1.

Se deschide pentru citire fișierul text <b>ex.in</b> al cărui conținut este prezentat în caseta alăturată. Fie f o variabilă care se referă la fișierul <b>ex.in</b> .			ex.in 1 23 5 3 14 21		
ce se va afișa în urma executării secvenței de program următoare?			while ( <b>!f.eof()</b> ) {f>>x; cout< <x; }</x; 		
a)1235314211	b) 123531421	c) 1 23	3 5 3 14 21	d) 1235 3 1421	

2

Fie f și g două variabile de tip fișier. variabila f se referă la fișierul text **f1.in**, deschis pentru citire, lar g la fișierul **f2.out** deschis pentru scriere.

a) Scrie declarațiile corespunzătoare variabilelor din enunț.

```
b) Se consideră secvența de program următoare: | while(f>>x) { ........ }
```

Completați punctele de suspensie astfel încât să se afișeze în fișierul **f2. out,** pe randuri separate, numerele care au cel puțin trei cifre

3.

Instructiunea k++ este echivalenta cu: ( alegeti toate raspunsurile corecte)

A. k = k + 1 B. k += 1 C. ++k D. k = k + kE. k += k

4.

Care este valoarea variabilei <b>b</b> la finalul executării secvenței de instrucțiuni alăturate	int a,b = 0; int i; for (i=0;i<10;i++){ b = a; a = i; }
	cout< b;

5.

Se se calculeze suma S=1+4+7+.....+(3n-2) . Numarul n este citit de la tastatura iar afisarea se va face in fisierul **REZULTAT.TXT**.

6.

Fișierul date. in conține cel mult zece mii de numere. Afișați pe ecran pe rânduri separate numerele echilibrate. un număr este echilibrat dacă numărul cifrelor pare este egal cu numărul cifrelor impare

7.

Fişierul text numere.txt conţine pe prima linie un număr natural n (0<n<100000), iar pe a doua linie un şir de n numere naturale de o singură cifră, separate prin câte un spaţiu. Şirul conţine cel puţin o valoare pară şi una impară.

Scrieţi un program C/C++ care determină cea mai mare **cifră** pară şi cea mai mică **cifră** impară dintre cele situate pe a doua linie a fişierului. Cifrele determinate vor fi afişate pe ecran, pe o singură linie, separate printr-un spațiu.

**Exemplu**: dacă fișierul numere.txt are următorul conținut:

7

## 3 5 2 1 6 3 1

atunci pe ecran se vor afişa valorile: 6 1.