

**Thông tin:**

Họ Tên: Nguyễn Giang Đảo

MSSV: CH1701001

Link Github: <https://github.com/GiangDaoVRA/MatlabPractice>

**Yêu cầu:**

1. Trả lời các câu hỏi vào tập tin bài tập thực hành VRA.HoVaTen.doc - sau đó kết xuất ra tập tin VRA.HoVaTen-TH2.pdf.
2. Syn tập tin VRA.HoVaTen-TH2.pdf lên tài khoản github và nộp trong Google Classroom.

**Các câu hỏi:**

- Q1 - Hãy cho biết câu lệnh tạo ngẫu nhiên một số trong đoạn [1 200].
- Q2 - Hãy cho biết câu lệnh truy cập phần tử dòng 3, cột 5 của ma trận A.
- Q3 - Hãy cho biết lệnh tạo ma trận A kích thước 100x200 và các giá trị đều là zero (0).
- Q4 - Hãy cho biết lệnh lấy số dòng của ma trận A.
- Q5 - Hãy cho biết lệnh lấy vector cột 10 của ma trận A.
- Q6 - Hãy cho biết lệnh lấy vector dòng 10 của ma trận A.
- Q7 - Hãy cho biết lệnh chuyển vector dòng thành ma trận 28x28.

Q1. Hãy cho biết câu lệnh tạo ngẫu nhiên một số trong đoạn [1 200].

```
function TH2_Q1()  
%   Tao ngau nhien 1 so trong doan[1 200].  
    r=randi([1 200]);  
    fprintf('\n So ngau nhien tu [1 200]: %d',r);  
end
```

Q2. Hãy cho biết câu lệnh truy cập phần tử dòng 3, cột 5 của ma trận A.

```
function TH2_Q2()  
%   Truy xuat dong 3 cot 5  
    A = randi([-10 10],4,6)  
    fprintf('Dong 3 cot 5 ke qua la: %2d ',A(3,5));  
end
```

Q3. Hãy cho biết lệnh tạo ma trận A kích thước 100x200 và các giá trị đều là zero (0).

```
function TH_03()  
% Hay cho biet lenh tao ma tran A kích thước 100x200 và  
các giá trị đều là
```

```

% zero (0)
    m = 100;
    n = 200;
    A =zeros(m,n)
end

```

Q4. Hãy cho biết lệnh lấy số dòng của ma trận A.

```

function TH2_Q4
% Hay cho biet lenh lay so dong cua ma tran A
    A = randi([-10 10],4,6)
    fprintf('\n So dong cua ma tran A: %d.',size(A,1));
end

```

Q5. Hãy cho biết lệnh lấy vector cột 10 của ma trận A.

```

function TH2_Q5
% Hay cho biet lenh lay vector cot 10 cua ma tran A
    A = randi([-10 10],20,20);
    fprintf('\n Vector A la:');
    A
    fprintf('\n Vector cot 10 cua A la:');
    A(:,10)
end

```

Q6. Hãy cho biết lệnh lấy vector dòng 10 của ma trận A.

```

function TH2_Q6
% Hay cho biet lenh lay vector dong 10 cua ma tran A
    A = randi([-10 10],20,20);
    fprintf('Vector A');
    A
    fprintf('Vector dong 10 cua ma tran A ');
    A(10,:)
end

```

Q7. Hãy cho biết lệnh chuyển vector dòng thành ma trận 28x28.

```

function TH2_Q7
% Hay cho biet lenh chuyen vector dong thanh ma tran
28x28
    A = 1:784
    fprintf('Vector 1 dong A');
    A

```

```
fprintf('\nChuyen vector 1 dong A thanh ma tran  
28x28');  
reshape(A,28,28)  
end
```