# Tuần 02 & tuần 03

# Bài tập về con trỏ.

**Con trỏ biến**

**Bài 01:** Viết hàm cấp phát và gán giá trị (nhập từ bàn phím) cho vùng nhớ kiều SinhVien cho con trỏ kiểu SinhVien. In kết quả (giá trị|đại chỉ vùng nhớ) (SinhVien là 1 struct với 3 thuộc tính cơ bản: HoTen; NgaySinh; và GioiTinh).

**Bài 02.** Viết hàm in ra địa chỉ và giá trị lớn nhất từ 3 số được nhập vào từ bàn phím.

**Bài 03.** Viết hàm hoán đổi giá trị cho hai vùng nhớ & in kết quả (giá trị|đại chỉ vùng nhớ) ra màn hình.

**Con trỏ mảng**

**Bài 01**. Viết một module gồm các hàm cho phép:

User có thể khởi tạo mảng một chiều với số lượng phần tử tùy ý( được nhập vào từ bàn phím)

User có nhập các giá trị cho mảng một chiều.

In các giá trị vừa nhập và đại chỉ o nhớ chứa trí trị đóa ra màn hình.

**Bài 02**. Tìm số lớn hoặc nhỏ nhất theo chủ ý của user (nhập từ bàn phím) trong mảng một chiều đã nhập dữ liệu đầy đủ.

Bài 03. Viết hàm truyền vào 1 mảng và trả về mảng đảo ngược của mảng được truyền vào.

**Bài 04.** Viết hàm sắp xếp tăng/giảm với 2 đối số truyền

**Bài 05.** Viết một module gồm các hàm cho phép:

User có thể khởi tạo mảng hai chiều với số lượng phần tử tùy ý( được nhập vào từ bàn phím)

User có nhập các giá trị cho mảng hai chiều

**Bài 06.** Mix bài 01, bài 02, bài 03 trong một menu commanline

**Con trỏ hàm**

**Bài 01.** Viết chương trình đếm số nguyên tố trong mảng với lời gọi hàm xác định số nguyên tố thông qua con trỏ hàm và in ra màn hình số lượng số nguyên tố có trong mảng.

**Bài 02.** Sử dụng con trỏ hàm viết lại thuật toán sắp xếp Selection Sort.

**Bài 03.** Viết menu command line +; - ; \*;/ hai số thâp phân với lời gọi hàm tại hãm XuLyMenu thông qua mang con trỏ hàm. Chú ý Struct Phân số được thao tác thông qua con trỏ PhanSo