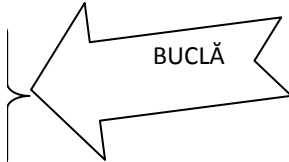


Secvențe (șiruri de numere)

1. Citirea unei secvențe

- Citim mai întâi numărul de numere din secvență: **n**.
- Deoarece nu avem unde păstra numerele unei secvențe, le vom citi, pe rând, în aceeași variabilă.

```
f >> n;  
for (i=1; i<=n; i++)  
{  
    f >> x;  
    ...  
}
```



variabila **i** se numește **CONTOR**, deoarece ea contorizează numărul de execuții ale buclei. Pentru a executa o buclă de **n** ori inițializăm contorul cu **1** și ne oprim când devine egal cu **n+1**.

O variabilă se numește ACUMULATOR, dacă în ea se acumulează rezultatul, pe măsură ce se prelucrează o secvență. Orice variabilă de tip acumulator trebuie inițializată înainte de a începe calculele!

2. Numărul de elemente (nr) într-o secvență

Variabila **nr** se va inițializa cu 0

Aplicații:

- Numărul de numere nule / nenule
- Numărul de numere pare / impare
- Numărul de numere care au două / trei / patru cifre
- Numărul de numere dintr-un interval
- Numărul de numere palindrom

3. Suma (S) într-o secvență

Variabila **S** se va inițializa cu 0, deoarece 0 este elementul neutru la adunare

Aplicații la sumă:

- Suma numerelor din secvență
- Suma numerelor pare din secvență. *Mesaj dacă nu există numere pare !*
- Suma numerelor impare din secvență. *Mesaj dacă nu există numere impare !*
- Suma numerelor din secvență care au două / trei / patru cifre. *Mesaj dacă nu există numere... !*
- Suma numerelor palindrom din secvență. *Mesaj dacă nu există numere palindrom !*

4. Produsul (P) într-o secvență

Variabila **P** se va inițializa cu 1, deoarece 1 este elementul neutru la înmulțire

Aplicații la produs:

- Produsul numerelor din secvență
- Produsul numerelor pare din secvență. *Mesaj dacă nu există numere pare !*
- Produsul numerelor impare din secvență. *Mesaj dacă nu există numere impare !*
- Produsul numerelor din secvență care au două / trei / patru cifre. *Mesaj dacă nu există numere... !*
- Produsul numerelor palindrom din secvență. *Mesaj dacă nu există numere palindrom !*