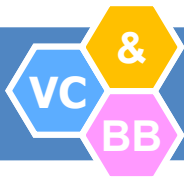


NHẬP MÔN LẬP TRÌNH

MẢNG HAI CHIỀU





Nội dung

1

Khái niệm

2

Khai báo

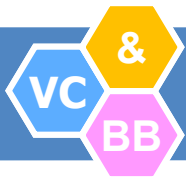
3

Truy xuất dữ liệu kiểu mảng

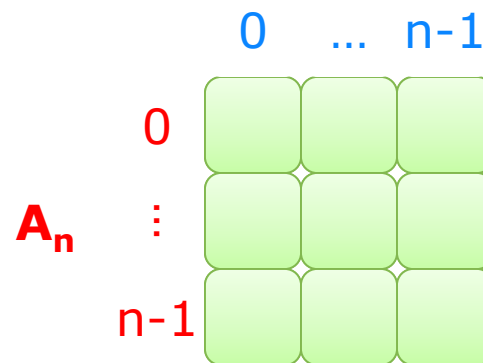
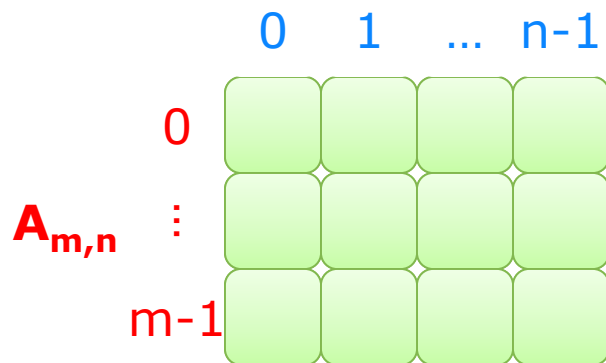
4

