

HVIT CLAN JSC

C Programming

Mảng Trong C

Nội dung slide: Khai báo và duyệt mảng

Thuyết minh: Nguyễn Đồng Khánh

HVIT CLAN 2020



NỘI DUNG CHÍNH (3 nội dung)



Khai báo - truy cập



Duyệt mảng



Mảng ký tự

Phần 1

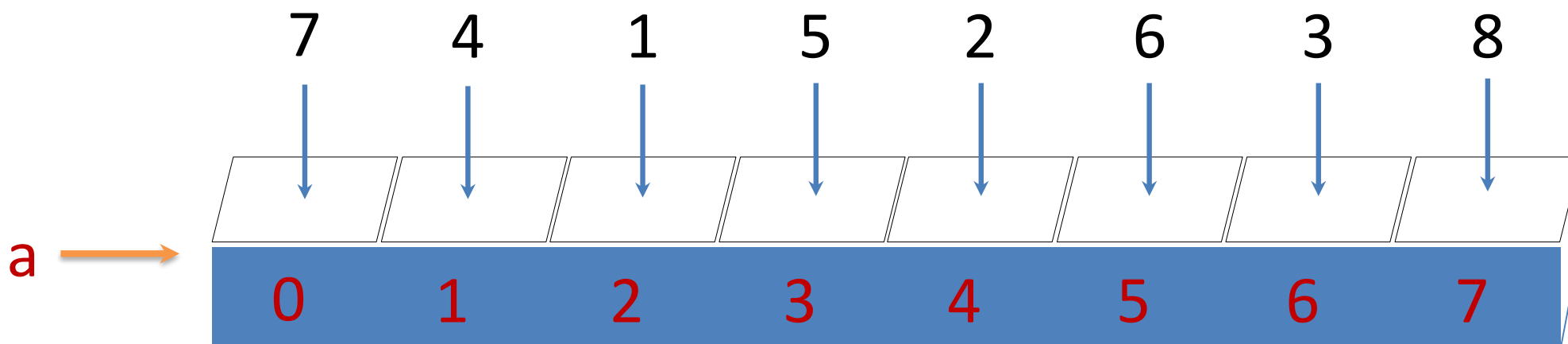
Khai báo – truy cập



Khai báo mảng

Vì sao dùng mảng?

- Vì có thể lưu trữ được nhiều biến và gọi đến dễ dàng hơn so với các biến đơn lẻ



Kiểu Tên_Mảng [số phần tử];

int a[8];

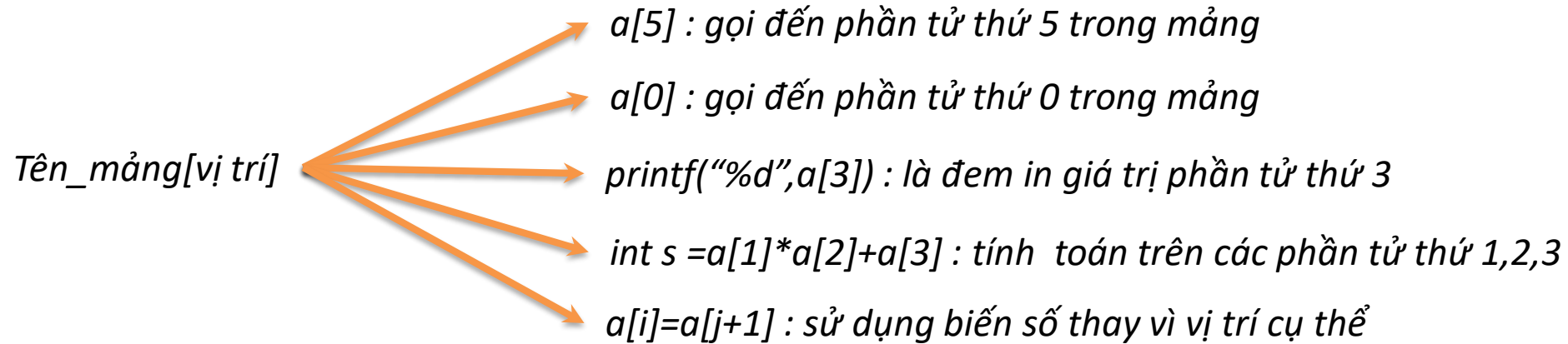
Kiểu Tên_Mảng [] = {gt1,gt2,gt3...,gtn};

int a[]={7,4,1,5,2,6,3,8};

Kiểu Tên_Mảng [số phần tử]={giá trị ban đầu};

Truy cập mảng

Truy cập đến 1 phần tử



Nếu mảng a có 8 phần tử, tức là các vị trí các phần tử lần lượt là 0,1,2...6,7
Nên câu lệnh $a[8]$ hay $a[9]$ sẽ bị lỗi truy cập. Vì không có phần tử thứ 8.
Cần ghi nhớ: các vị trí được đánh số từ 0.

