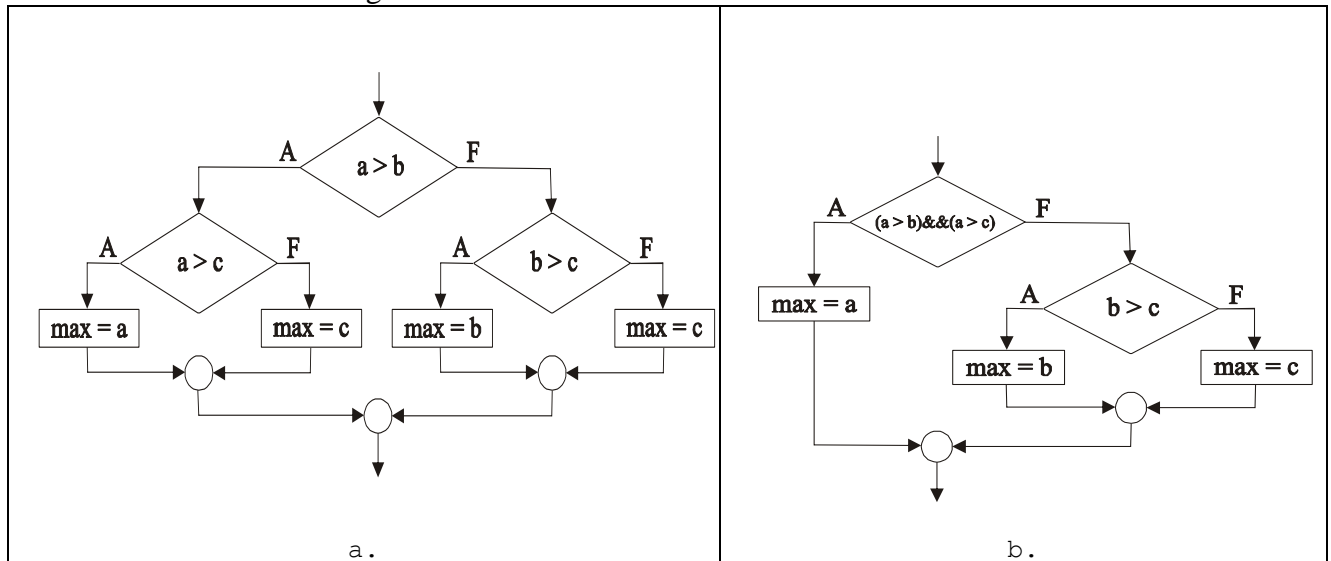


1. Să se scrie un program în care se declară o variabilă de tip int pentru care se citește valoare de la tastatură. Să se afișeze un mesaj care să indice dacă valoarea este pară sau impară (se va folosi instrucțiunea if).
2. Se consideră variabilele reale a, b, c care se citesc de la tastatură. Să se afișeze dacă c se află în intervalul [a, b]. Se vor scrie două variante, una va folosi operatorul condițional (? :), cealaltă instrucțiunea if.
3. Să se scrie un program în care se determină maximum dintre două valori în două variante, conform schemelor logice următoare:



4. Se consideră variabilele reale a, b, c, d care se citesc de la tastatură. Să se afișeze intersecția, respectiv reuniunea intervalelor [a, b] și [c, d] (se va folosi instrucțiunea if).
5. Să se scrie un program în care se citește de la tastatură o dată calendaristică (zi, luna, an - citite ca valori întregi).
Dacă data este corectă (zi = 1...31, luna = 1...12, an > 1900), să se afișeze data, pentru luna fiind afișată denumirea. De exemplu, data 15.10.2009 va fi afișată 15 octombrie 2009. În secvența de afișare se va folosi instrucțiunea switch.
Să se afișeze dacă anul este bisect. (Un an bisect este un an care este divizibil cu 4 dar nu cu 100, excepție făcând anii divizibili cu 400 care sunt bisecți).
6. Să se scrie un program în care se citește de la tastatură o valoare care reprezintă o temperatură reprezentată în grade Celsius.
Să se afișeze, la alegerea utilizatorului, temperatura în grade Celsius sau în grade Fahrenheit.
Obs.

$$\text{grd}^{\circ}\text{F} = 9/5 * \text{grd}^{\circ}\text{C} + 32;$$
7. Să se scrie un program în care se citește de la tastatură câte un caracter. Să se afișeze pentru fiecare caracter dacă acel caracter este:
 - literă mare
 - literă mică
 - cifră
 - alt caracter
Citirea de caractere se va opri la apăsarea tastei „esc” (are codul ASCII 27).

8. Sa se scrie un program in care se citeste de la tastatura un caracter. Daca este litera mica, sa se afiseze majuscula corespunzatoare (daca este 'a' se va afisa 'A'), iar daca este litera mare sa se afiseze litera mica corespunzatoare (daca este 'A' se va afisa 'a').
9. Scrieti o functie care evalueaza semnul unui intreg dat. Functia returneaza 1 daca intregul este > 0 , 0 daca intregul este egal cu 0 si -1 daca intregul este < 0 . Includeti functia intr-un program si testati-o.
10. Sa se scrie un program care citeste coordonatele (x, y) ale unui punct din plan si afiseaza numarul cadranelor in care se afla (1, 2, 3, 4). Se vor verifica succesiv semnele valorilor x si y. S-ar putea folosi instructiunea "switch"?
11. Se scrie un program pentru rezolvarea ecuatiei de gradul II:
$$a \cdot x^2 + b \cdot x + c = 0$$
12. Să se întocmească un program prin care se citesc de la tastatura doi întregi ≥ 2 . Să se afișeze divizorii celor doi întregi. Să se calculeze și să se afișeze c.m.m.d.c. și c.m.m.m.c. pentru cele două valori.
13. Să se scrie un program în care se declară o variabilă de tip int. Se citește de la tastatură. Să se determine și să se afișeze inversul valorii acesteia. (De exemplu, inversul lui 12345 este 54321).