1. **CICLUL FOR şi INSTRUCŢIUNILE REPETITIVE DE TIP WHILE ŞI DO-WHILE**

**– WHILE şi DO .. WHILE -**

* 1. **SCOPUL LUCRĂRII**

Scopul lucrării este de a înţelege şi a exersa cele două tipuri de instrucţiuni repetitive din cadrul limbajului C/C++, şi anume instrucţiunile repetitive cu test iniţial (implementate prin instrucţiunile for – structura ciclică cu număr cunoscut de paşi – şi while) şi instrucţiunile repetitive cu test final, implementate prin instrucţiunea do while.

Se utilizează şi instrucţiunile adiacente – break şi continue.

* 1. **BREVIAR TEORETIC**

3.2.1 Instrucţiunea ***for***

este o structură ciclică cu test iniţial şi implementează ***structura ciclică cu număr cunoscut de paşi***

Sintaxa:

**for** (expresie1; expresie2; expresie3)

instructiune;

Funcţionarea:

evaluare ***expresie1***

ATÂTA TIMP CÂT ***expresie2* este *TRUE*** REPETĂ

begin

instrucţiune

evaluare ***expresie3***

end

Nu este obligatorie prezenţa expresiilor, ci doar a instrucţiunilor vide.

3.2.2 Instrucţiunea ***while***

este o structura ciclică cu test iniţial

Sintaxa:

**while**(<expresie>)

instr1;

La întâlnirea acestei instrucţiuni, se evaluează ***expresi***e. Dacă aceasta are valoarea ***TRUE*** (diferită de ZERO), se execută instrucţiunea ***instr1***. Se reevaluează valoarea ***expresie***-i. Dacă ea este tot 1, se repetă ***instrucţiune***, etc. Astfel, instrucţiunea (corpul ciclului) se repetă atât timp cât ***expresie*** are valoarea de adevăr ***TRUE***.

În momentul în care <***expresie***> are valoarea de adevăr ***FALSE*** (egală cu ZERO), se iese din ciclu şi se trece la următoarea instrucţiune din afara buclei ***while***.

În cazul în care la prima evaluare a expresiei, aceasta are valoarea de adevăr ***FALSE***, corpul instrucţiunii ***while*** nu va fi executat niciodată.

***instr1*** din corpul ciclului ***while*** poate fi compusă (un bloc).

Instrucţiunea/instrucţiunile din corpul ciclului while trebuie să modifice valoarea expresiei, altfel va fi un „ciclu infinit”.

*3.2.3* Instrucţiunea***do while***

Sintaxa:

***do*** instr1;

***while***(<expresie>)

Funcţionarea:

Se execută instrucţiunea ***instr1*** sau blocul de instrucţiuni. Se evaluează apoi <***expresie***>. Dacă aceasta are valoarea ***TRUE*,** se execută din nou ***instr1***, altfel se iese din buclă. Se testează din nou valoarea expresiei. Se repetă execuţia instrucţiunii ***instr1*** atâta cât timp valoarea expresiei este ***TRUE***. În cazul instrucţiunii ***do while*,** corpul ciclului se execută cel puţin o dată.

Instrucţiunea ***break***

forţează ieşirea din interiorul unei bucle, fără a se mai ţine seama de condiţia de menţinere în buclă. Instrucţiunile situate în corpul buclei după instrucţiunea ***break*** nu vor mai fi executate.

Intrucţiunea ***continue***

duce la ignorarea instrucţiunilor din buclă, situate după aceasta, şi testarea din nou a expresiei de menţinere în buclă. În cazul buclelor ***for,*** se realizează şi evaluarea celei de *a treia expresii* , responsabilă cu incrementarea contorilor.

