

Kỹ thuật lập trình tuần 02

Bài trên lớp:

- bai 01.** Hãy viết chương trình dùng để hoán đổi vị trí của 2 biến a, b.
- bai 02.** Nhập, xuất mảng 1 chiều cố định.
- bai 03.** Lấy phần tử có giá trị tuyệt đối nhỏ nhất trong mảng 1 chiều gồm n số thực kiểu float.
- bai 04.** Viết chương trình cho phép trừ địa chỉ 2 con trỏ.
- bai 05.** Viết chương trình lấy địa chỉ ô nhớ của con trỏ và xuất ra màn hình.
- bai 06.** Viết kiểu dữ liệu phân số, mảng cho kiểu dữ liệu phân số. Nhập xuất cho mảng.
- bai 07.** Nhập xuất mảng 1 chiều động.

Bài về nhà:

- bai 08.** Giải thích dòng lệnh có dòng ghi chú, nếu có lỗi sửa lại. Cho biết giá trị của các biến n, b, *a.

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int n = 20, b;
    int *a;
    *a = 19; //
}
```

- bai 09.** Giải thích dòng lệnh có dòng ghi chú, nếu có lỗi sửa lại. Cho biết giá trị của các biến n, b, *a.

Kỹ thuật lập trình tuần 02

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int n = 20, b;
    int *a;
    a = &n; //
    *a = 19;
    a = &b; //
    *a = 9;
}
```

bai 010. Giải thích dòng lệnh có dòng ghi chú, cho biết giá trị của các biến a[0],a[1],a[2],*p

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    float f; unsigned short a[10] = { 0 };
    unsigned short *p; unsigned long *q; void *w;
    p = a; //
    *p = 5; //
    p = &a[2]; //
    *p = 22; //
}
```

bai 011. Giải thích dòng lệnh có dòng ghi chú, cho biết giá trị của các biến a[4],a[5],a[8],*w

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    float f; unsigned short a[10] = { 0 };
}
```

Kỹ thuật lập trình tuần 02

```

unsigned short *p; unsigned long *q; void *w;
    w = &f; //
    *(float*)p = 2.5F; //
    w = &a[8];
    *(unsigned short*)w = 25; //
    q = (unsigned long*)&a[4]; //
    *q = 0xdeadbeef; //
}

```

bai 012. Giải thích dòng lệnh có dòng ghi chú.

```

void swap(float *x, float *y)
{

}

void abc(float *x, float *y)
{
    swap(&(*x), &(*y)); //
}

```

bai 013. Hãy tìm giá trị trong mảng 1 chiều số thực xa giá trị x nhất:

Vd:

24	45	23	13	43	-12
----	----	----	----	----	-----

Giá trị x = 15; giá trị trong mảng xa giá trị x nhất là :45

bai 014. Hãy tìm giá trị trong mảng 1 chiều số thực gần giá trị x nhất:

Vd:

Kỹ thuật lập trình tuần 02

24	45	23	13	43	-12
----	----	----	----	----	-----

Giá trị $x = 15$; giá trị trong mảng xa giá trị x nhất là :13

bai 015. Cho mảng các số nguyên. Hãy viết chương trình tìm, số chẵn lớn nhất nhỏ hơn mọi giá trị lẻ trong mảng. Số chẵn này không nhất thiết có trong mảng.

bai 016. Cho mảng các số nguyên. Hãy viết chương trình tìm, số nguyên tố nhỏ nhất lớn hơn mọi giá trị trong mảng. Số nguyên tố này không nhất thiết có trong mảng.

bai 017. Cho mảng các số nguyên. Hãy viết chương trình tìm, chữ số xuất hiện ít nhất || nhiều nhất.

bai 018. Tính khoảng cách trung bình giữa các giá trị trong mảng.

bai 019. Hãy liệt kê các giá trị trong mảng các số nguyên có chữ số đầu tiên là chữ số lẻ.

bai 020. Hãy đảo ngược thứ tự các số chẵn có trong mảng.

bai 021. Hãy dịch trái xoay vòng các phần tử trong mảng.

bai 022. Tìm dãy con toàn dương tăng dài nhất trong mảng các số thực.

bai 023. Cho mảng một chiều các số nguyên và một số nguyên M . Hãy tìm một mảng con sao cho tổng các phần tử trong mảng bằng M .

Ghi Chú:

Cần tham khảo sách kỹ thuật lập trình (trang 34-70)