

Spider

O sugestie de rezolvare:

O variabilă reține punctul în care se află Spider. Se calculează punctul până la care ar trebui să țesă fir. Pot apărea 2 situații:

1. dacă firul nu există, se rețin: lungimea (din matrice), capătul de la care începe (punctul în care se află Spider) și capătul în care ajunge (calculat anterior); punctul în care se află Spider se actualizează.

2. dacă firul există deja, înseamnă că s-a terminat țeserea pânzei.

În continuare se sortează descrescător vectorul în care am reținut lungimile firelor, având grijă să interschimbăm și capetele.

Se afișează valorile cerute, având grijă ca cele două capete să fie afișate în ordine crescătoare.

Numere prime apropiate

Soluția problemei descrisă în pseudocod:

prof. Maria și Adrian NIȚĂ

```
citeste n
citeste c
pentru i ← 1, n executa
    citeste v[i]
sfarsit_pentru
pentru i ← 1, n executa
    daca (v[i] numar prim) atunci scrie v[i]
    altfel
        x ← v[i] - 1
        cat timp ( x nu este prim) x ← x-1
        y ← v[i] + 1
        cat timp (y nu este prim ) y ← y+1
        daca v[i] - x = y - v[i] atunci
            daca c=1 atunci scrie x
            altfel scrie y
        sfarsit_daca
        altfel
            daca v[i] - x < y - v[i] atunci scrie x
            altfel scrie y
        sfarsit_daca
    sfarsit_daca
sfarsit_pentru
```

Palindrom- descrierea soluției

Pentru a genera palindromul putem folosi toate cifrele ce apar de număr par de ori și o singură cifră, cea mai mare, care apare de număr impar de ori. Trebuie avută grijă la cifra 0 care poate fi folosită doar dacă mai sunt folosite și alte cifre, care apar de cel puțin 2 ori.