



BÀI TẬP THỰC HÀNH C++ BÀI HỌC 5.1

(V2023.08)

Bài 1. Nhập vào từ bàn phím lần một kí tự, một số nguyên, một số thực, một giá trị bool(0 hoặc 1). Khai báo các con trỏ kiểu dưới đây trong hàm main và khởi tạo giá trị tương ứng cho nó. Sau đó in ra giá trị tại vị trí con trỏ đang trỏ tới ra màn hình.

- 1) Kiểu char.
- 2) Kiểu long.
- 3) Kiểu float.
- 4) Kiểu bool.

- Input: cho trên 4 dòng
 - o Dòng thứ nhất chứa 1 kí tự.
 - o Dòng thứ hai chứa 1 số nguyên.
 - o Dòng thứ ba chứa 1 số thực.
 - o Dòng thứ tư chứa một giá trị bool (0 hoặc 1).
- Output: hiển thị trên 4 dòng
 - o Dòng đầu tiên hiển thị giá trị của con trỏ mà trỏ đến kí tự vừa nhập.
 - o Dòng thứ hai hiển thị giá trị của con trỏ mà trỏ đến số nguyên vừa nhập.
 - o Dòng thứ ba hiển thị giá trị của con trỏ mà trỏ đến số thực vừa nhập.
 - o Dòng thứ tư hiển thị giá trị của con trỏ mà trỏ đến biến bool vừa nhập.

Ví dụ:

INPUT	OUTPUT
u 78 89.33 0	u 78 89.33 0
K 98 99.98 1	K 98 99.98 1
7 -99 23.44 1	7 -99 23.44 1



Bài 2. Tạo một con trỏ kiểu string để lưu tên của một bạn và sau đó thực hiện các yêu cầu dưới đây.

- 1) Khởi tạo giá trị nullptr cho con trỏ khi khai báo.
 - 2) Tạo một biến string có sẵn giá trị (Giá trị mặc định là “Tran Van Hung”), cho con trỏ của bạn trỏ đến biến này.
 - 3) Hiển thị giá trị tại vị trí con trỏ đang tham chiếu đến.
 - 4) Dùng con trỏ để thay đổi giá trị của biến vừa tạo trong yêu cầu 3, giá trị này được nhập vào từ bàn phím.
 - 5) Hiển thị kết quả thay đổi ra màn hình.
- Input: gồm 1 dòng chứa họ và tên bất kỳ.
 - Output: hiển thị trên 2 dòng
 - o Dòng đầu tiên hiển thị giá trị của biến string chứa tên ban đầu.
 - o Dòng thứ hai hiển thị giá trị của biến string sau khi thay đổi từ input.

Ví dụ:

INPUT	OUTPUT
Trinh Han	Tran Van Hung Trinh Han
Hoang An	Tran Van Hung Hoang An
Branium Academy	Tran Van Hung Branium Academy

Trang chủ: <https://braniumacademy.net/>

Lời giải mẫu: [click vào đây](#)