

Subiectul II (30 de puncte) - Varianta 057

Pentru fiecare dintre itemii 1 și 2 scrieți pe foaia de examen litera care corespunde răspunsului corect.

1. Variabila t este utilizată pentru a memora valoarea și numele autorului unei cărți. Valoarea cărții este un număr natural de cel mult 3 cifre, iar numele autorului nu poate avea mai mult de 20 de litere. Care dintre următoarele declarații este corectă? **(4p.)**
 - a. `struct carte{ int val;char nume;} t;`
 - b. `struct carte{int val,nume;} t;`
 - c. `struct carte{ int val;char nume[21];} t;`
 - d. `struct carte{ int val[21][21];char nume;} t;`
2. Care dintre următoarele afirmații este adevărată pentru **orice** graf neorientat G cu 3 noduri și 3 muchii? **(4p.)**
 - a. este conex
 - b. are două noduri izolate
 - c. nu poate avea cicluri
 - d. are un nod izolat

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

3. Fie T un arbore cu rădăcină. Arborele are 8 noduri numerotate de la 1 la 8 și este descris prin următorul vector „de tați”: $(3, 5, 0, 3, 3, 5, 5, 5)$. Care este nodul cu cei mai mulți descendenți direcți (fii)? **(6p.)**
4. Se consideră mulțimea vocalelor $\{a, e, i, o, u\}$. Scrieți o expresie C/C++ care să fie nenulă dacă și numai dacă variabila c de tip `char` este o vocală. **(6p.)**
5. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură două numere naturale n și a ($2 < n < 25$, $0 < a < n$) și construiește în memorie o matrice cu n linii și n coloane numerotate de la 1 la n , formată numai din valori 0, 1 și 2 astfel încât: elementele aflate pe linia a sunt egale cu 0, cele de deasupra liniei a sunt egale cu 1, iar elementele aflate sub linia a sunt egale cu 2 ca în exemplul de mai jos.

Programul afișează pe ecran matricea construită, fiecare linie a matricei pe o linie a ecranului și elementele de pe aceeași linie separate prin câte un singur spațiu.

Exemplu: pentru $n=5$, $a=4$ se construiește în memorie și se afișează matricea alăturată. **(10p.)**

1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1
0	0	0	0	0
2	2	2	2	2