**Laborator 21**

**În REPORT.txt adăugați output-ul versiunilor finale ale programelor. Dacă o parte din program nu e implementată, nu funcționează, face ca programul să dea seg fault atunci puteți comenta unele linii din main și să folosiți aceea afișare.**

**Exerciții**

Dintr-un element al unei matrice se poate ajunge în elementele . Știind că fiecare element al matricei reține un număr natural, se cere un drum care îndeplinește condițiile problemei și unește un element de pe linia 1 cu unul pe linia astfel încât suma numerelor reținute de elementele pe unde trece drumul să fie maximă.

1. (**greedy.c**) Să se rezolve problema folosind metoda de programare *greedy*.
2. (**backtracking.c**) Să se rezolve problema folosind metoda de programare *backtracking.*
3. (**dp.c**) Să se rezolve problema folosind metoda *programare dinamică*.
4. Pentru fiecare dintre metodele de rezolvare de la exercițiile 1-3, să se măsoare timpii de execuție și să se optimizeze cât se poate de mult. Rezultatele testelor vor fi salvate în fișierul **timpi.csv**.

**Exercițiile de la 1 la 4** sunt **obligatorii**. Conceptele explorate sunt esențiale pentru obținerea notei **minime** de promovare.

**Exemplu**

Input: ;

Output: Drumul este: , iar suma este 3 + 4 + 7 = 14