Nhập một mảng số nguyên a, gồm n phần tử dc nhập từ bàn phím :

* Nhập mảng
* In mảng
* Tinh tổng các phần tử của mảng
* Tính tổng các số chẵn chia hết cho 5
* Tính tổng các số chia hết cho 4 và tận cùng bằng 6
* Tìm kiếm 1 phần tử x trong mảng
* Sắp xếp mảng tăng dần, giảm dần
* Tìm max, min của mảng

< nhớ>

* Khai báo lớp

Class < tên lớp > {

// thuộc tính   
// phương thức

};

* Truy cập thành phần ngoài lớp

< kiểu dữ liệu> < tên lớp > :: < tên hàm>([ tham số ])

* Đặt tên cho đối tượng :

< tên lớp > <tên đối tượng>;