**Bài tập buổi 3 : Mảng 2 chiều và hàm**

*Deadline 20h ngày 17/03*

Yêu cầu : - Dùng hàm với mọi bài toán

**Bài 1.** Viết chương trình liệt kê các số nguyên có 7 chữ số thoả mãn:

1. Là số nguyên tố.
2. Tất cả các chữ số là nguyên tố
3. Đảo của nó cũng là một số nguyên tố

**Bài 2.** Viết chương trình liệt kê các số nguyên có từ 5 đến 7 chữ số thoả mãn:

1. Là số nguyên tố.
2. Là số thuận nghịch.
3. Không chứa chữ số 4

**Bài 3.** Viết chương trình liệt kê các số nguyên có 7 chữ số thoả mãn:

1. Là số nguyên tố.
2. Tổng các chữ số của số đó là một số nguyên tố
3. Các chữ số từ trái qua phải tạo thành dãy không giảm

**Bài 4.** Viết chương trình liệt kê các số thuận nghịch có 6 chữ số mà tổng chữ số chia hết cho 10 (ví dụ số: 721127).

**Bài 5.** Nhập số liệu cho ma trận A có kiểu mxn. Sau đó tìm ma trận chuyển vị B có kiểu nxm thỏa mãn bij = aji. Tính ma trận tích C có kiểu mxm của 2 ma trận A và B.

**Bài 6.** Nhập số liệu cho ma trận A kiểu mxn có các phần tử là các số tự nhiên. Hãy liệt kê tất cả các phần tử của ma trận là các số nguyên tố; liệt kê trên từng dòng của màn hình tương ứng với từng hàng của ma trận.

**Bài 7.** Viết chương trình nhập vào vào ma trận A có n dòng, m cột, các phần tử là những số nguyên lớn hơn 0 và nhỏ hơn 100 được nhập vào từ bàn phím. In ra ma trận dưới dạng sắp xếp tăng dần trong đó phần từ ở góc trên bên trái sẽ nhỏ nhất, phần tử ở góc dưới bên phải sẽ lớn nhất.

**Bài 8.** Viết chương trình nhập vào vào ma trận A có n dòng, m cột, các phần tử là những số nguyên lớn hơn 0 và nhỏ hơn 100 được nhập vào từ bàn phím. Sau đó là nhập vào số x và thực hiện xóa hàng x trong ma trận

**Bài 9.** Viết chương trình nhập vào vào ma trận A có n dòng, m cột, các phần tử là những số nguyên lớn hơn 0 và nhỏ hơn 100 được nhập vào từ bàn phím. Sau đó là nhập vào số x và thực hiện xóa cột x trong ma trận

**Bài 10.** Tính tổng 2 đường chéo chính của ma trận