**1 – Aplicaţii subprograme cu parametri**

1. Se consideră un vector v[ ] de dimensiune n, declarații globale. Să se implementeze următoarele subprograme :
	1. *void citire()* – citirea vectorului de la tastatură
	2. *void afisare()* – afișarea vectorului pe ecran
	3. *void sortare()* – sortarea crescatoare a elementelor vectorului
	4. *int maxim()* – returnarea elementului maxim din vector
2. Se consideră un vector v[ ] de dimensiune n, declarații globale. Să se implementeze următoarele subprograme :
	1. *void citire()* – citirea vectorului de la tastatură
	2. *void afisare()* – afișarea vectorului pe ecran
	3. *int suma()* – returnarea sumei elementelor din vector
	4. *int produs()* – returnarea produsului elementelor de pe pozitii pare
	5. *void afisare\_divizibil(int k)* – afișarea elementelor din vector care sunt divizibile cu k
3. Se consideră un vector v[ ] de dimensiune n, declarații globale. Să se implementeze următoarele subprograme :
	1. *void citire()* – citirea vectorului de la tastatură
	2. *void afisare()* – afișarea vectorului pe ecran
	3. *int esteprim(int x)* – verifică dacă numărul x este prim
	4. *void afisare\_prime()* – folosind funcția de la punctul c, afișează pe ecran toate numerele prime din vector
	5. *int numarare\_prime()* - folosind funcția de la punctul c, returnează câte numere prime sunt în vector
	6. *void verificare\_prime()* - folosind funcția de la punctul c, determină dacă în vector există cel puțin un număr prim
4. Se consideră un vector v[ ] de dimensiune n, declarații globale. Să se implementeze următoarele subprograme :
	1. *void citire()* – citirea vectorului de la tastatură
	2. *void afisare()* – afișarea vectorului pe ecran
	3. *int estepalindrom (int x)* – verifică dacă numărul x este palindrom
	4. *void afisare\_palindrom()* – folosind funcția de la punctul c, afișează pe ecran toate numerele palindrom din vector
	5. *float media()* - folosind funcția de la punctul c, returnează media aritmetică a elementelor palindrom din vector
	6. *int ultim()* - folosind funcția de la punctul c, returnează ultimul element palindrom din vector; dacă în vector nu am nici un element palindrom, se returnează -1 și se afișează un mesaj corespunzător pe ecran
5. Se consideră un vector v[ ] de dimensiune n, declarații globale. Să se implementeze următoarele subprograme :
	1. *void citire()* – citirea vectorului de la tastatură
	2. *void afisare()* – afișarea vectorului pe ecran
	3. *int produsulcifrelor(int x)* – returnează produsul cifrelor lui x
	4. *int minim()* – returnează cel mai mic element din vector
	5. *apelați în void main() subprogramele de la punctele d și e astfel încât să afișați pe ecran suma cifrelor elementului minim din vector*
	6. *int sumacifrelor(int x)* – returnează suma cifrelor lui x
	7. *int esteprim(int x)* – verifică dacă numărul x este prim
	8. *apelați în void main() subprogramele de la punctele d, f și g astfel încât să verificați dacă suma cifrelor elementului minim din vector este număr prim.*