

# Fundamentele programării

### 3.1 SCENARIU DE RULARE

Program	Utilizator	Descriere
1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Programul afișează meniul interactiv
	1	
Citește listă		Tipărește mesaj
	1, 2, 3, 2	
Listă citită cu succes 1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Tipărește mesaj și meniul
	2	
Listă este: 1, 2, 3 1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Tipărește listă și meniul
	3	

### CAZURI DE TESTARE

Date: [x, y, z ...]	Rezultat: strict_cresc([x, y, z ...]): [a, b, ...], unde [a, b, ...] sir asc
[1, 2, 3, 1]	[1, 2, 3]
[7]	[7]
[5, 4, 3, 1, 2]	[1, 2]
[4, 3]	[4]

### 3.15 SCENARIU DE RULARE

Program	Utilizator	Descriere
1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Programul afișează meniul interactiv
	1	
Citește listă		Tipărește mesaj
	1, 2, 3, 2, 1	
Listă citită cu succes 1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Tipărește mesaj și meniul
	2	
Listă este: 1, 2, 3, 2, 1 1. Citire listă 2. Afis secvență 3. Exit		Tipărește listă și meniul
	3	

### CAZURI DE TESTARE

Date: [x, y, z ...]	Rezultat: Struct_cusc([x, y, z ...]): [a, b, ...], unde [a, b, ...] sir numere
1, 2, 3, 2	1, 2, 3, 2
1	Nu există listă de tip munte
1, 2, 3	Nu există listă de tip munte
4, 3, 0	Nu există listă de tip munte