**CÁCH ĐÁNH GIÁ ĐIỂM THỰC HÀNH**

**HỌC PHẦN: IT3040 - KỸ THUẬT LẬP TRÌNH – 2022.2**

1. **Quy định, yêu cầu:** 
   * Tài liệu và nội dung thực hành chấm điểm trên hệ thống:

https://lab.soict.hust.edu.vn/

* + Bài tập trên lớp chấm điểm tự động (các bài không chấm trên hệ thống làm vào máy tính 🡺 làm báo cáo thực hành – Theo mẫu).
  + Hạn nộp báo cáo trên Teams (Bài tập trên lớp + Bài tập về nhà): 1 tuần.

1. **Đánh giá điểm thực hành**

1. Chuyên cần (đúng giờ, nghiêm túc trong giờ học) - Điểm danh trên Teams: 10%

2. Báo cáo thực hành (bài tập trên lớp + Về nhà) theo mẫu nộp trên Teams: 40%

3. Trắc nghiệm – Form trên Teams: 10%

4. Kiểm tra thực hành: 40%. (Tiết 2,3 buổi thực hành thứ 5).

**Điểm thưởng: 5% 🡪 10% (Cho Mục 1,2 điểm TB từ 9-10).**

Tham gia thực hành đúng giờ đầy đủ theo thời khóa biểu (nếu có lý do không đi thực hành đúng kíp được thì gửi mail xin phép thực hành bù trước 1 ngày qua mail [hoalt@soict.hust.edu.vn](mailto:hoalt@soict.hust.edu.vn), Tiêu đề: đăng ký học bù – IT3040 – MaLopTH.

Các kíp có thể bù:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TT** | **Thời gian, địa điểm, Tuần học** | **Mã nhóm** | **Mã lớp** |
| **1** |  |  |  |
| **2** |  |  |  |
| **3** |  |  |  |
| **4** |  |  |  |
| **5** |  |  |  |
| **6** |  |  |  |
| **7** |  |  |  |

**Nếu nghỉ không có lý do 3 buổi, không thực hành bù thì điểm chuyên cần, báo cáo và BTVN coi như 0 điểm thực hành.**

Contents

[Bài thực hành số 1 – Tuần 31 3](#_Toc134269833)

[**Bài tập 1.1.**Viết một chương trình C nhập vào 3 số nguyên. Thiết lập một con trỏ để lần lượt trỏ tới từng số nguyên và hiển thị kết quả giá trị tham chiếu ngược của con trỏ. 3](#_Toc134269834)

