

1	<p>Kręgle Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch kuli oraz kręgli uderzonych bezpośrednio przez kulę albo przez inne upadające kręgle (należy wziąć pod uwagę także ewentualne wypadnięcie kuli z toru). Kula oraz kręgle mają określoną wagę. Wektor siły, z jaką pchnięto kulę, użytkownik może zmieniać. Należy uwzględnić siłę tarcia (ustaloną programowo).</p>
2	<p>Bilard Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch kul: uderzonych bezpośrednio kijem lub przez inne kule. Należy wziąć pod uwagę zderzenia kul z bokami stołu. Kule mają określoną wagę. Wektor siły, z jaką pchnięto kulę, użytkownik może zmieniać. Należy uwzględnić siłę tarcia (ustaloną programowo).</p>
3	<p>Mini golf Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch piłeczki golfowej po torze (uwzględniając jej zderzenia z bokami toru.). Należy stworzyć kilka przykładowych torów z różnymi przeszkodami. Piłeczka posiada określoną wagę. Wektor siły, z jaką pchnięto piłeczkę, użytkownik może zmieniać. Należy uwzględnić siłę tarcia (ustaloną programowo).</p>
4	<p>Pinball Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch kulki na pochyłym „stole” z dodatkowymi przeszkodami (uwzględniając jej zderzenia z przeszkodami oraz z bokami). Należy stworzyć kilka przykładowych stołów z różnymi przeszkodami. Kulka posiada określoną wagę. Wektor siły, z jaką pchnięto kulkę, użytkownik może zmieniać. Należy uwzględnić siłę tarcia oraz siłę grawitacji na pochyłości (ustalone programowo).</p>
5	<p>Siatkówka Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch piłki siatkowej w rozgrywkach 1na1. Piłka posiada określoną wagę. Użytkownik określa wektor siły, z jaką uderzana jest piłka. Wyznaczany jest tor ruchu piłki widoczny z góry oraz z boku, a następnie użytkownik określa nowy wektor siły dla drugiego zawodnika wraz z punktem jej przyłożenia. Uwzględnić odbicia piłki od graczy i ścian.</p>
6	<p>Ping pong Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ruch piłeczki w rozgrywkach. Piłka posiada określoną wagę. Użytkownik określa wektor siły, z jaką uderzana jest piłka. Wyznaczany jest tor ruchu piłki widoczny z góry oraz z boku, a następnie użytkownik określa nowy wektor siły dla drugiego zawodnika wraz z punktem jej przyłożenia.</p>
7	<p>Skoki narciarskie Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować tor lotu narciarza. Użytkownik określa prędkość na progu, siłę wybicia z progu oraz siłę wiatru w 3 punktach (dla uproszczenia należy podzielić zeskok na 3 części o równej długości, w każdej części wiatr wieje z określoną siłą). Tor lotu powinien być przedstawiony z góry oraz z boku.</p>
8	<p>Bobsleje Używając grafiki 2D lub 3D zasymulować ślizg bobsleisty. Należy stworzyć kilka przykładowych torów. Użytkownik w dowolnym punkcie toru może określić siłę, jaką saneczkarz działa na sanki (używając hamulca oraz zmieniając kierunek jazdy). Należy uwzględnić wszystkie siły działające na sanki (także siłę odśrodkową i siłę grawitacji).</p>