

Date experimentale pentru problema pescarului:

1.Se introduce modul de testare(1 de la tastatura sau 2 generate)

2.Se introduce capacitatea plasei

3.Se introduce numarul de homari

4.In cazul in care a fost ales modul de testare de la tastatura se vor introduce datele homarilor,iar daca a fost ales modul de generare se vor afisa homari generati.

5.Se afiseaza valoarea maxima a homarilor care pot fi pusi in plasa .

Intrări	Ieșiri
1(introducere de la tastatura) 10(capacitatea plasei) 4(număr homari) 4(lungime homar 1) 20(valoare homar 1) 3 15 (–homar 2) 2 10 (–homar 3) 5 25 (–homar 4)	50(prețul maxim al homarilor care pot fi puși in plasa)
2(generare de date aleatorii) 30(capacitate plasa) 20(număr homari)	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 196 monede de aur
2 50 40	Se afișează homarii generati si valoarea care poate fi pusa in plasa , 244 monede de aur
2 100 60	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 431 monede de aur
2 400 180	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 2258 monede de aur
2 700 350	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 4471 monede de aur
2 1000 489	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa ,6366 monede de aur
2 1500 800	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 9354 monede de aur
2 5000 1780	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 24663 monede de aur
2 10000 3000	Se afișează homarii generați si valoarea care poate fi pusa in plasa , 44855 monede de aur