

Chương 4 : CÁC LUỒNG VÀO RA

4.1 Nhập 2 số nguyên dương a và b. Sau đó in ra ước chung lớn nhất và bội chung nhỏ nhất của 2 số nguyên dương a và b đó.

4.2 Nhập số nguyên dương m. Sau đó thực hiện các công việc như sau:

- In ra số đảo ngược của m ($m=123 \Rightarrow n=321$)
- Kiểm tra m có phải đối xứng không?
- Kiểm tra m có thuộc dãy Fibonacci không? Nếu có chỉ ra phần tử đó ở vị trí thứ mấy của dãy Fibonacci.

4.3 Nhập vào một chuỗi ký tự tùy ý và thực hiện các công việc sau:

- In ra chuỗi đảo ngược của chuỗi đã cho
- Đổi chuỗi đã cho sang chữ hoa
- Đổi chuỗi đã cho sang chữ thường
- Đổi chuỗi đã cho sang vừa chữ hoa vừa chữ thường

4.4 Nhập một chuỗi ký tự tùy ý, sau đó thực hiện công việc sau:

- Chuyển ký tự đầu tiên của từng từ thành chữ hoa
- In ra mỗi từ của chuỗi đã cho trên mỗi dòng
- In ra các nguyên âm có trong chuỗi đã cho
- Đếm số từ có trong chuỗi đã cho

4.5 Viết chương trình thực hiện các công việc như sau :

- Nhập một mảng a gồm n phần tử thuộc kiểu nguyên int
- Tính tổng các số dương lẻ mảng a
- Nhập phần tử k, tìm xem k có xuất hiện trong mảng đã cho hay không? Nếu có chỉ ra phần tử ở vị trí đầu tiên
- Sắp xếp mảng a theo thứ tự tăng dần..
- Chèn phần tử p vào mảng a sao cho mảng a vẫn đảm bảo tăng dần và xuất lại mảng a.

4.6 Viết chương trình thực hiện công việc sau:

- Nhập ma trận a (m dòng, n cột) gồm các phần tử kiểu int
 - Tính tích các số bội 3 nằm trên dòng đầu tiên của ma trận a.
 - Tạo ra mảng một chiều X[i] là các giá trị lớn nhất trên dòng i của ma trận a
 - Xoá đi phần tử đầu tiên của mảng X[i], xuất lại mảng X[i].
-