

Một số vấn đề mở rộng

GV. Nguyễn Minh Huy



- Mạng động.
- Độ quy.
- Các thuật toán thông dụng.



- **Mảng động.**
- **Đệ quy.**
- **Các thuật toán thông dụng.**



■ Vấn đề với mảng tĩnh:

- Phải khai báo kích thước tối đa.
- Không phải lúc nào cũng dùng hết.
 - Tốn nhiều bộ nhớ.
 - Nhu cầu mảng kích thước tùy biến.

■ Khái niệm con trỏ:

- Biến “lưu động”.
 - Có thể “định cư” ở nhiều vùng nhớ.
 - “Trỏ” đến các vùng nhớ khác nhau.

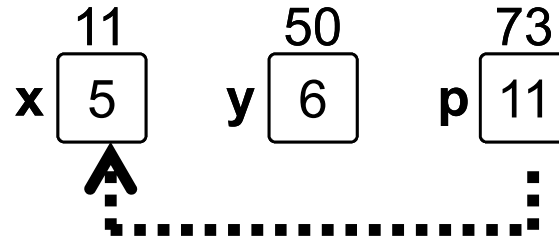


■ Con trỏ trong C:

- Khai báo: **<Kiểu dữ liệu> *<Tên con trỏ>;**

- Lấy địa chỉ biến: **<Tên con trỏ> = &<Tên biến>;**

```
int x = 5;  
int y = 6;  
int *p;  
p = &x;
```



- Truy xuất dữ liệu ô nhớ:

<Tên biến> = *<Tên con trỏ>;

<Tên biến> = <Tên con trỏ>[<Chỉ số ô nhớ>;

```
int z = *p;  
int t = p[2];
```



■ Con trỏ trong C:

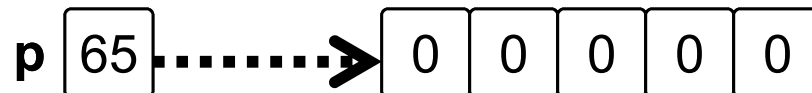
■ Lệnh xin cấp vùng nhớ:

- Cú pháp: **malloc**(<kích thước vùng nhớ>);
- Trả về: địa chỉ vùng nhớ (thành công), NULL (thất bại).
- Địa chỉ trả về phải cùng kiểu với con trỏ nhận.

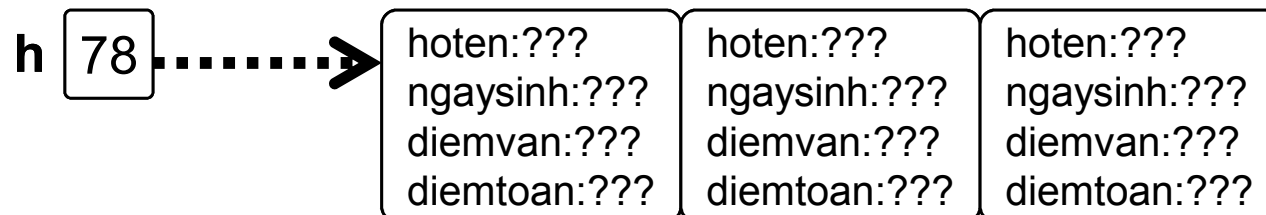
■ Lệnh thu hồi vùng nhớ:

- Cú pháp: **free**(<Tên con trỏ>);

```
int *p = (int *) malloc( 5 * sizeof( int ) );
```



```
HocSinh *h = (HocSinh *) malloc( 3 * sizeof( HocSinh ) );
```



```
free(p);  
free(h);
```



- Mạng động.
- **Đệ quy.**
- Các thuật toán thông dụng.



■ Khái niệm đệ quy:

- Định nghĩa một khái niệm dựa trên chính nó.
- Cấu trúc:
 - Phần định nghĩa trường hợp cơ bản (trường minh).
 - Phần định nghĩa đệ quy.
- Ví dụ: định nghĩa lũy thừa x^n
 - $LT(x, 0) = 1$.
 - $LT(x, n) = x * LT(x, n - 1), \quad n > 0$.
- Ưu điểm:
 - Nêu bản chất vấn đề.
 - Ngắn gọn, dễ hiểu.



■ Hàm đệ quy:

- Dùng cài đặt khái niệm đệ quy.

- Cấu trúc:

```
<Kiểu trả về> <Tên hàm>(<Danh sách tham số>)  
{  
    if (<Trường hợp cơ bản>)  
        <Xử lý trường hợp cơ bản>;  
    else  
        <Gọi lại hàm đệ quy>;  
}
```

```
float luythua(float x, int n)  
{  
    if ( n == 0 )  
        return 1;  
    return x * luythua(x, n - 1);  
}
```



- Mạng động.
- Độ quy.
- **Các thuật toán thông dụng.**



■ Bài toán sắp xếp:

- Nhập vào mảng N số nguyên.
- Sắp xếp và xuất mảng theo thứ tự tăng dần.
 - ➔ Thuật toán Interchange Sort.
 - ➔ Thuật toán Selection Sort.
 - ➔ Thuật toán Quicksort.
- ...



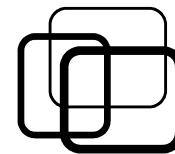
■ Bài toán sắp xếp:

■ Nghịch thế:

- Cặp phần tử đứng không đúng thứ tự.
- (a_i, a_j) nghịch thế $\Leftrightarrow i < j$ và $a_i > a_j$.

