



KỸ THUẬT LẬP TRÌNH Bài tập 6

Kiểu con trỏ, mảng, chuỗi

Phần 1: Bài tập bắt buộc

Bài 1: Viết chương trình nối một chuỗi chỉ định vào cuối chuỗi ban đầu (không sử dụng hàm strcat).

Ví dụ: chuỗi ban đầu là “pro”, chuỗi chỉ định là “gram”, kết quả sẽ là “program”.

Bài 2:

Viết chương trình trả về vị trí cuối cùng của một ký tự xuất hiện trong một chuỗi.

Ví dụ:

p	r	o	g	r	a	m
0	1	2	3	4	5	6

Vị trí cuối cùng của ký tự ‘r’ xuất hiện trong chuỗi “program” là 4.

Bài 3:

Viết chương trình so sánh hai chuỗi, có phân biệt chữ hoa chữ thường (không sử dụng hàm strcmp).

//trả về:

-1 :cho biết chuỗi 1 < chuỗi 2

0 :cho biết 2 chuỗi giống nhau

1 : cho biết chuỗi 1 > chuỗi 2

Bài 4:

Viết chương trình xóa các khoảng trắng ở đầu chuỗi và cuối chuỗi.

Bài 5:

Viết chương trình mô phỏng các phép toán luận lý AND, OR, XOR trên hai chuỗi ký tự. Cho hai chuỗi ký tự a và b có chiều dài bằng nhau, chỉ chứa các ký tự ‘0’ và ‘1’.

Thực hiện phép toán (a AND b), (a OR b), (a XOR b), kết quả là các phép AND, OR, và XOR trên từng ký tự.

Chương trình cho phép nhập 2 chuỗi ký tự a và b chiều dài bằng nhau, chiều dài tối đa là 100 ký tự. Kết quả phép toán lưu vào chuỗi ký tự c.

Ví dụ:

a = “001010111”

b = “011110111”

c = a AND b = “001010111”

c = a OR b = “011110111”



TRƯỜNG ĐẠI HỌC BÁCH KHOA TP.HCM
Khoa Khoa học & Kỹ thuật Máy tính

$c = a \text{ XOR } b = "010100000"$

-- Hết --