|  |  |
| --- | --- |
| Варіант | Завдання |
| 1 | 1 |
| 2 | 3 |
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 4 |
| 6 | 1 |
| 7 | 5 |
| 8 | 2 |
| 9 | 4 |
| 10 | 3 |
| 11 | 1 |
| 12 | 2 |
| 13 | 5 |
| 14 | 3 |
| 15 | 1 |
| 16 | 5 |
| 17 | 2 |
| 18 | 3 |
| 19 | 1 |
| 20 | 2 |
| 21 | 4 |

1. Менеджер завдань із базою даних

Розробте програму для керування завданнями, де користувач може додавати, видаляти та оновлювати завдання. Для зберігання даних використовуйте базу даних (наприклад, SQLite або MongoDB).

2. Система замовлень з можливістю настроюваних меню

Створіть програму, яка дозволяє користувачеві переглядати меню, вибирати страви та оформляти замовлення. Використовуйте словники для зберігання меню та бази даних для обробки замовлень.

3. Облік фінансів із використанням бази даних

Напишіть програму для обліку фінансів, де користувач може додавати витрати та доходи. Використовуйте базу даних для зберігання фінансових транзакцій.

4. Персональний органайзер

Створіть органайзер, який дозволяє користувачеві зберігати контакти, нотатки та події у календарі. Використовуйте словники та базу даних для зберігання даних.

5. Менеджер інвентарю для ігрового застосування

Реалізуйте систему керування інвентарем для ігрової програми, де користувач може додавати, видаляти та покращувати предмети. Використовуйте базу даних для зберігання інформації про предмети.