Một số bài toán trên mảng 2 chiều

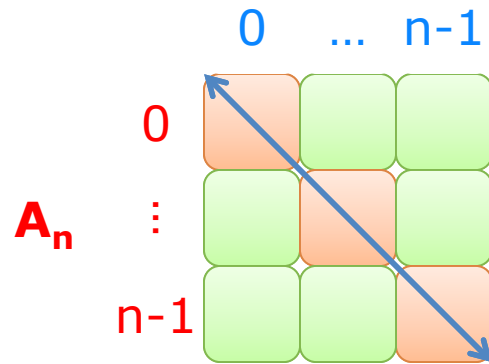




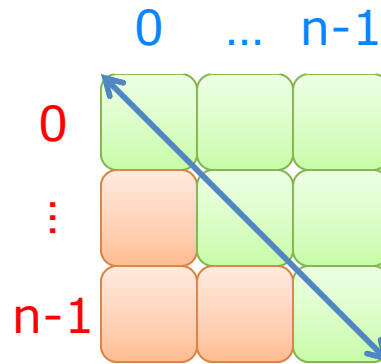
Ma Trận



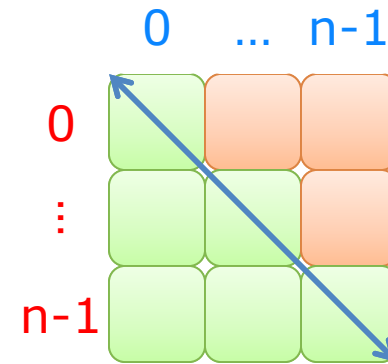
Ma Trận



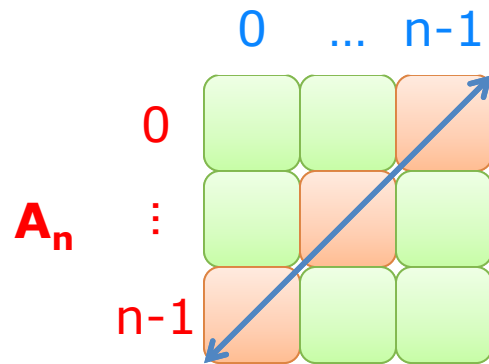
dòng = cột



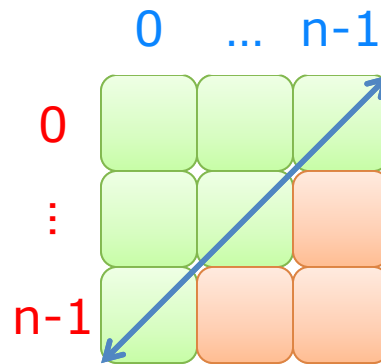
dòng > cột



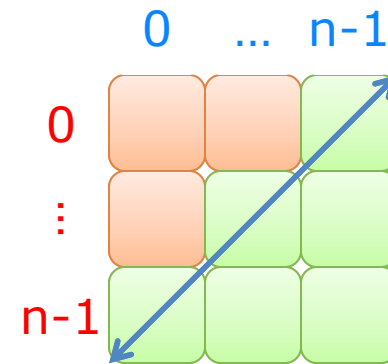
dòng < cột



dòng + cột = n-1



dòng + cột > n-1



dòng + cột < n-1

Khai báo kiểu mảng 2 chiều

❖ Cú pháp

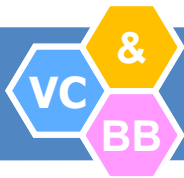
```
typedef <kiểu cơ sở> <tên kiểu> [<N1>] [<N2>];
```

- N1, N2: số lượng phần tử mỗi chiều

❖ Ví dụ

```
typedef int MaTran[3][4];
```

	0	1	2	3
Kiểu MaTran 0				
1				
2				



Khai báo biến mảng 2 chiều

❖ Cú pháp

■ Tường minh

```
<kiểu cơ sở> <tên biến> [<N1>] [<N2>] ;
```

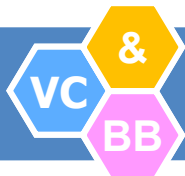
■ Không tường minh (thông qua kiểu)

```
typedef <kiểu cơ sở> <tên kiểu> [<N1>] [<N2>] ;
```

```
<tên kiểu> <tên biến>;
```

```
<tên kiểu> <tên biến 1>, <tên biến 2>;
```





Khai báo biến mảng 2 chiều

❖ Ví dụ

- Tường minh

- Không tường minh (thông qua kiểu)

❖ Thông qua chỉ số

`<tên biến mảng>[<giá trị cs1>][<giá trị cs2>]`

❖ Ví dụ

- Cho mảng 2 chiều như sau

```
int a[3][4];
```

- Các truy xuất

- Hợp lệ: $a[0][0]$, $a[0][1]$, ..., $a[2][2]$, $a[2][3]$
- Không hợp lệ: $a[-1][0]$, $a[2][4]$, $a[3][3]$

	0	1	2	3
0				
1				
2				

- ❖ **Không** được sử dụng phép gán thông thường mà phải gán trực tiếp giữa các phần tử

```
<biến mảng đích> = <biến mảng nguồn>; // sai  
<biến mảng đích>[<giá trị cs1>][giá trị cs2] =  
                                     <giá trị>;
```

- ❖ Ví dụ

```
int a[5][10], b[5][10];  
  
b = a;           // Sai  
int i, j;  
for (i = 0; i < 5; i++)  
    for (j = 0; j < 10; j++)  
        b[i][j] = a[i][j];
```

❖ Truyền mảng cho hàm

- Tham số kiểu mảng trong khai báo hàm **giống như khai báo biến mảng**

```
void NhapMaTran(int a[50][100]);
```

- Tham số kiểu mảng truyền cho hàm chính là **địa chỉ của phần tử đầu tiên của mảng**
 - Có thể bỏ số lượng phần tử chiều thứ 2 hoặc con trỏ.
 - Mảng có thể thay đổi nội dung sau khi thực hiện hàm.

```
void NhapMaTran(int a[][100]);  
void NhapMaTran(int (*a)[100]);
```

