**Probleme cu instrucțiunea switch-case**

1. De la tastatură se citește un număr natural **N** din intervalul **[1..7]**. Afișați ziua săptămânii corespunzătoare valorii citite, dacă aceasta este validă sau un mesaj în caz contrar (**1** – **"Luni"**, **2** – **"Marți"**, etc.).
2. De la tastatură se citește un număr natural **K**. Afișați calificativul corespunzător valorii citite **K** (**1** – **"rău"**, **2** – **"nesatisfăcător"**, **3** – **"satisfăcător"**, **4** – **"bun"**, **5** – **"excelent"**). Dacă **K** nu se află în intervalul **[1..5]**, afișați mesajul **"Eroare"**.
3. De la tastatură se citește un număr natural **N** din intervalul **[1..12]**, reprezentând o lună din an. Afișați anotimpul corespunzător lunii (**"iarna"**, **"primăvara"**, **"vara"**, **"toamna"**).
4. Fie dat un număr natural N din intervalul **[1..12]**, ce corespunde lunii din an. Afișați numărul de zile din această lună pentru un an care nu este bisect (an obișnuit).
5. Operațiile aritmetice asupra numerelor întregi sunt numerotate astfel: **1** – adunare, **2** – scădere, **3** – înmulțire, **4** – câtul de la împărțire, **5** – restul de la împărțire. De la tastatură se citesc două numere întregi **A** și **B** (**B≠0**) și respectiv **N**, reprezentând operația de realizat. Afișați pe ecran rezultatul operației.
6. Unitățile de lungime sunt numerotate după cum urmează: **1** – milimetru, **2** – centimetru, **3** – decimetru, **4** – metru, **5** – kilometru. De la tastatură se citește numărul unității de măsură a lungimii și un număr real **R**, care reprezintă lungimea segmentului în aceste unități de măsură. Determinați lungimea segmentului în metri.
7. Unitățile de măsură a masei sunt numerotate astfel: **1** – miligram, **2** – centigram, **3** – decigram, **4** – gram, **5** – decagram, **6** – hectogram, **7** – kilogram, **8** – quintal, **9** – tona. Fiind dat numărul unității de masă și masa unui corp în această unitate de măsură, determinați masa corpului în kilograme.
8. Fie date două numere naturale **D** (ziua) și **M** (luna), corespunzător unei date corecte pentru un an care nu este bisect. Afișați valorile **D** și **M** pentru o *dată anterioară* datei specificate.
9. Fie date două numere naturale **D** (ziua) și **M** (luna), corespunzător unei date corecte pentru un an care nu este bisect. Afișați valorile lui **D** și **M** pentru o *dată următoare* celei specificate.
10. Un robot se poate deplasa în patru direcții (**"N"** – Nord, **"W"** – Vest, **"S"** – Sud, **"E"** – Est) și poate primi trei comenzi digitale: **0** – continuă mișcarea, **1** – întoarce la stânga, **-1** – întoarce la dreapta. De la tastatură se citesc un caracter **ch** – direcția inițială a robotului și un număr întreg **n** – comanda trimisă acestuia. Determinați și afișați direcția robotului după executarea comenzii primite.
11. Un radar este orientat către unul dintre punctele cardinale (**'N'** – Nord, **'W'** – Vest, **'S'** – Sud, **'E'** – Est) și poate accepta trei comenzi digitale de rotire: **1** - rotire la stânga, **–1** – rotire la dreapta , **2** – rotire cu **180°**. De la tastatură se citesc un caracter **ch** – orientarea inițială a radarului și două numerelor întregi **N1** și **N2** – comenzile trimise. Afișați orientarea radarului după executarea acestor comenzi.
12. Elementele unui cerc sunt numerotate astfel: **1** – raza **R**, **2** – diametrul **D=2∗R**, **3** – lungimea **L=2∗π∗R**, **4** – aria cercului **S=π∗R2**. De la tastatură se citesc numărul elementului cercului și valoarea acestuia. Determinați și afișați valorile elementelor rămase ale cercului (în aceeași ordine).
13. Elementele unui triunghi dreptunghic isoscel se numerotează astfel: **1** – cateta **a**, **2** – ipotenuza **c=a∗2**, **3** – înălțimea **h** coborâtă la ipotenuză (**h=c/2**), **4** – aria **S=c∗h /2**. Sunt date numărul unuia dintre aceste elemente și valoarea acestuia. Afișați valorile elementelor rămase ale triunghiului dat (în aceeași ordine).
14. Elementele unui triunghi echilateral se numerotează astfel: **1** — latura **a**, **2** — raza **R1** a cercului înscris (**R1=a3/6**), **3** — raza **R2** a cercului circumscris (**R2=2∗R1**), **4** — aria **S=a2∗3/4**. Sunt date numărul unuia dintre aceste elemente și valoarea acestuia. Afișați valorile elementelor rămase ale triunghiului dat (în aceeași ordine).
15. Culorilor cărților de jucat li se atribuie numerele: **1** – pică (spades), **2** – treflă (clubs), **3** – caro (diamonds), **4** – cupă (hearts). Valoarea cărților, mai mari decât zece, sunt atribuite numerele: **11** – Valet (Jack), **12** – Damă (Queen), **13** – Rege, Popă (King), **14** – As. Sunt date două numere întregi: **N** este valoarea (**6≤N≤14**) și **M** este culoarea cărții (**1≤M≤4**). Afișați la ecran denumirea cărții de joc sub forma unui șir de caractere "sase de caro", "dama de cupa", "as de trefla", etc.
16. Calendarul estic a adoptat un ciclu de 60 de ani, alcătuit din subcicluri de 12 ani, notate prin numele culorilor: verde, roșu, galben, alb și negru. În fiecare subciclu, anii poartă numele animalelor: șobolan, taur, tigru, iepure, dragon, șarpe, cal, berbec, maimuță, cucoș, câine și porc. După numărul anului, determinați-i numele, dacă 1984 este începutul unui nou ciclu: "anul șobolanului verde".
17. Sunt date două numere întregi, **D** (ziua) și **L** (luna), specificând o dată calendaristică corectă. Afișați pe ecran semnul zodiacal corespunzător acestei date: **"Vărsător"** (**20.1-18.2**), **"Pești"** (**19.2-20.3**), **"Berbec"** (**21.3-19.4**), **"Taur"** (**20.4-20.5**), **"Gemeni"** (**21.5 – 21.6**), **Rac** (**22.6–22.7**), **Leu** (**23.7–22.8**), **Fecioară** (**23.8–22.9**), **Balanță** (**23.9–22.10**), **Scorpion** (**23.10–22.11**), **Săgetător"** (**23.11–21.12**), **"Capricorn"** (**22.12–19.1**).