

## LISTA 5: GRAFICZNY INTERFEJS UŻYTKOWNIKA

Wybierz jedno z poniższych zadań. 3 punkty obowiązkowe. Możliwe punkty bonusowe za bardziej rozwinięte projekty.

**Ćwiczenie 1.** Dodaj graficzny interfejs na bazie systemu Lazarus do dowolnego wcześniej zrobionego przez Ciebie na kurs Pascala programu.

**Ćwiczenie 2.** Zaprogramuj grę Saper na bazie przykładu `mineboard.pas`.