

```
# p1
# max of 3 numbers

intreg nr_1, nr_2, nr_3, maximus_primus!
citesc nr_1 si nr_2 si nr_3!
daca nr_1 > nr_2 si nr_1>nr_3 atunci /
    maximus_primus primeste nr_1!
apoi/
    daca nr_2 > nr_1 si nr_2 > nr_3 atunci /
        maximus_primus primeste nr_2!
    apoi/
        daca nr_3 > nr_1 si nr_3 > nr_2 atunci /
            maximus_primus primeste nr_3!
        inchei daca of_gandurile_astea
afisez maximus_primus!
```

```
# p2
# gcd of 2 numbers

intreg nr_1, nr_2!
citesc nr_1 si nr_2!
daca nr_1 este 0 si nr_2 este diferit de 0 atunci/
    afiseaza nr_2!
apoi/
    daca nr_1 este diferit de 0 si nr_2 este 0 atunci/
        afiseaza nr_1!
    apoi/
        cat timp nr_1 este diferit de nr_2 fa lup:
            daca nr_1 > nr_2 atunci/
                nr_1 primeste nr_1 minus nr_2!
            apoi/
                nr_2 primeste nr_2 minus nr_1!
        aici termin lupul auuu
        afiseaza nr_1!
```

#p3

sum of n numbers

intreg n, suma este 0!

lista_numere l!

hora pas este 1, limita este n, incepe de la 1 hopshasha:

dreapta hopa/

suma primeste suma plus l de pas!

afiseaza suma!

```
#p1err
# max of 3 numbers

%^* intreg nr_1, nr_2, nr_3, maximus_primus!
citesc nr_1 si nr_2 si nr_3!
daca nr_1 > nr_2 si nr_1>nr_3 atunci /
    maximus_primus primeste nr_1!
apoi/ %surpriza
    daca nr_2 > nr_1 si nr_2 > nr_3 atunci /
        maximus_primus primeste nr_2!
    apoi/
        daca nr_3 > nr_1 si nr_3 > nr_2 atunci /
            maximus_primus primeste nr_3!
        inchei daca of_gandurile_astea
afisez maximus_primus!
```