

Variable (test 123)

```
#include <iostream>  
using namespace std;
```

<pre>typedef float tabel[4]; struct tost { int n; char p; }; struct tost A,B; tabel C,D; string s; int t[10]; char ww[20];</pre>	Tipul de date structurate	<u>Variabile</u> <u>Globale</u>
<pre>int k1; long k2; float k3; double k4; bool k5; char k6;</pre>	Tipul de date simple	
<u>Const</u> long tt=6;		Активация Windows

```
int max(int Q, int W) // Începutul funcției max:
```

 $\{$

<pre>struct test A1;</pre>	<i>Tipul de date structurate</i>	<u><i>Variabile</i></u> <u><i>Locale</i></u>
<pre>tabel C1;</pre> <pre>string s1;</pre>		
<pre>int k11;</pre> <pre>long k21;</pre> <pre>float k31;</pre> <pre>double k41;</pre> <pre>bool k51;</pre> <pre>char k61;</pre>	<i>Tipul de date simple</i>	

```

if ( $Q < W$ )  $M = W$ ;  else  $M = Q$ ;
return  $M$ ;  }

```

```
int main()
```

```

{
  strcpy(A.s, "SPORT");    A.n = 10;
  strcpy(B.s, "INFORMATICA");  B.n = 4;
  cout << max(A.n, B.n);
  return 0; }

```

Variabile Globale:

1. Scrieți numărul de variabile *globale*: - 14
2. Scrieți variabile *globale* utilizate în program: - A, B, C, D, s, t, ww, k1, k2, k3, k4, k5, k6, tt;
3. Scrieți *numele* mărimii care nu poate să-și schimbe valoarea pe parcursul execuției: tt

Tipul de date **structurate (articol)**:

1. Scrieți *numele* tipului de date *structurate*:- *tost, tabel, string, int, char*;
2. Scrieți *variabilele* de tip structurat: - A, B, C, D, s, t, ww;
3. Scrieți *tipul variabililor* de tip structurat A.n, B.n: — int;
4. Scrieți *tipul variabililor* de tip structurat A.p, B.p: — char;
5. Scrieți *tipul variabililor* de tip structurat C, D: — float;
6. Scrieți *tipul variabililor* de tip structurat s: — string;
7. Scrieți *tipul variabililor* de tip structurat t: — int;

Tipul de date **simplu**:

1. Scrieți *variabilele* de tip simplu: - k1, k2, k3, k4, k5, k6;
2. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k1: — int;
3. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k2: — long;
4. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k3: — float;
5. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k4: — double;
6. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k5: — bool;
7. Scrieți *tipul variabilei* de tip simplu k6: — char;

Variabile Locale:

1. Scrieți numărul de variabile *locale*: - 9
2. Scrieți variabile *locale* utilizate în program: - A1, C1, s1, k11, k21, k31, k41, k51, k61;
3. Scrieți *tipul variabilei locale* A1.n: — int;
4. Scrieți *tipul variabilei locale* A1.p: — char;
5. Scrieți *tipul variabilei locale* C1: — float;
6. Scrieți *tipul variabilei locale* s1: — string;
7. Scrieți *tipul variabilei locale* k11: — int;
8. Scrieți *tipul variabilei locale* k21: — long;
9. Scrieți *tipul variabilei locale* k31: — float;
10. Scrieți *tipul variabilei locale* k41: — double;
11. Scrieți *tipul variabilei locale* k51: — bool;
12. Scrieți *tipul variabilei locale* k61: — char;

Parametrii (test 124)

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;
struct t
{ char s[100]; int n; };
struct t A, B;
char z[100];
float mama(int Q, long W) {
    int M;
    if (Q < W) M = W; else M = Q;
    return M;
}
int sir()
{
    if (strlen(A.s) > strlen(B.s)) strcpy(z, A.s); else strcpy(z, B.s);
    return 0;
}
int main()
{
    strcpy(A.s, "SPORT"); A.n = 10;
    strcpy(B.s, "INFORMATICA"); B.n = 4;
    sir();
    cout << z << mama(A.n, B.n) << "\n";
    return 0; }
```

<i>float mama(int Q, long W)</i>	
<i>float</i>	- tipul rezultatului funcției
<i>Mama</i>	- numele(denumirea) funcției:
<i>int, long</i>	- tipul parametrilor formali
<i>Q, W</i>	- parametri formali
<i>(A.n, B.n)</i>	- parametri actuali
<i>int</i>	- tipul parametrilor actuali
<i>sir();</i>	- apelul subprogramului sir:

Efecte colaterale – dacă macar una din variabilele globale se întâlnește în funcție- **Adevărat**, în caz contrar - **Fals**.

	Proceduri predefinite, Стандартные процедуры		
1	cin	procedură de introducere	процедура ввода
2	cout	procedură de afișare	процедура вывода
3	f.close()	procedură de închidere a fișierului	процедура закрытие файла
4	ifstream	procedură de asociere cu fișierul de intrare	процедура связи с файлом чтения
5	ofstream	procedură de asociere cu fișierul de ieșire	процедура связи с файлом записи
	Functii predefinite, Стандартные функции		
1	length()	Lungimea șirului	Длина строки
2	abs()	valoarea absoluta	абсолютное значение
3	sin()	sinus	синус
4	cos()	Cosines	косинус
5	atan	arctangenta	арктангенс
6	pow()	X la puterea n	x в степени n
7	exp2	2 la puterea x	2 в степени x
8	sqrt	radacina patrata	квадратный корень
9	exp	puterea numărului e	экспоненциальная функция
10	log	logaritm natural	натуральный логарифм
11	round	Rotunjirea numărului	Округление числа
12	int()	Trunchierea numărului	целая часть числа
13	ceil	Rotunjirea până la întreg	Округление до целого
14	floor	Trunchierea până la întreg	Усечение до целого
15	eof	testarea sfarsitului de fișier	Признак конца файла
16	eol	Sfârșitul liniei	Конец строки
17	Struct	Structură	Структура
18	Strlen	Lungimea șirului	Длина строки
19	Strcpy	Copierea șirului	Копирование строки
20	Strcmp	Compararea șirurilor	Сравнение строк