

FIȘA 37



În problemele care urmează, ne vom referi la pisicuța care apare în Scratch cu numele Felix. Sperăm ca acest nume să fie pe placul vostru.

1. Se citește un număr natural de la tastatură. Determinați-l pe Felix să găsească cifra aflată pe poziția **k** din numărul citit (**k** se citește de la tastatură și este o valoare corectă).



Indicație: Pentru a afla cifra de pe o poziție dată dintr-un număr natural veți folosi, din zona **Scripturi**, blocul **Operatori**, **Itera k din număr**, unde **k** reprezintă poziția cifrei din număr. De exemplu, pentru **număr = 2017** și **k = 3** rezultatul este **1** și reprezintă cifra aflată pe poziția **3** în numărul **2017**.

2. Felix și-a propus să complice problema astfel:

Citește un număr natural format din exact patru cifre și răspunde la întrebarea „Care este valoarea sumei cifrelor numărului citit?”.

3. Felix dorește să citească un număr natural cu exact patru cifre și să afișeze un număr natural, format din patru cifre, obținut prin oglindirea numărului citit. Pentru că Felix nu cunoaște foarte multe instrucțiuni, numărul citit nu trebuie să aibă ultima cifră **0**.

Exemplu: **număr = 1234**, rezultă **oglindit = 4321**.