■ Thuật toán Interchange Sort:

- Xét tất cả các cặp phần tử mảng.
- Với mỗi cặp, hoán vị chúng nếu nghịch thế.



■ Bài toán tìm kiếm:

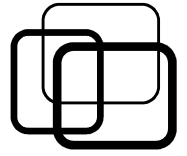
■ Trò chơi đoán số:

- B1: người chơi nghĩ ra một số nguyên N ($1 \leq N \leq 100$).
- B2: máy đưa ra dự đoán một số nguyên K .
- B3: người chơi cho biết K lớn hơn, nhỏ hơn hay bằng N .
- B4: nếu bằng → kết thúc trò chơi.
ngược lại → quay lại B2.

Hãy đề ra một thuật toán để số lần đoán của máy là ít nhất.

→ Tìm kiếm tuần tự: $O(n)$.

→ Tìm kiếm nhị phân: $O(\log_2 n)$.



■ Bài toán tìm kiếm:

■ Tìm kiếm nhị phân:

- B1: đặt (left, right) là đoạn cần tìm.
- B2: **nếu** chiều dài đoạn cần tìm = 0 → kết thúc thất bại.

ngược lại

B2.1: kiểm tra phần tử giữa đoạn.

B2.2: **nếu** thỏa điều kiện tìm → kết thúc thành công.

ngược lại

B2.2.1: thu hẹp một nửa đoạn cần tìm
(dựa vào phần tử giữa).

B2.2.2: quay lại B2.



■ Con trỏ:

- Biến “tham chiếu”, “trỏ” đến các ô nhớ.
- Toán tử &: lấy địa chỉ ô nhớ.
- Toán tử *: truy xuất ô nhớ.

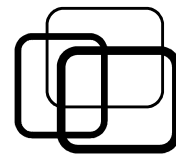
■ Độ quy:

- Định nghĩa một khái niệm dựa trên chính nó.
- Hàm đệ quy: hàm gọi lại chính mình.

■ Thuật toán thông dụng:

- Sắp xếp Interchange Sort.
- Tìm kiếm nhị phân.





■ Bài tập 10.1:

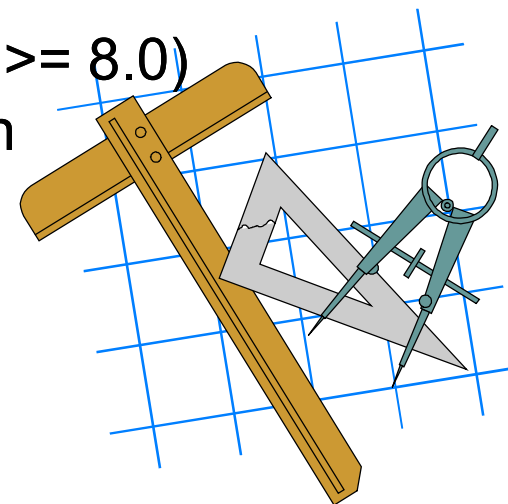
Thông tin một học sinh bao gồm: họ tên, điểm văn, điểm toán.

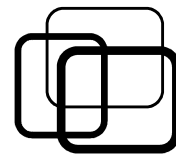
Tập tin INPUT.TXT chứa danh sách học sinh như sau:

- Dòng đầu tiên: N (số học sinh).
- N dòng tiếp theo, dòng i ($0 \leq i < N$): $hoten_i$ | van_i | $toan_i$ (thông tin học sinh i cách nhau bằng dấu |).

Viết chương trình C (sử dụng kiểu cấu trúc và mảng động):

- Nhập danh sách học sinh từ file input.txt
- Xuất danh sách học sinh giỏi (điểm trung bình ≥ 8.0) theo thứ tự điểm trung bình giảm dần vào tập tin OUTPUT.TXT (cấu trúc tương tự INPUT.TXT).

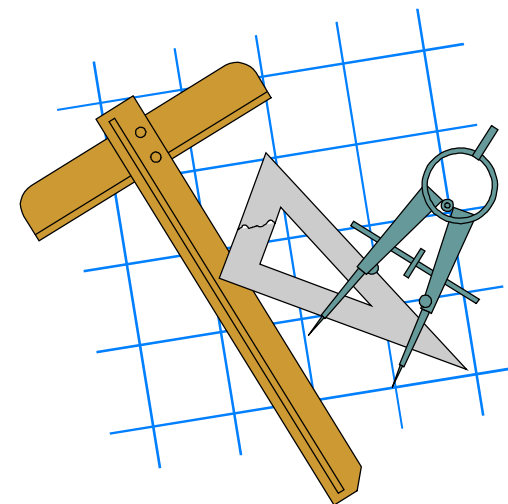


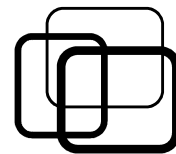


■ Bài tập 10.2:

Viết chương trình C tìm ước chung lớn nhất (sử dụng đệ quy) như sau:

- Nhập vào hai số nguyên dương a , b .
- Tìm và xuất ước chung lớn nhất của a , b (thuật toán Euclid).





■ Bài tập 10.3:

Viết chương trình C tính dãy Fibonacci (sử dụng đệ quy) như sau:

- Nhập vào số nguyên $N \geq 0$.
- Xuất các số Fibonacci từ F_0 đến F_N .

