutę. Per parametru persiduoti dvimatį masyvą ir eilutės numerį.
 5. Sukurti metodą, kuris patikrina ar dvimačiame masyve yra nelyginių skaičių.
 6. Sukurti metodą, kuris užpildytą dvimatį masyvą daugybos lentelės duomenimis ir atspausdintų.

Sunkesni uždaviniai

1. Sukurti žaidimą, kuris atspausdintų 5x5 lentelę.

```
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO  
OOOOO
```

Lentelėje atsitiktinai turi būti sudėti 7 deimantai. Žaidimas turi paklausti kokioje lentelės eilutėje ir stulpelyje ieškoti deimanto. Jei randamos deimantas jį reikia atvaizduoti lentelėje, jei nerandamas tada atvaizduoti tusciają langelį

```
OOOOO
OOOOO
O*OOO
OOO O
OOOOO
```

Jei deimantai yra randami 3 deimantai per 7 ėjimus tada žaidimas laikomas laimėtu. Priešingu atveju pralaimėtu. Žaidimo pabaigoje turi būti pranešama ar žaidimas yra laimėtas. Taip pat turi būti paklausama ar norima kartoti žaidimą, jei taip žaidimas turi prasidėti iš naujo.

2. Sukurti packman žaidimą

```
*oooooo*
ooooooooo
xxxxxxxxx
*oooooo*
```

X - packmanas
O - žirnelis
* - super žirnelis

Packmanas turi vaiksioti per lauką ir valgyti žirnelius kiekvienas žirnelis prideda po vieną tašką. Super žirnelis turimus taškus padvigubina. Žaidimas baigiasi kai suvalgomi visi žirneliai.

PASTABA neradau lengo būdo kaip nuskaityti rodykles iš klaviatūros, tai siūlau scanner pagalba nuskaityti WSAD raides.

Pasunkinimas (optional) sukurti priešą, kuris gauda packmaną, jei pagauna žaidimas yra baigtas.