Ministerul Educației, Cercetării și Inovării Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare în Învățământul Preuniversitar

Subjectul III (30 de puncte)

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

Scrieți pe foaia de examen răspunsul pentru fiecare dintre cerințele următoare

- Un algoritm generează în ordine descrescătoare toate numerele de 5 cifre, fiecare dintre ele având cifrele în ordine strict crescătoare. Ştiind că primele cinci soluții generate sunt 56789, 46789, 45689, 45679, precizați care sunt ultimele trei soluții generate, în ordinea generării.
 (6p.)
- 3. Scrieți definiția completă a subprogramului interval care are doi parametri a şi n, prin care primește un tablou unidimensional cu maximum 100 de numere naturale mai mici decât 1000 şi respectiv numărul efectiv de elemente din tabloul unidimensional. Subprogramul returnează numărul de elemente din tabloul unidimensional care aparțin intervalului închis determinat de primul şi respectiv ultimul element al tabloului. Exemplu: dacă tabloul are 6 elemente şi este de forma (12,27,6,8,9,2), subprogramul va returna valoarea 5. (10p.)
- 4. În fişierul numere.txt pe prima linie este memorat un număr natural n (n≤10000), iar pe linia următoare un şir de n numere naturale distincte două câte două, separate prin câte un spațiu, cu maximum 4 cifre fiecare. Se cere afişarea pe ecran a poziției pe care s-ar găsi primul element din şirul aflat pe linia a doua a fişierului, în cazul în care şirul ar fi ordonat crescător. Numerotarea pozițiilor elementelor în cadrul şirului este de la 1 la n. Alegeți un algoritm de rezolvare eficient din punct de vedere al memoriei utilizate şi al timpului de executare.

Exemplu: dacă fișierul numere.txt conține:

267 13 45 628 7 79

se va afişa 5, deoarece primul element din şirul inițial, 267, s-ar găsi pe poziția a cincea în şirul ordonat crescător (7 13 45 79 <u>267</u> 628).

- a) Descrieți succint, în limbaj natural, strategia de rezolvare şi justificați eficiența algoritmului ales.
 (4p.)
- b) Scrieți programul C/C++ corespunzător algoritmului ales. (6p.)