

Masina:

```
unsigned int id;  
char* marca;  
char* model;  
float motor;  
int pret;  
unsigned char cai; (0-255)
```

1. Creati o structura tabela de dispersie cu cel putin 5 masini ale caror date sunt preluate dintr-un fisier text.
  - Cheia de cautare este marca.
  - Crearea structurii se realizeaza prin apel repetat al unei functii de inserare a unei masini. Mecanismul de evitare a coliziunilor este chaining, iar cheia de inserare este marca.
2. Afisati elementele din tabela creata mai sus prin traversarea intregii structuri conform mecanismului de tratare a coliziunilor.
3. Implementati functia care determina cea mai mare valoare a motorului pentru o anumita marca specificata ca parametru. Functia implementata se apeleaza in functia main(), iar rezultatul apelului se afiseaza in consola de executie a aplicatiei.
4. Implementati functia care returneaza pretul total pentru o anumita marca specificata ca parametru. Se iau in considerare masinile salvate in tabela de dispersie creata mai sus. Functia implementata se apeleaza in functia main(), iar rezultatul apelului se afiseaza in consola de executie a aplicatiei.
5. Implementati functia care actualizeaza pretul unei masini solicitat de o masina specificata ca parametru al functiei prin id. Noul pret este specificat, de asemenea ca parametru. Functia implementata se apeleaza in functia main(), iar rezultatul apelului se afiseaza in consola de executie a aplicatiei.
6. Implementati functia care modifica modelul pentru masinile salvate. Modelul a carui denumire este modificata reprezinta parametru de intrare al functiei, impreuna cu noua sa denumire de model. Afisati elementele din tabela creata mai sus prin traversarea intregii structuri conform mecanismului de tratare a coliziunilor.
7. Implementati functia care sterge o masina a carei model este specificat ca parametru. Afisati elementele din tabela creata mai sus prin traversarea intregii structuri conform mecanismului de tratare a coliziunilor.