

KỸ THUẬT LẬP TRÌNH

BÀI TẬP TUẦN 3

2021 – 2022

Mảng động 2 chiều

Bài 1 Cài đặt mảng động 2 chiều với các hàm được định nghĩa như sau:

```
// Hàm cấp phát bộ nhớ
int** arr2D_Alloc(int m, int n);

// Hàm giải phóng bộ nhớ
void arr2D_free(int** a, int m);

// Hàm nhập mảng
void arr2D_input(int** a, int m, int n);

// Hàm xuất mảng
void arr2D_output(int** a, int m, int n);
```

Viết hàm lưu các số nguyên tố có trong mảng a vào một mảng động.

Bài 2 Cài đặt mảng động 2 chiều $m \times n$ phần tử kiểu T (template) với các hàm định nghĩa như sau.

```
// Hàm giải phóng bộ nhớ
template <class T>
void arr2D_free(T** a, int m);

// Hàm cấp phát bộ nhớ
template <class T>
void arr2D_Alloc(T** &a, int m, int n);

/* Hàm nhập mảng a */
template <class T>
void arr2D_input(T** &a, int m, int n);

/* Hàm xuất mảng a */
template <class T>
void arr2D_output(T** a, int m, int n);
```
