

## Phần 06

### A. Nội dung thực hành

- Mảng hai chiều: *Thao tác với các phần tử của mảng hai chiều*
- Con trỏ và mảng hai chiều

---

### B. Bài tập:

1. Viết chương trình nhập vào từ bàn phím ma trận **a** có  $m$  hàng  $n$  cột. In ra các phần tử của ma trận **a** theo thứ tự hàng, cột.
2. Viết chương trình:
  - Nhập ma trận **a** có kích cỡ  $m$  hàng  $n$  cột, nhập ma trận **b** có kích cỡ  $n$  hàng  $m$  cột
  - Tính ma trận **c** là tích của hai ma trận **a** và **b** ( $c = a \times b$ ) nếu có.
  - In ra màn hình ma trận **a**, **b** và **c**
3. Viết chương trình nhập vào từ bàn phím ma trận vuông **a** có kích cỡ  $n \times n$ .
  - Tính và in ra vết<sup>1</sup> của ma trận **a**.
  - Tính tổng bình phương của các phần tử  $a_{ij}$  với điều kiện  $(i - j)$  chẵn và chỉ ra có bao nhiêu phần tử như vậy trong ma trận
4. Viết chương trình nhập vào từ bàn phím ma trận **a** có kích cỡ  $m \times n$ . Chuyển đổi hàng của ma trận thành cột của ma trận. In ra kết quả trên màn hình ma trận trước và sau khi chuyển đổi.

---

<sup>1</sup> Vết của ma trận là tổng của các phần tử trên đường chéo chính