# Examenul de bacalaureat 2012 Proba E. d) Proba scrisă la INFORMATICĂ Limbajul C/C++

Varianta 3

Filiera teroretică, profilul real, specializările: matematică-informatică matematică-informatică intensiv informatică

Filiera vocațională, profilul militar, specializarea matematică-informatică

- Toate subiectele sunt obligatorii. Se acordă 10 puncte din oficiu.
- Timpul efectiv de lucru este de 3 ore.
- În rezolvările cerute, identificatorii utilizați trebuie să respecte precizările din enunț (bold), iar în lipsa unor precizări explicite, notațiile trebuie să corespundă cu semnificațiile asociate acestora (eventual în formă prescurtată).
- În programele cerute, datele de intrare se consideră corecte, validarea acestora nefiind necesară.

SUBIECTUL I (30 de puncte)

Pentru itemul 1, scrieți pe foaia de examen litera corespunzătoare răspunsului corect.

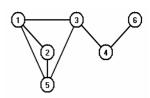
- Indicați expresia care are valoarea 1 dacă şi numai dacă numărul memorat în variabila întreagă x are exact două cifre, iar cifra unităților este nenulă.
   (4p.)
  - a. (x/10)\*(x%10)!=0 && x/100==0
- **b.** (x/10)\*(x%10)!=0 && x%100==0
- c.  $(x/10)+(x%10)!=0 \mid x/100==0$
- d.  $(x/10)+(x%10)!=0 \mid \mid x%100==0$
- 2. Se consideră algoritmul alăturat, reprezentat în pseudocod.
  - Scrieți valoarea afișată dacă se citesc, în această ordine, numerele 5, 4. (6p.)
- b) Dacă pentru a se citeşte valoarea 1, scrieţi toate valorile naturale, cu exact o cifră fiecare, care pot fi citite pentru n astfel încât în urma executării algoritmului, pentru fiecare dintre acestea, să se afişeze o valoare impară. (4p.)

- c) Scrieți în pseudocod un algoritm, echivalent cu cel dat, în care să se înlocuiască structura pentru...execută cu o structură repetitivă cu test final. (6p.)
- d) Scrieţi programul C/C++ corespunzător algoritmului dat. (10p.)

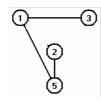
SUBIECTUL al II-lea (30 de puncte)

Pentru fiecare dintre itemii 1 și 2 scrieți pe foaia de examen litera corespunzătoare răspunsului corect.

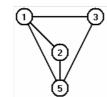
1. Se consideră graful neorientat cu şase noduri, reprezentat alăturat. Un subgraf al său este: (4p.)



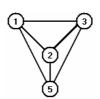
a.



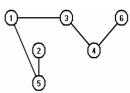
b



C.



d.



- 2. Un arbore are 4 frunze, iar lungimea **oricărui** lanț elementar care unește două noduri de tip frunză este egală cu 6. Numărul minim de noduri ale unui astfel de arbore este: (4p.)
- a. 6

b. 9

**c.** 13

d. 25

Scrieți pe foaia de examen răspunsul pentru fiecare dintre cerințele următoare.

3. Se consideră declarările alăturate, în care variabila s memorează coordonatele (x abscisa, iar y ordonata), în sistemul de coordonate xoy, ale extremităților unui segment. Scrieți o expresie C/C++ care are valoarea 1 dacă și numai dacă ambele extremități ale segmentului aparțin axei Ox a sistemului de coordonate. (6p.)

4. În secvența de instrucțiuni de mai jos variabilele i și j sunt de tip întreg, iar variabila A memorează un tablou bidimensional cu 5 linii și 5 coloane, numerotate de la 1 la 5, cu elemente numere întregi.

Fără a utiliza alte variabile, scrieți una sau mai multe instrucțiuni care pot înlocui punctele de suspensie astfel încât, în urma executării secvenței obținute, tabloul memorat în variabila **A** să aibă elementele din figura de mai jos.

5. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură două cuvinte distincte, fiecare fiind format din cel mult 30 de caractere, numai litere mici ale alfabetului englez. După primul cuvânt se tastează Enter. Programul verifică dacă prin eliminarea unor litere din cel de al doilea cuvânt se poate obține primul cuvânt. În caz afirmativ programul afișează pe ecran mesajul DA, altfel mesajul NU.

**Exemple**: dacă se citesc, în această ordine, cuvintele:

calut

ba<u>cal</u>a<u>u</u>rea<u>t</u>

pe ecran se afișează mesajul DA

iar dacă se citesc, în această ordine, cuvintele:

calut

lacatus

pe ecran se afişează mesajul NU.

(10p.)

SUBIECTUL al III-lea (30 de puncte)

## Pentru itemul 1, scrieți pe foaia de examen litera corespunzătoare răspunsului corect.

- 1. Algoritmul de generare a tuturor numerelor naturale de 5 cifre, fiecare număr având toate cifrele nenule și distincte, este echivalent cu algoritmul de generare a: (4p.)
- a. aranjamentelor de 9 elemente luate câte 5
- b. combinărilor de 9 elemente luate câte 5

c. permutărilor a 5 elemente

d. submulțimilor unei mulțimi cu 9 elemente

#### Scrieți pe foaia de examen răspunsul pentru fiecare dintre cerințele următoare.

- 3. Se consideră subprogramul minus, cu doi parametri:
  - n, prin care primește o valoare naturală 2<n<50;
  - v, prin care primeşte un tablou unidimensional cu n elemente, numere întregi cu cel mult 4 cifre. Cel puțin unul dintre elementele tabloului este nenul.

După fiecare element nenul din tablou, subprogramul inserează câte un nou element, cu aceeași valoare absolută, dar cu semn opus, ca în exemplu. Tabloul modificat, precum și valoarea actualizată a lui  $\mathbf{n}$ , sunt furnizate tot prin parametrii  $\mathbf{v}$ , respectiv  $\mathbf{n}$ .

Scrieți în limbajul C/C++ definiția completă a subprogramului.

```
Exemplu: dacă n=5 şi v=(4, -5, 0, 9, 0), atunci după apel n=8, iar v=(4, -4, -5, 5, 0, 9, -9, 0). (10p.)
```

4. Fişierul bac.txt conține pe prima linie un număr natural par n cu cel mult patru cifre, iar pe următoarea linie un şir de n numere naturale cu cel mult nouă cifre. Numerele din şir sunt în ordine crescătoare şi sunt separate prin câte un spațiu.

Se cere să se afișeze pe ecran cel mai mare număr din prima jumătate a șirului care să fie strict mai mic decât oricare număr din a doua jumătate a șirului. Dacă în fișier nu se află o astfel de valoare, pe ecran se afișează mesajul Nu exista.

Pentru determinarea numărului cerut se utilizează un algoritm eficient din punctul de vedere al memoriei și al timpului de executare.

Exemplu: dacă fișierul bac.txt are conținutul 30

```
1 3 5 5 ... 5 5 7 10
```

de 26 de ori

atunci pe ecran se afişează 3, iar dacă fişierul are conținutul

3 3 3 3 9 15

atunci pe ecran se afișează Nu exista.

- a) Descrieti în limbaj natural algoritmul utilizat, justificând eficienta acestuia.
- b) Scrieți programul C/C++ corespunzător algoritmului descris.

(4p.) (6p.)

## Examenul de bacalaureat 2012 Proba E. d) Proba scrisă la INFORMATICĂ

#### BAREM DE EVALUARE ŞI DE NOTARE

(comun pentru limbajele C/C++ şi Pascal)

Varianta 3

Filiera teroretică, profilul real, specializările: matematică-informatică matematică-informatică intensiv informatică Filiera vocațională, profilul militar, specializarea matematică-informatică

- Se punctează oricare alte modalități de rezolvare corectă a cerințelor.
- Nu se acordă punctaje intermediare, altele decât cele precizate explicit prin barem. Nu se acordă fracțiuni de punct.
- Se acordă 10 puncte din oficiu. Nota finală se calculează prin împărțirea punctajului total acordat pentru lucrare la 10.
- Utilizarea unui tip de date care depăşeşte domeniul de valori precizat în enunț este acceptată dacă acest lucru nu afectează corectitudinea în functionarea programului.
- Se vor lua în considerare atât implementările concepute pentru compilatoare pe 16 biți, cât și cele pentru compilatoare pe 32 de biți.

