## BÀI TẬP VỀ MẢNG

## I. MÅNG 1 CHIỀU

- **Bài 1**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, tính trung bình cộng các số trong mảng chia hết cho 2, hiển thị các giá trị của mảng ra màn hình.
- **Bài 2**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, tìm giá trị lớn nhất và nhỏ nhất trong mảng hiển thị ra màn hình, hiển thị các giá trị của mảng.
- **Bài 3**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, sắp xếp giảm dần, tăng dần các phần tử trong mảng, in mảng vừa sắp xếp.
- **Bài 4**: Sử dụng cấu trúc hàm, viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, sắp xếp tăng dần và giảm dần, các phần tử trong mảng, in mảng vừa sắp xếp.
- **Bài 5**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, đếm số lần xuất hiện các số nguyên dương
- **Bài 6**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, thực hiện:
  - Liệt kê các số chẵn có trong mảng
  - Đếm các số chẵn có trong mảng
  - Tính tổng các số chẵn có trong mảng
- **Bài 7**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, thực hiện:
  - Liệt kê các số nguyên tố có trong mảng
  - Đếm các số nguyên tố có trong mảng
  - Tính tổng các số nguyên tố có trong mảng

**Bài 8**: Viết CT Nhập n phần tử số nguyên từ bàn phím tạo mảng 1 chiều, thực hiện:

- Liệt kê các số chính phương có trong mảng
- Đếm các số chính phương có trong mảng
- Tính tổng các số chính phương có trong mảng

## II. MÅNG 2 CHIỀU

Bài 1: Viết CT (hàm) nhập và xuất ma trận kích thước m x n

Bài 2: Viết CT (hàm) mảng 2 chiều:

- Nhập vào một ma trận n x m,
- Hiển thị ra ma trận vừa nhập dưới dạng bảng
- Hiển thị và tính tổng các phần tử trên hàng chẵn của ma trận.
- Tìm giá trị lớn nhất trên cột 1 của ma trận.

Bài 3: Viết CT tạo mảng 2 chiều:

- Nhập từ bàn phím mảng số nguyên gồm n hàng và m cột
- Xuất ra màn hình ma trận bình phương

**Bài 4**: Viết CT tạo mảng 2 chiều. Tìm giá trị lớn nhất, nhỏ nhất trong ma trân.

**Bài 5**: Viết CT tạo mảng 2 chiều. Tính tổng hai ma trận có cùng kích thước.