# BÀI THỰC HÀNH 06

# MỤC TIÊU:

Sau bài thực hành, các bạn có khả năng thực hiện được:

* Biết sử dụng mảng 1 chiều trong lập trình
* Biết sử dụng mảng 2 chiều trong lập trình

# Bài 1: TÍNH TRUNG BÌNH TỔNG CÁC SỐ CHIA HẾT CHO 3 TRONG MẢNG

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình kết quả của trung bình tổng các số chia hết cho 3 trong mảng

Hướng dẫn:

|  |
| --- |
| //Tạo mảng với số phần tử  int n;  //Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng  int mang[n];  int i;  for(i=0;i<n;i++){  //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng  }  float tong=0;  float tb;  int count=0;  //Duyet mang  for(i=0;i<n;i++){  if(mang[i]%3==0){  //cộng mang[i] vào biến tổng  //tăng biến count lên 1  }  }  tb = tong/count;  //Xuất giá trị trung bình ra màn hình |

# Bài 2: TÌM GIÁ TRỊ LỚN NHẤT VÀ NHỎ NHẤT TRONG MẢNG

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của mảng

Hướng dẫn:

|  |
| --- |
| //Tạo mảng với số phần tử  int n;  //Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng  int mang[n];  int i;  for(i=0;i<n;i++){  //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng  }  int max;  //Duyet mang  for(i=0;i<n;i++){  //Nếu mang[i] > max  //max = mang[i]  }  //Xuất max ra màn hình |

# Bài 3: SẮP XẾP MẢNG THEO THỨ TỪ GIẢM DẦN

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình kết quả mảng đã sắp xếp

Hướng dẫn:

|  |
| --- |
| //Tạo mảng với số phần tử  int n;  //Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng  int mang[n];  int i;  for(i=0;i<n;i++){  //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng  }  //Sắp xếp mảng  for(i=0;i<n;i++){  for(j=0;j<n;j++){  //Nếu mang[i] > mang[j]  //Sử dụng hoán vị, đổi vị trí mang[i] với mang[j]  }  }  //Xuat mang  for(i=0;i<n;i++){  printf("Vi tri thu mang[%d] la : %d \n",i,mang[i]);  } |

# Bài 4: TÍNH BÌNH PHƯƠNG CÁC PHẦN TỬ TRONG MẢNG 2 CHIỀU

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 ma trận các số nguyên. Mảng gồm n hàng, m cột

Output: Xuất ra màn hình ma trận bình phương

Hướng dẫn:

|  |
| --- |
| //Tạo mảng với số phần tử  int n,m;  //Mời người dùng nhập vào n,m từ bàn phím  int mang[n][m];  int i,j;  for(i=0;i<n;i++){  for(j=0;j<m;j++){  //Mời người dùng nhập dữ liệu vào ma trận  }  }  //Xuat mang binh phuong  for(i=0;i<n;i++){  for(j=0;j<m;j++){  //Xuất mảng bình phương: mang[i][j]\*mang[i][j]);  }  printf("\n");  } |

# Bài 5: GIẢNG VIÊN CHO THÊM BÀI TẬP

# TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỀM

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Bài** | **Mô tả tiêu chí chấm** | **Điểm tối đa** |
| 1 | Hoàn thiện bài 1 | **2** |
| 2 | Hoàn thiện bài 2 | **2** |
| 3 | Hoàn thiện bài 3 | **3** |
| 4 | Hoàn thiện bài 4 | **2** |
| 5 | Hoàn thiện bài 5 | **1** |
|  | **Tổng** | **10** |