## Une application simple

Se dă un șir de numere aleatorii cuprinse între 100 și 999 inclusiv.

Spunem că un număr aflat în intervalul [100, 200) aparține clasei 100, un număr aflat în intervalul [200, 300) aparține clasei 200 și tot așa pentru oricare număr din intervalul [100, 999].

Exemplificând pe șirul de numere [110, 120, 130, 280, 780, 510, 505, 605, 720, 230, 210, 275] avem:

- din clasa 100 fac parte numerele: 110, 120 și 130

din clasa 200 fac parte numerele: 280, 230, 210 și 275

- din clasa 500 fac parte numerele: 510 și 505

- din clasa 600 fac parte numerele: 605

- din clasa 700 fac parte numerele: 780 și 720

- A. Să se calculeze cel mai mare număr al fiecărei clase din șirul dat și să se construiască un tablou unidimensional care să conțină maximele detectate. output: [130, 280, 510, 605, 780]
- B. Construiți o aplicație VueJS în care utilizatorul să aibă posibilitatea să introducă manual șirul

de numere iar cu ajutorul unui buton "Calculează", afișați maximele pe ecran.

```
Introduceţi un şir de numere cuprinse între 100 şi 999 separate prin virgulă:

110, 120, 130, 280, 780, 510, 505, 605, 720, 230, 210, 275

Calculate

Maximele din clase: [ 130, 280, 510, 605, 780 ]
```

C. Pentru fiecare maxim din rezultatul final, detectați litera din alfabet corespunzătoare utilizând conversia în modulo 26.

[130, 280, 510, 605, 780] => [A, U, Q, H, A]

Afişaţi transformarea maximelor în modulo 26 pe ecran.

```
Introduceţi un şir de numere cuprinse între 100 şi 999 separate prin virgulă:

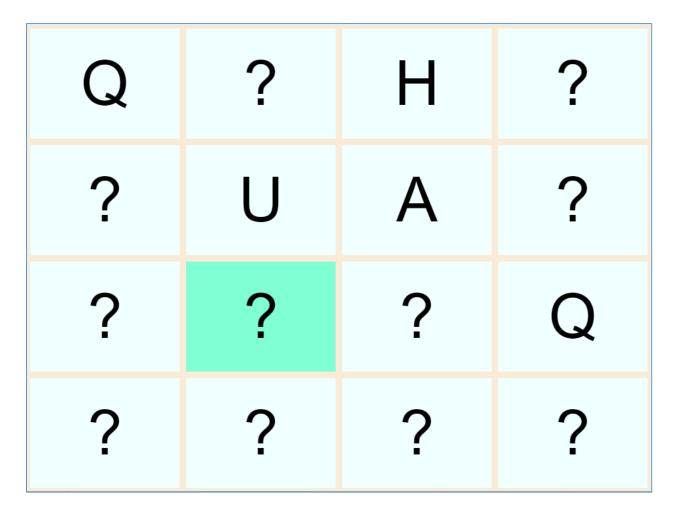
110, 120, 130, 280, 780, 510, 505, 605, 720, 230, 210, 275

Calculate

Maximele din clase: [130, 280, 510, 605, 780]

Modulo: ["A", "U", "Q", "H", "A"]
```

D. Construiți o matrice 4x4 ale cărei elemente să fie completate în manieră aleatorie cu literele din rezultatul de la punctul C și afișați matricea pe ecran într-un *layout responsive*. Inițial, pe fiecare element al matricei, va fi afișat simbolul "?". Acțiunea *click* pe un element al matricei va afișa litera corespunzătoare.



## Criterii de acceptare a aplicației in VueJS:

- 1. Există un element de tip *input text* ce permite introducerea șirului de numere înițial separate prin virgulă.
- 2. Există un buton "Calculează" care afișează șirul de numere maxime, șirul de litere detectate și matricea inițială în care fiecare element este completat cu semnul "?".
- 3. Pe fiecare element al matricei se poate acționa evenimentul click.
- 4. Acționarea evenimentului *click* afișează litera corespunzătoare celulei din matrice.
- 5. Se poate întroduce un alt șir de numere și se poate recalcula noile maxime, se deduc literele corespunzătoare și se reinițializează matricea.