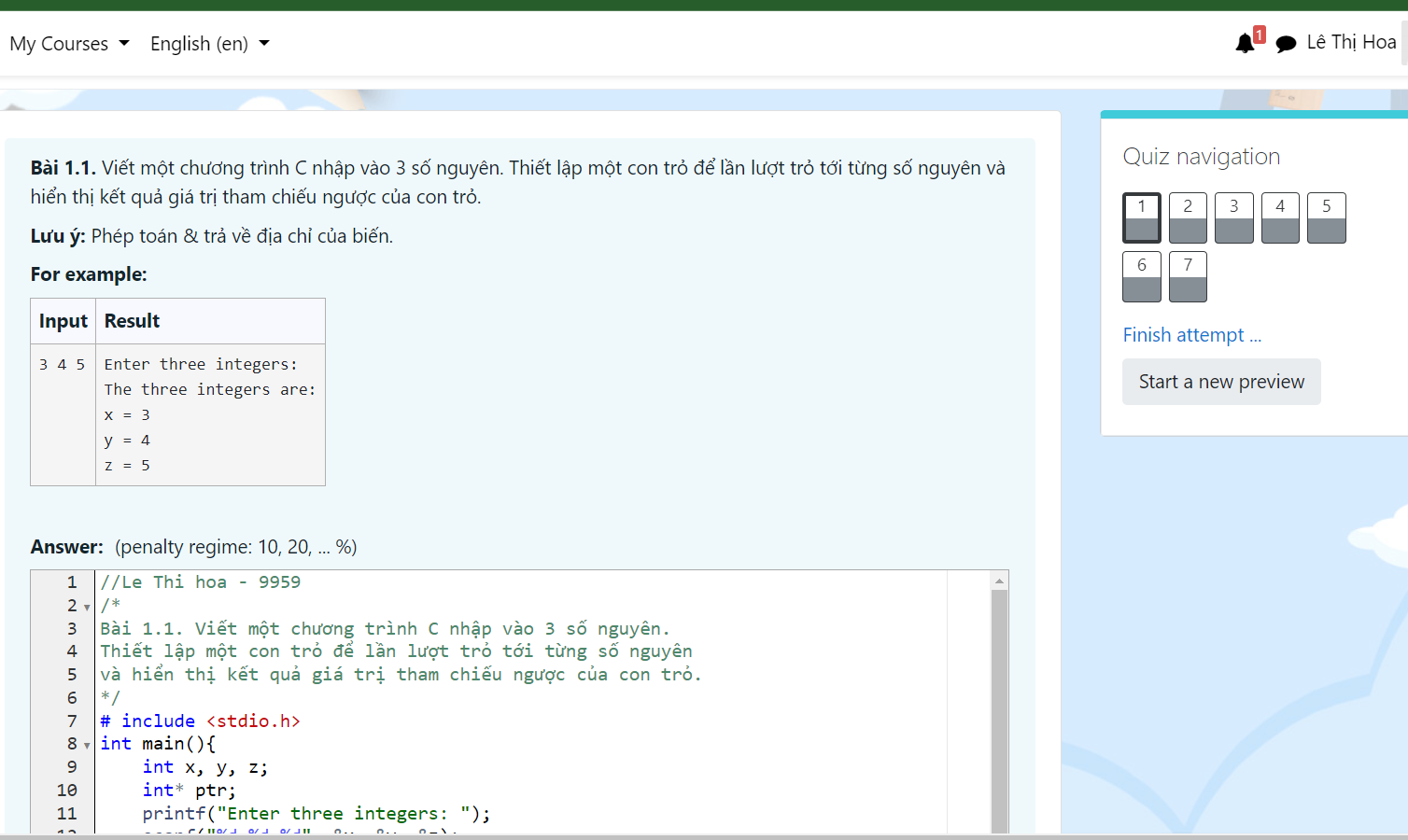
[**Bài tập 1.2**. Viết chương trình in ra địa chỉ của 5 phần tử đầu tiên trong mảng được định nghĩa sau đây: int a[7]= {13, -355, 235, 47, 67, 943, 1222}; 5](#_Toc134269835)

