

# 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

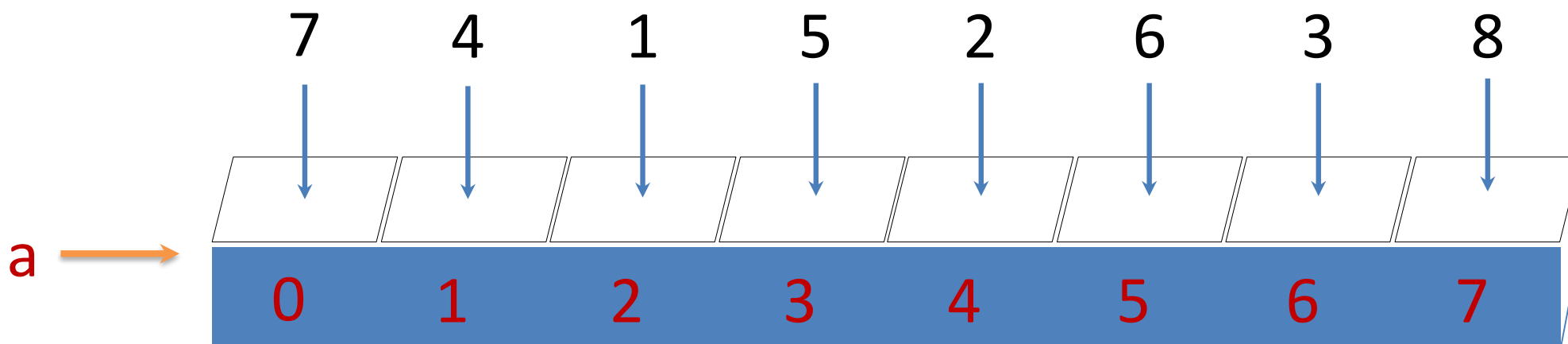
Khai báo – truy cập



## 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];*

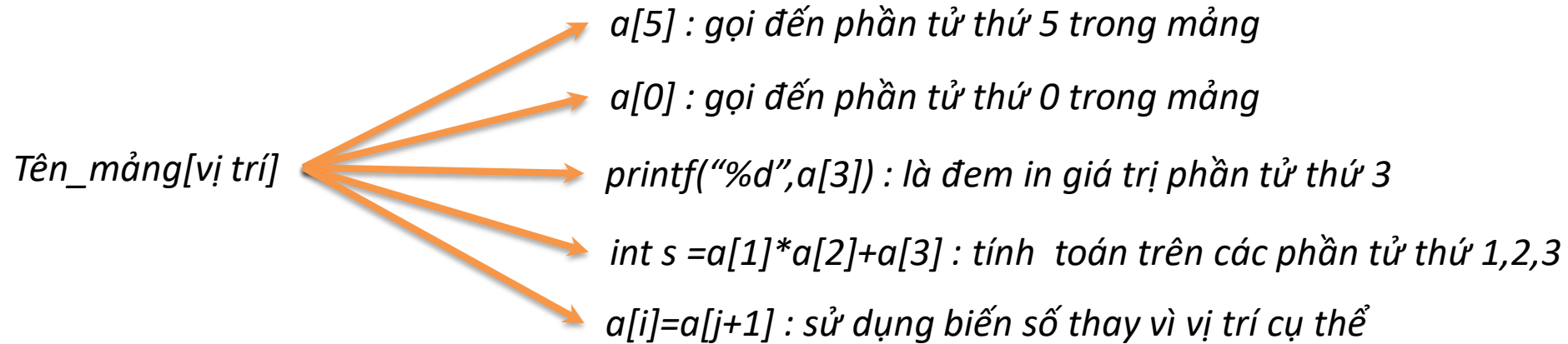
*Kiểu Tên\_Mảng [] = {gt1,gt2,gt3...,gtn};*

*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

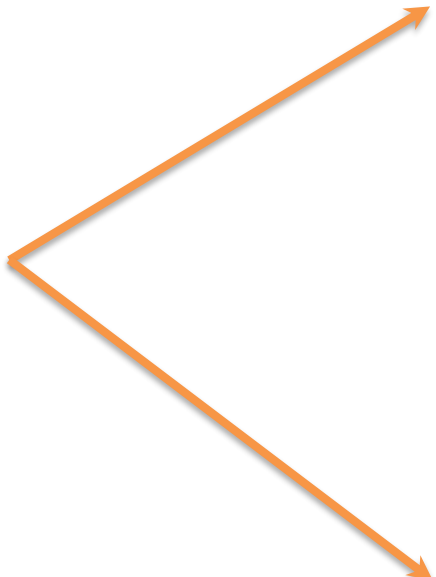
Duyệt mǎng



## 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

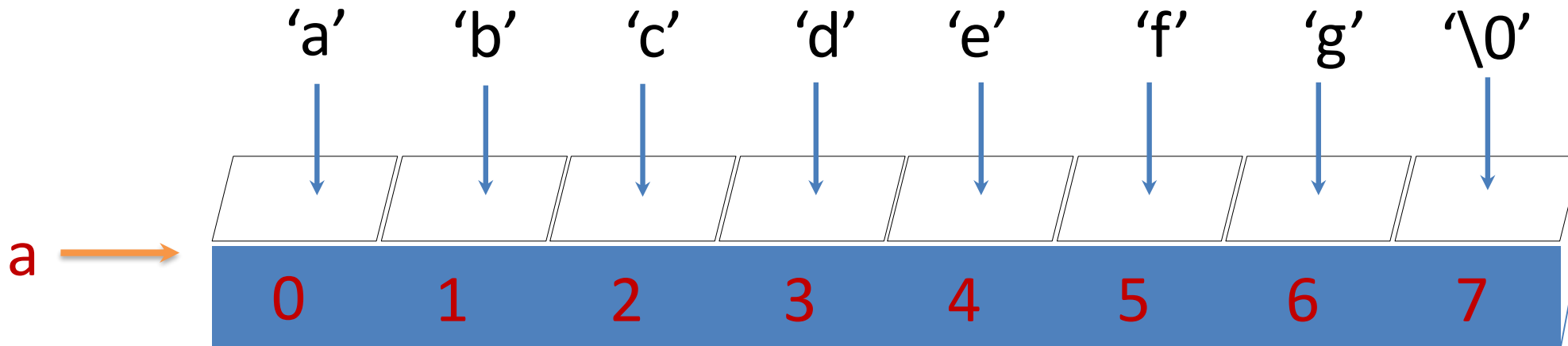
Mảng ký tự





## 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