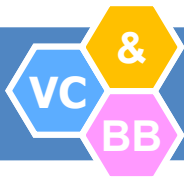
❖ Truyền mảng cho hàm

- Số lượng phần tử thực sự truyền qua biến khác

```
void XuatMaTran(int a[50][100], int m, int n);  
void XuatMaTran(int a[][100], int m, int n);  
void XuatMaTran(int (*a)[100], int m, int n);
```

❖ Lời gọi hàm

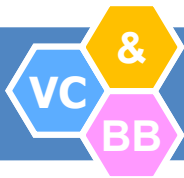
```
void NhapMaTran(int a[][100], int &m, int &n);  
void XuatMaTran(int a[][100], int m, int n);  
void main()  
{  
    int a[50][100], m, n;  
    NhapMaTran(a, m, n);  
    XuatMaTran(a, m, n);  
}
```



Một số bài toán cơ bản

- ❖ Viết chương trình con thực hiện các yêu cầu sau
 - Nhập mảng
 - Xuất mảng
 - Tìm kiếm một phần tử trong mảng
 - Kiểm tra tính chất của mảng
 - Tính tổng các phần tử trên dòng/cột/toàn ma trận/đường chéo chính/nửa trên/nửa dưới
 - Tìm giá trị nhỏ nhất/lớn nhất của mảng
 - ...





Một số quy ước

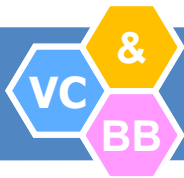
❖ Kiểu dữ liệu

```
#define MAXD 50  
#define MAXC 100
```

❖ Các chương trình con

- Hàm **void HoanVi(int x, int y)**: hoán vị giá trị của hai số nguyên.
- Hàm **int LaSNT(int n)**: kiểm tra một số có phải là số nguyên tố. Trả về 1 nếu n là số nguyên tố, ngược lại trả về 0.





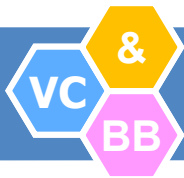
Thủ tục HoanVi & Hàm LaSNT

```
void HoanVi(int &x, int &y)
{
    int tam = x; x = y; y = tam;
}

int LaSNT(int n)
{
    int i, dem = 0;
    for (i = 1; i <= n; i++)
        if (n%i == 0)
            dem++;

    if (dem == 2)
        return 1;
    else return 0;
}
```





Nhập Ma Trận

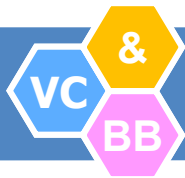
❖ Yêu cầu

- Cho phép nhập mảng **a**, **m** dòng, **n** cột

❖ Ý tưởng

- Cho trước một mảng 2 chiều có dòng tối đa là MAXD, số cột tối đa là MAXC.
- Nhập **số lượng phần tử thực sự m, n** của mỗi chiều.
- Nhập từng phần tử từ **[0][0]** đến **[m-1][n-1]**.





Hàm Nhập Ma Trận

```
{
```

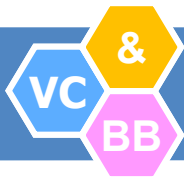
```
int i, j;
```

```
{
```

```
}
```

```
}
```





Xuất Ma Trận

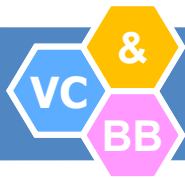
❖ Yêu cầu

- Cho phép nhập mảng **a**, **m** dòng, **n** cột

❖ Ý tưởng

- Xuất giá trị từng phần tử của mảng 2 chiều từ dòng có **0** đến dòng **m-1**, mỗi dòng xuất giá trị của cột **0** đến cột **n-1** trên dòng đó.

