**Probleme**

1. Să se definească procesele de compilare, ediţie de legături şi execuţie a unui program.
2. Să se specifice problema de căutare. Căutarea secvenţială şi binară, faceti câte

un subprogram aferent.

1. Să se concepă un subprogram care determină oglinda unui număr **n∈N\*:**
2. iterativ
3. recursiv.

II.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| |  |  | | --- | --- | |  |  | |  |  | | |  |  | | --- | --- | | **Se consideră programul pseudocod alăturat:**  S-a notat cu **x mod y** restul împărţirii numărului întreg **x** la numărul întreg **y.** | citeşte n {număr natural}  p<-1; ii<-1  **┌cât timp i<n şi p0 execută**  **│ i****i+1;**  **x****p\*i;**  **p****x mod 10**  **└■**  scrie p,i | |  |  | |
| |  |  | | --- | --- | | 1. ce se afişează pentru n=6; 2. Determinaţi o valoare nenulă pentru n astfel ca ambele valori afişate sa fie nenule 3. Înlocuiţi structura repetitive cu alta. | Scrieţi o valoare pentru **n** astfel încât ambele valori afişate să fie nenule. | |  | Scrieţi programul Pascal/C/C++ corespunzător algoritmul dat. | |  | Scrieţi un program pseudocod echivalent cu algoritmul dat care să utilizeze un alt tip de structură repetitivă. | |  |
|  |  |
|  |  |

III.

Fie o funcţie F:{1,...,m} -> {1,...n}

Faceţi un program care:

1. **Sa verifice daca F este funcţie**
2. **Să verifice** daca F este bijectivă