

Refacere Partial

PROGRAMAREA CALCULATOARELOR

10 ianuarie 2006

1 Prelucrare Stringuri

Scrieti un program care citeste un string de la tastatura si afiseaza urmatoarele informatii despre el:

1. daca e palindrom sau nu.
2. daca lungimea textului dat la intrare e patrat perfect sau nu.
3. daca suma codurilor ASCII ale stringului este para sau impara.
4. daca produsul patratelor codurilor ASCII e divizibil sau nu cu zece.

Indicatie: Un string este palindrom daca prin inversarea sa, stringul ramane neschimbat. Nu este permisa folosirea functiei `strrev`.

2 Rebus

Un rebus 3x3 se caracterizeaza prin 6 cuvinte de cate 3 litere fiecare, aranjate intr-o grila patratica de 9 litere astfel incat:

- liniile grilei (linia 1, 2 si 3) sa contine 3 cuvinte a cate 3 litere fiecare.
- coloanele grilei (coloana 1, 2 si 3) sa contina celelalte 3 cuvinte (nu neaparat distincte, sau distincte fata de cele de pe linii).

Scrieti un program care citeste o valoare N numerica, urmat de N cuvinte a 3 litere fiecare (separare prin newline-uri), si care afiseaza (daca este cazul) o grila 3x3 rebus care contine 6 cuvinte (conform specificatiilor de mai sus) din lista de cuvinte valide date la intrare.