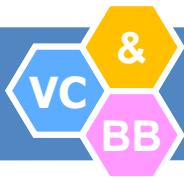




Hàm Xuất Ma Trận

```
{  
    int i, j;  
  
    {  
  
  
    }  
}
```





Tìm kiếm một phần tử trong Ma Trận

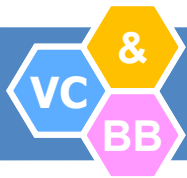
❖ Yêu cầu

- Tìm xem phần tử x có nằm trong ma trận a kích thước $m \times n$ hay không?

❖ Ý tưởng

- Duyệt từng phần của ma trận a . Nếu phần tử đang xét bằng x thì trả về có (1), ngược lại trả về không có (0).





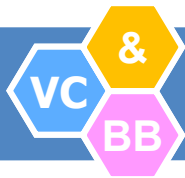
Hàm Tìm Kiếm

```
{
```

```
    int i, j;
```

```
}
```





Kiểm tra tính chất của mảng

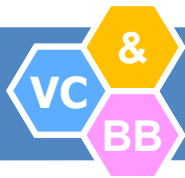
❖ Yêu cầu

- Cho trước ma trận **a** kích thước **m x n**. Ma trận a có phải là ma trận toàn các số nguyên tố hay không?

❖ Ý tưởng

- Cách 1: Đếm số lượng số nguyên tố của ma trận. Nếu số lượng này bằng đúng **m x n** thì ma trận toàn nguyên tố.
- Cách 2: Đếm số lượng số không phải nguyên tố của ma trận. Nếu số lượng này bằng 0 thì ma trận toàn nguyên tố.
- Cách 3: Tìm xem có phần tử nào không phải số nguyên tố không. Nếu có thì ma trận không toàn số nguyên tố.





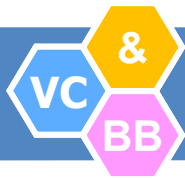
Hàm Kiểm Tra (Cách 1)

```
{
```

```
    int i, j, dem = 0;
```

```
}
```





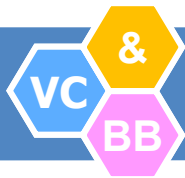
Hàm Kiểm Tra (Cách 2)

```
{
```

```
    int i, j, dem = 0;
```

```
}
```





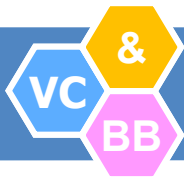
Hàm Kiểm Tra (Cách 2)

```
{
```

```
    int i, j, dem = 0;
```

```
}
```





Tính tổng các phần tử

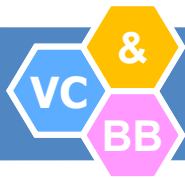
❖ Yêu cầu

- Cho trước ma trận **a**, kích thước **m****x****n**. Tính tổng các phần tử trên:
 - Dòng d, cột c
 - Đường chéo chính, đường chéo phụ (ma trận vuông)
 - Nửa trên/dưới đường chéo chính (ma trận vuông)
 - Nửa trên/dưới đường chéo phụ (ma trận vuông)

❖ Ý tưởng

- Duyệt ma trận và cộng dồn các phần tử có tọa độ (dòng, cột) thỏa yêu cầu.





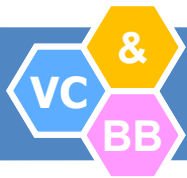
Hàm tính tổng trên dòng

```
{
```

```
    int j, tong;
```

```
}
```

