

## ENUNT

1. Se "da cu zarul" (se genereaza un numar intreg aleator intre 1 si 6). Se afiseaza fie valoarea zarului in litere, fie fata zarului. In cazul in care se alege a doua varianta, fata zarului va fi formata din 3 linii a cate 3 caractere, in care punctele de pe zar sunt reprezentate prin caractere \* iar restul sunt spatii.
2. Se da cu doua zaruri. Se afiseaza zarurile. Se evidentiaza urmatoarele situatii tipice jocului de table:
  - dubla ( $z1 = z2$ )
  - poarta in casa ( $z1 - z2 = 2$  sau  $z1 - z2 = -2$ )
3. Se da cu 2 zaruri de 20 de ori. Se memoreaza toate aruncarile intr-un array bidimensional ( $20 \times 2$ ). Se parcurge array-ul, se calculeaza si se afiseaza:
  - numar si procent de duble
  - numar si procent de porti