

SUBIECT 2

Scrieți un program în C care va afișa următorul meniu și va implementa opțiunile aferente.

1. citire matrice de la tastatura;
2. afișare matrice;
3. afișare poziție (linie, coloana) elementelor matricei ce conțin o cifră c ;
4. să se înlocuiască cel mai mic element al matricei cu al x -lea termen a șirului Fibonacci;
5. Info autor;
6. Exit.

Observații:

- pentru operațiile de citire / afișare matrice, localizarea și calculul sumelor pe coloane se vor utiliza funcții cu parametri;
- citirea se va face pe baza dimensiunilor citite de la tastatură;
- cifra c de la punctul 3 și numărul x de la punctul 4 se vor prelua de la tastatură;
- șirul Fibonacci este 1 1 2 3 5 8 ...

Punctaj:

Opțiune	Punctaj (1p oficiu)
Citire matrice	2p
Afișare matrice	1p
Localizare elem. matrice	2p
Înlocuire	3p
Info&Exit	1p
TOTAL	10

Punctaj bonus:

- pentru preluarea dimensiunii matricei din linia de comandă se va acorda **bonus 0.5 puncte**;
- definirea unor funcții recursive pentru generarea șirului lui Fibonacci/verificarea existenței cifrei într-un număr va fi punctată printr-un **bonus de 1p**;
- pentru utilizarea fișierelor proiect se va acorda **bonus 0.5p**.