

APLICAȚII CONSTRUCȚII MATRICI

1. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură un număr natural n ($2 \leq n \leq 24$) și construiește în memorie o matrice cu n linii și n coloane ale cărei elemente vor primi valori după cum urmează:

- elementele aflate pe diagonala principală a matricei vor primi valoarea 0
- elementele de pe prima coloană, cu excepția celui aflat pe diagonala principală vor primi valoarea n
- elementele de pe a doua coloană, cu excepția celui aflat pe diagonala principală vor primi valoarea $n-1$

...

- elementele de pe ultima coloană, cu excepția celui aflat pe diagonala principală vor primi valoarea 1.

Programul va afișa matricea astfel construită pe ecran, câte o linie a matricei pe câte o linie a ecranului, cu câte un spațiu între elementele fiecărei linii (ca în exemplu).

Exemplu: pentru $n=4$ se va afișa matricea:

```

0 3 2 1
4 0 2 1
4 3 0 1
4 3 2 0

```

2. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură un număr natural n ($2 \leq n \leq 24$) și construiește în memorie o matrice cu n linii și n coloane ale cărei elemente vor primi valori după cum urmează:

- elementele aflate pe diagonala secundară a matricei vor primi valoarea 0
- elementele de pe prima linie, cu excepția celui aflat pe diagonala secundară vor primi valoarea n
- elementele de pe a doua linie, cu excepția celui aflat pe diagonala secundară vor primi valoarea $n-1$

...

- elementele de pe ultima linie, cu excepția celui aflat pe diagonala secundară vor primi valoarea 1.

Programul va afișa matricea astfel construită pe ecran, câte o linie a matricei pe câte o linie a ecranului, cu câte un spațiu între elementele fiecărei linii (ca în exemplu).

Exemplu: pentru $n=4$ se va afișa matricea:

```

4 4 4 0
3 3 0 3
2 0 2 2
0 1 1 1

```

3. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură un număr natural n ($2 < n < 16$), construiește în memorie și afișează pe ecran o matrice cu n linii și n coloane, în care elementele de pe cele două diagonale sunt egale cu 4, iar restul elementelor sunt egale cu 3. Elementele matricei vor fi afișate pe ecran, câte o linie a matricei pe câte o linie a ecranului cu câte un spațiu între elementele fiecărei linii.

Exemplu: pentru $n=5$ se va afișa matricea:

```

4 3 3 3 4
3 4 3 4 3
3 3 4 3 3
3 4 3 4 3
4 3 3 3 4

```

4. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură un număr natural n ($2 < n < 20$), construiește în memorie și afișează pe ecran o matrice cu n linii și n coloane, în care fiecare element de pe diagonala secundară are valoarea n , fiecare element aflat deasupra diagonalei secundare este mai mic cu o unitate decât vecinul aflat pe aceeași linie în dreapta lui și fiecare element aflat sub diagonala secundară este mai mare cu o unitate decât vecinul aflat pe aceeași linie în stânga lui. Elementele matricei vor fi afișate pe ecran, câte o linie a matricei pe câte o linie a ecranului cu câte un spațiu între elementele fiecărei linii.

Exemplu: pentru $n=5$ se va afișa matricea:

1	2	3	4	5
2	3	4	5	6
3	4	5	6	7
4	5	6	7	8
5	6	7	8	9

5. Scrieți un program C/C++ care citește de la tastatură un număr natural n ($0 < n \leq 23$) și apoi construiește în memorie o matrice cu n linii și n coloane astfel încât elementele situate pe diagonala principală să fie egale cu 2, cele situate deasupra diagonalei principale să fie egale cu 1, iar cele situate sub diagonala principală să fie egale cu 3.

Programul va afișa matricea pe ecran, câte o linie a matricei pe o linie a ecranului, cu câte un spațiu între elementele fiecărei linii.

Exemplu: dacă n este 4 atunci programul va construi și va afișa matricea:

2	1	1	1
3	2	1	1
3	3	2	1
3	3	3	2