SUBIECTUL I (30 de puncte) 1. a 4p. 2. a) Răspuns corect: 50 6p. b) Răspuns corect: 1,2,5,6,9 4p. Se acordă numai 1p. pentru un singur număr menționat corect, 2p. pentru doar două numere mentionate corect si 3p. pentru trei sau patru numere menționate corect. 6p.|(\*) Se acordă numai 2p. dacă algoritmul are c) Pentru algoritm pseudocod corect o structură repetitivă de tipul indicat, -echivalenta prelucrării realizate, 5p. principial corectă, dar nu este echivalent cu conform cerintei (\*) corectitudinea globală a algoritmului<sup>1)</sup> 1p. cel dat. Se va puncta orice formă corectă de structură repetitivă: repetă...pană cand, repetă...cat timp, execută...cat timp, do...while etc. d) Pentru program corect 10p. (\*) Se acordă numai 1p. dacă doar o parte 1p. dintre atribuiri este corectă. declarare corectă a tuturor variabilelor -citire corectă 1p. -afişare corectă 1p. 2x2p. -instructiuni repetitive corecte -atribuiri corecte (\*) 2p. corectitudinea globală a programului1) 1p.

<u>S</u>	JBIECTUL al II - lea	(30 de puncte)	
1.	b	4p.	
2.	c	4p.	

Probă scrisă la Informatică

Varianta 3

	Pentru rezolvare corectă -accesul corect la câmpurile de pe primul nivel al înregistrării -accesul corect la câmpurile de pe al doilea nivel al înregistrării -expresie principial corectă de verificare a proprietății cerute Pentru rezolvare corectă -accesarea unui element al tabloului -expresie corectă de calcul al valorii elementului -atribuire corectă	2p. 2p. 2p. 6p. 2p.	Două soluții posibile sunt obținute prin transcierea în limbaj de programare a atribuirii A <sub>i,j</sub> ←2*i+j sau a structurii
5.	Pentru program corect -declararea corectă a tuturor variabilelor (şiruri de caractere + variabile simple) -citirea şi afişarea rezultatului -căutarea unui caracter într-un şir -identificarea succesiunii corecte de caractere comune -corectitudinea globală a programului <sup>1)</sup>	1p.+1p. 1p.+1p. 2p.	

#### **SUBIECTUL al III - lea** (30 de puncte)

1.	a	4p.	
2.	Pentru răspuns corect	6р.	Se acordă câte 3p. pentru fiecare valoare
			conform cerinței: f(-6)=0; f(20)=50
	Pentru subprogram corect -structură antet principial corectă -declararea corectă a parametrilor (de tip simplu şi tablou) -declararea tuturor variabilelor locale -algoritm principial corect de inserare a unei valori în tablou -inserarea valorii corespunzătoare după fiecare număr nenul (*) -corectitudinea globală a subprogramului <sup>1)</sup> Pentru răspuns corect -coerența explicării metodei (*) -explicarea unor elemente de eficiență Pentru program corect -operații cu fișiere: declarare, pregătire în vederea citirii, citire din fișier -determinarea unui număr cu proprietatea cerută (*, **) -afișarea datelor și tratarea cazului Nu exista -utilizarea unui algoritm eficient (***)	2p. 2x1p. 1p. 2p. 2p. 4p. 2p. 6p. 1p. 3p.	(*) Se acordă numai 1p. dacă nu se actualizează valoarea lui n conform cerinței.  (*) Se acordă punctajul chiar dacă metoda aleasă nu este eficientă.

<sup>1)</sup> Corectitudinea globală vizează structura, sintaxa, alte greșeli neprecizate în barem.