# 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!