* 1. **EXEMPLE**

1. ***Determinarea faptului dacă un număr n este sau nu prim***

*#include <conio.h>*

*#include <iostream.h>*

*#include <math.h>*

*void main() {*

*clrscr();*

*unsigned long n, d;*

*cout<<"n=?";cin>>n;*

*int prim=1; // presupunem ca numarul n este prim*

*for(d=2;d<=sqrt(n);d++) if(n%d==0) prim=0; //daca se divide la d, nu poate fi prim*

*if(prim) cout<<n<<" este prim";*

*else cout<<n<<" nu este prim";*

*getch();*

*}*

1. ***Media numerelor impare introduse de la tastatura***

*#include <conio.h>*

*#include <iostream.h>*

*void main(){*

*clrscr();*

*int n, i, x, nrimp=0; // nrprim – contor pentru numerele impare*

*float s=0, media;*

*cout<<"n=? "; cin>>n;*

*for(i=1; i<=n; i++){*

*cout<<"x=? "; cin>>x;*

*if(x%2!=0){*

*nrimp++;*

*s=s+x;*

*}*

*}*

*media=s/nrimp;*

*cout<<"media="<<media;*

*getch();*

*}*

1. ***Calculul sumei***

*#include <conio.h>*

*#include <iostream.h>*

*void main(){*

*clrscr();*

*int n, i;*

*unsigned long int s=0;*

*cout<<"n=? "; cin>>n;*

*for(i=1; i<=n; i++) s=s+i\*(i+1);*

*cout<<"suma este "<<s<<endl;*

*getch();*

*}*

1. ***Calculul cmmdc al două numere, utilizând algoritmul lui Euclid***

*#include<iostream.h>*

*#include<conio.h>*

*void main(){*

*clrscr();*

*int a, b, p=0;*

*cout<<"a=";cin>>a;*

*cout<<"b=";cin>>b;*

*if(a==b)cout<<"cmmdc="<<a;*

*else while(a!=b){if(a>b)a=a-b;else b=b-a;p++;}*

*cout<<"cmmdc="<<a<<" in "<<p<<" pasi";*

*getch();*

*}*

*#include<iostream.h>*

*#include<conio.h>*

*void main(){*

*clrscr();*

*int a, b, r, p;*

*cout<<"a=";cin>>a;*

*cout<<"b=";cin>>b;*

*while(b){*

*r=a%b;*

*a=b;*

*b=r;*

*p++;*

*}*

*cout<<"cmmdc="<<a<<" in "<<p<<" pasi";*

*getch();*

*}*

* 1. **TEME DE LABORATOR**

1. Se citesc de la tastatură numere întregi, până când se introduce numărul zero. Să se afişeze numărul de valori citite, media aritmetică a valorilor care nu sunt divizibile cu 3, valoarea minima citită şi al câtelea număr introdus are această valoare (dacă mai multe dintre numerele introduse aveau această valoare, se afişează numărul de ordine al primei apariţii)
2. Aplicând faptul că n%10 reprezintă ultima cifră a unui număr natural n, iar operaţia n=n/10 realizează “scurtarea” cu o cifră a lui n, să se afişeze pe monitor cifrele constitutive ale unui număr natural ***n***, introdus de la tastatură
3. Se citeşte de la tastatură un număr natural ***n***. Să se afişeze suma cifrelor lui n care sunt divizibile cu 3
4. De câte ori apare o cifră ***c*** în numărul ***n***?
5. **Să se determine dacă un** număr ***n***, introdus de la tastatură **este palindrom (este acelaşi număr dacă este citit de la stânga la dreapta şi de la dreapta la stânga)**

1. Utilizând algoritmul lui Euclid cu scăderi repetate, să se afişeze cmmdc (cel mai mare divizor comun) pentru două numere naturale ***a*** şi ***b,*** introduse de la tastatură, precum şi numărul de paşi efectuaţi
2. Utilizând algoritmul lui Euclid cu împărţiri repetate, să se afişeze cmmdc (cel mai mare divizor comun) pentru două numere naturale ***a*** şi ***b,*** introduse de la tastatură, precum şi numărul de paşi efectuaţi
3. Să se calculeze cmmmc (cel mai mic multiplu comun) pentru două numere naturale ***a*** şi ***b,*** introduse de la tastatură