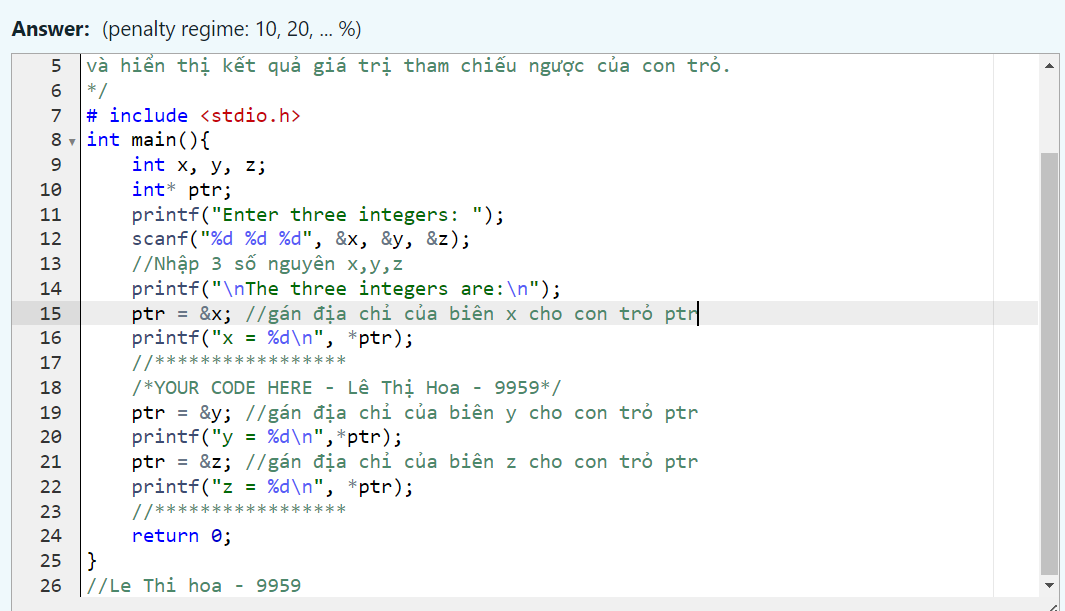
# Bài thực hành số 1 – Tuần 31

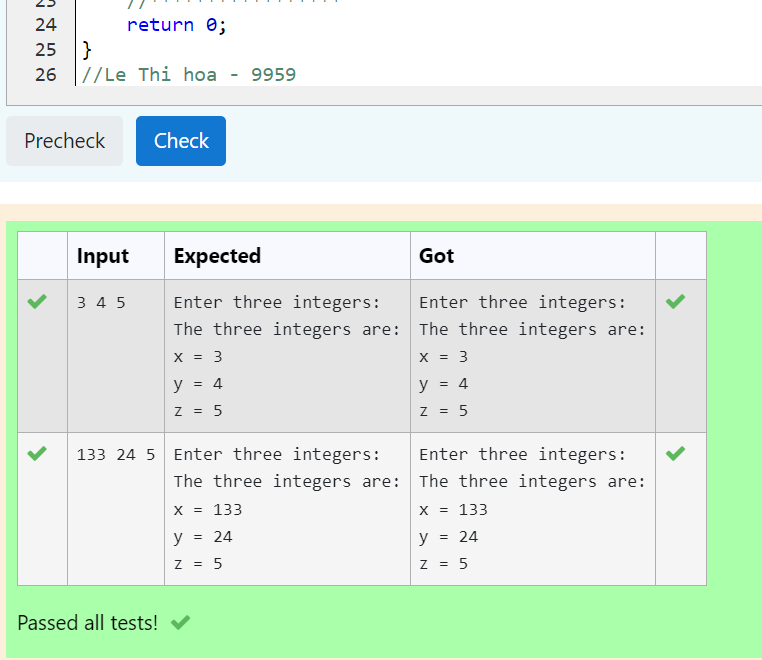
**Copy code (kèm ảnh code và kết quả vào )**

## **Bài tập 1.1.**Viết một chương trình C nhập vào 3 số nguyên. Thiết lập một con trỏ để lần lượt trỏ tới từng số nguyên và hiển thị kết quả giá trị tham chiếu ngược của con trỏ.

**Lưu ý:** Phép toán & trả về địa chỉ của biến.







//Le Thi hoa - 9959

/\*

Bài 1.1. Viết một chương trình C nhập vào 3 số nguyên.

Thiết lập một con trỏ để lần lượt trỏ tới từng số nguyên

và hiển thị kết quả giá trị tham chiếu ngược của con trỏ.

\*/

# include <stdio.h>

int main(){

int x, y, z;

int\* ptr;

printf("Enter three integers: ");

scanf("%d %d %d", &x, &y, &z);

//Nhập 3 số nguyên x,y,z

printf("\nThe three integers are:\n");

ptr = &x; //gán địa chỉ của biên x cho con trỏ ptr

printf("x = %d\n", \*ptr);

//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

/\*YOUR CODE HERE - Lê Thị Hoa - 9959\*/

ptr = &y; //gán địa chỉ của biên y cho con trỏ ptr

printf("y = %d\n",\*ptr);

ptr = &z; //gán địa chỉ của biên z cho con trỏ ptr

printf("z = %d\n", \*ptr);

//\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

return 0;

}

//Le Thi hoa - 9959

## **Bài tập 1.2**. Viết chương trình in ra địa chỉ của 5 phần tử đầu tiên trong mảng được định nghĩa sau đây: int a[7]= {13, -355, 235, 47, 67, 943, 1222};

**Lưu ý:  
Để in địa chỉ con trỏ các bạn sử dụng ký tự định dạng %p  
Để lấy địa chỉ của một biến ta có thể dùng phép toán &**