Phần 2

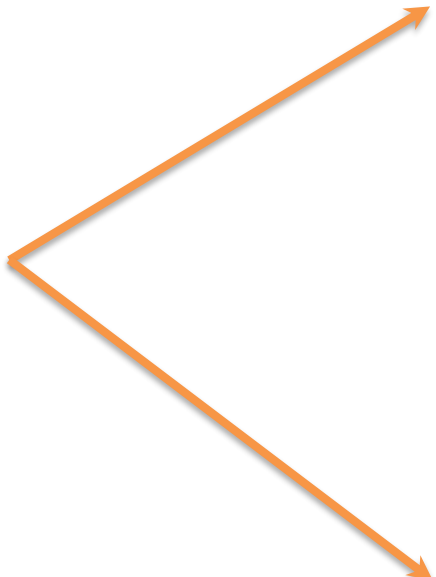
Duyệt mǎng



Duyệt mảng

Sử dụng vòng lặp để duyệt mảng

Thay đổi biến vị trí để truy cập, sử dụng vòng lặp, một cách tuần tự hay có quy luật nào đó



```
5  int a[] = { 4,2,1,6,8 };
6  int n = 5;
7  for (int i = 0; i < n; i++)
8  {
9      printf("%d ", a[i]);
10 }
```

```
5  int a[] = { 4,2,1,6,8 };
6  int n = 5, i=0, s=0;
7  while (i < n)
8  {
9      s = s + a[i];
10     i++;
11 }
12 printf("%d ", s);
```

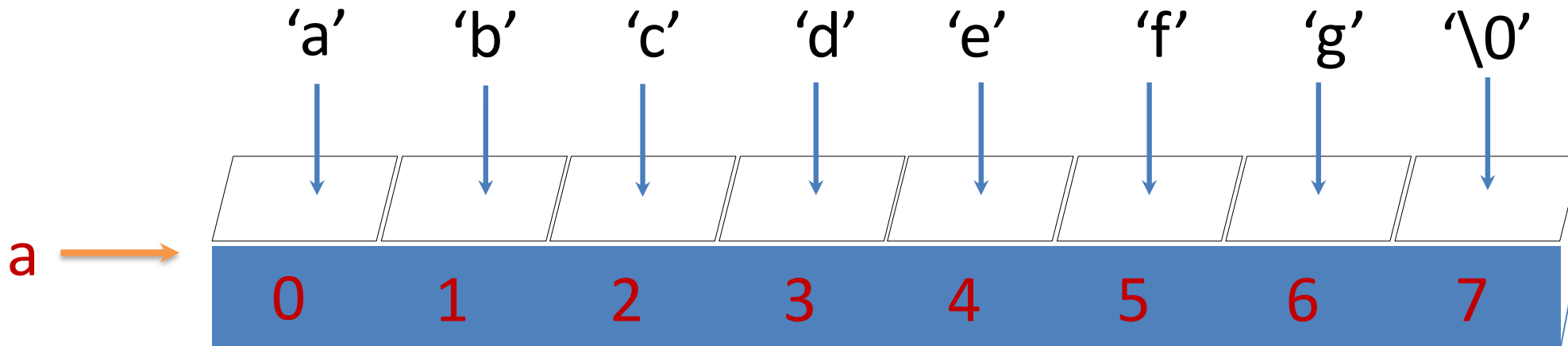
Phần 3

Mảng ký tự



Mảng ký tự

Mảng ký tự về bản chất cũng là mảng thông thường, nhưng có thể nhập và xuất bởi một số câu lệnh đặc biệt



Khai báo: `char a[8];`

Câu lệnh `gets_s(tên_mảng)` để có thể nhập một nội dung vào một mảng ký tự
Câu lệnh `printf("%s", tên_mảng)` để có thể in một mảng ký tự ra như một chuỗi

TRÂN TRỌNG CẢM ƠN

