## Ministerul Educației, Cercetării și Inovării Centrul Național pentru Curriculum și Evaluare în Învătământul Preuniversitar

## Subjectul III (30 de puncte)

Pentru itemul 1, scrieti pe foaia de examen litera corespunzătoare răspunsului corect.

## Scrieți pe foaia de examen răspunsul pentru fiecare dintre cerințele următoare

- Un algoritm generează, în ordine lexicografică, toate şirurile alcătuite din câte n cifre binare (0 şi 1). Ştiind că pentru n=5, primele patru soluții generate sunt 00000, 00001, 00010, 00011, precizați care sunt ultimele trei soluții generate, în ordinea obținerii lor. (6p.)
- 3. Scrieți definiția completă a subprogramului count care are doi parametri, a şi n, prin care primeşte un tablou unidimensional cu maximum 100 de numere reale şi respectiv numărul efectiv de elemente din tablou. Subprogramul returnează numărul de elemente din tabloul a care sunt mai mari sau cel puțin egale cu media aritmetică a tuturor elementelor din tablou. Exemplu: dacă tabloul are 6 elemente şi este de forma (12, 7.5, 6.5, 3, 8.5, 7.5), subprogramul va returna valoarea 4 (deoarece media tuturor elementelor este 7.5 şi numerele subliniate sunt cel puțin egale cu această medie). (10p.)
- 4. În fişierul numere.txt este memorat un şir de maximum 10000 numere naturale, distincte două câte două, cu maximum 4 cifre fiecare, separate prin câte un spațiu. Pentru un număr k citit de la tastatură, se cere afişarea pe ecran a poziției pe care se va găsi acesta în şirul de numere din fişier, dacă şirul ar fi ordonat descrescător, sau mesajul nu există, dacă numărul k nu se află printre numerele din fişier. Alegeți un algoritm eficient de rezolvare din punct de vedere al memoriei utilizate și al timpului de executare.

Exemplu: dacă fişierul numere.txt conține numerele 26 2 5 30 13 45 62 7 79, iar k are valoarea 13, se va afişa 6 deoarece 13 s-ar găsi pe poziția a şasea în şirul ordonat descrescător (79 62 45 30 26 13 7 5 2).

- a) Descrieţi succint, în limbaj natural, strategia de rezolvare şi justificaţi eficienţa algoritmului ales.
   (4p.)
- b) Scrieți programul C/C++ corespunzător algoritmului ales. (6p.)