

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

Bài trên lớp:

- bai 01.** Viết chương trình tạo file chứa dãy số các số nguyên tố là số từ 1->1000 theo 2 dạng nhị phân và văn bản. sau đó viết chương trình để đọc lại file này và in ra màn hình.
- bai 02.** Viết chương trình đọc 1 file theo dạng văn bản. Tạo file mới từ file cũ với yêu cầu chuyển ký tự thường sang ký tự hoa.
- bai 03.** viết 1 hàm xóa 1 ký tự tại vị trí x trong chuỗi.
- bai 04.** Không sử dụng các hàm có sẵn. Viết chương trình chèn chuỗi S2 vào chuỗi S1 tại vị trí i trong chuỗi S1.

Ví dụ: Nhập: S1 = "Nguyen Van A"

S2 = "Le "

i = 8 (Chèn chuỗi S2 vào chuỗi S1 tại vị trí 8)

Xuất: S1 = "Nguyen LeVan A"

Bài tập về nhà:

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

**bai 01.** Hãy cho biết chương trình sau in ra màn hình cái gì? Giải thích.

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
{
    char *str;
    str = "%s";
    printf(str, "K\n");
    return 0;
}
```

**bai 02.** Hãy cho biết chương trình sau in ra màn hình cái gì? Giải thích.

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
{
    printf("%d, %d\n", sizeof(NULL), sizeof(""));
    return 0;
}
```

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

**bai 03.** Hãy cho biết chương trình sau in ra màn hình cái gì? Giải thích.

```
#include<stdio.h>

int main()
{
    void *vp;
    char ch = 74, *cp = "JACK";
    int j = 65;
    vp = &ch;
    printf("%c", *(char*)vp);
    vp = &j;
    printf("%c", *(int*)vp);
    vp = cp;
    printf("%s", (char*)vp + 2);
    return 0;
}
```

**bai 04.** Hãy cho biết chương trình sau in ra màn hình cái gì? Giải thích.

```
#include<stdio.h>

int main()
{
```

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

```
int arr[2][2][2] = { 10, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 };
int *p, *q;
p = &arr[1][1][1];
q = (int*)arr;
printf("%d, %d\n", *p, *q);
return 0;
}
```

**bai 05. Hãy cho biết chương trình sau in ra màn hình cái gì? Giải thích.**

```
#include<stdio.h>
```

```
int main()
{
    int a[3][4] = { 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 };
    printf("%u, %u, %u\n", a[0] + 1, *(a[0] + 1), (*(a + 0) + 1));
    return 0;
}
```

**bai 01.** Viết chương trình mô phỏng lệnh:

- Rename file
- Copy file
- Move file

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

**bai 02.** Viết chương trình đọc file ảnh .bmp với mỗi pixel tăng 50. Ghi dữ liệu mới và tạo ra file .bmp mới này. Hiển thị ảnh bằng phần mềm paint của windows, rồi so sánh sự khác biệt 2 ảnh.

**bai 03.** Không sử dụng các hàm có sẵn. Kiểm tra xem chuỗi S2 có nằm trong chuỗi S1 hay không và tại vị trí nào.

Ví dụ: Nhập: S1 = “Nguyen Van A”

S2 = “Van”

Xuất: S2 nằm trong S1 tại vị trí 8.

**bai 04.** Nhập một chuỗi S từ bàn phím. Đếm xem có bao nhiêu từ có nhiều hơn n ký tự có trong chuỗi S.

Nhập: “Nguyen Van A” n = 2

Xuất: 2 từ

**bai 05.** Cho xâu ký tự S. Xét xem có hay không một xâu X sao cho S là ghép của một số lần liên tiếp của X.

Ví dụ S = abcabcb thì X là abc,  $\text{length} \% 2 \neq 0 \Rightarrow \text{false}$   
- split and control

## Kỹ thuật lập trình tuần 05

còn nếu  $S = abcab$  thì không có xâu  $X$ .

**bai 06.** Xâu  $M$  gọi là xâu con của  $S$  nếu ta có thể nhận được  $M$  từ  $S$  bằng cách xóa đi một số ký tự của  $S$ . Cho hai xâu  $S1, S2$ , hãy tìm xâu con  $M$  dài nhất vừa là xâu con của  $S1$ , vừa là xâu con của  $S2$ .