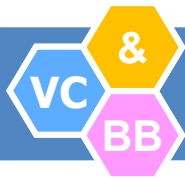




Hàm tính tổng trên cột

```
{  
    int i, tong;  
  
}
```



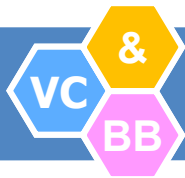


Hàm tính tổng đường chéo chính

```
{  
    int i, tong;
```

```
}
```



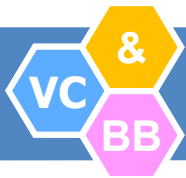


Hàm tính tổng trên đường chéo chính

```
{  
    int i, j, tong;
```

```
}
```

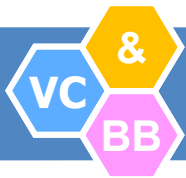




Hàm tính tổng dưới đường chéo chính

```
{  
    int i, j, tong;
```

```
}
```

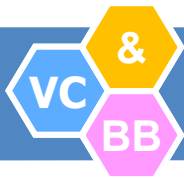


Hàm tính tổng trên đường chéo phụ

```
{  
    int i, tong;
```

```
}
```





Tìm giá trị lớn nhất của Ma Trận

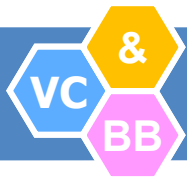
❖ Yêu cầu

- Cho trước ma trận **a**, kích thước **m** \times **n**. Tìm giá trị lớn nhất trong ma trận **a** (gọi là **max**)

❖ Ý tưởng

- Giả sử giá trị **max** hiện tại là giá trị phần tử đầu tiên **a[0][0]**
- Lần lượt kiểm tra các phần tử còn lại để cập nhật **max**.





Hàm tìm Max

```
{  
    int i, j, max;
```

```
}
```



- ❖ Bài 1. Tính tổng các giá trị dương trên một dòng trong ma trận các số thực.
- ❖ Bài 2. Tính tích các giá trị dương trên một cột trong ma trận các số thực.
- ❖ Bài 3. Tính trung bình cộng các số dương trong ma trận các số thực.
- ❖ Bài 4. Tính tổng các giá trị nằm trên biên của ma trận.
- ❖ Bài 5. Tính trung bình nhân các số dương trong ma trận các số thực.
- ❖ Bài 6. Tính tổng các số hoàn thiện trong ma trận các số nguyên.

- ❖ Kiểm tra một cột trong ma trận có giảm dần hay không và cho biết vị trí các cột không có thứ tự giảm dần
- ❖ Kiểm tra các giá trị trong ma trận có giảm dần theo dòng và cột hay không.
- ❖ Liệt kê các dòng trong ma trận các số thực thỏa mãn đồng thời các điều kiện sau : dòng có chứa giá trị âm, giá trị dương và giá trị 0 (phần tử trung hòa).

- ❖ Cho hai ma trận A và B. Kiểm tra ma trận A có là ma trận con của ma trận B hay không ?
- ❖ Cho hai ma trận A và B. Đếm số lần xuất hiện của ma trận A trong ma trận B ?
- ❖ Đếm số lượng phần tử cực trị và tính tổng của các phần tử đó trong ma trận các số thực. Một phần tử được gọi là cực trị khi nó lớn hơn các phần tử xung quanh hoặc nhỏ hơn các phần tử xung quanh.

- ❖ Đếm số lượng giá trị có trong ma trận các số thực. Lưu ý : Nếu có k phần tử ($k \geq 1$) trong ma trận bằng nhau thì ta chỉ tính là 1
- ❖ Đếm số lượng giá trị “Hoàng Hậu” trên ma tra trận. Một phần tử được gọi là Hoàng Hậu khi nó lớn nhất trên dòng, trên cột và hai đường chéo đi qua nó
- ❖ Đếm số lượng giá trị “Yên Ngựa” trên ma tra trận. Một phần tử được gọi là Yên Ngựa khi nó lớn nhất trên dòng, và nhỏ nhất trên cột

- ❖ Liệt kê các dòng có chứa giá trị lớn nhất của ma trận trong ma trận các số thực
- ❖ Tìm giá trị âm lớn nhất trên một dòng trong ma trận các số thực

- ❖ Viết các hàm: cộng, trừ, nhân 2 ma trận
- ❖ Các bước chuẩn hóa ma trận....