1. Viết chương trình thực hiện các công việc sau:
2. Nhập ma trận A (m dòng, n cột) gồm các phần tử kiểu int. Sau đó, in toàn bộ ma trận A ra.
3. Tính tích các số là bội số của 3 nằm trên **dòng đầu tiên** của ma trận.
4. Tạo ra mảng một chiều X với X[i] sẽ chứa giá trị lớn nhất trên dòng i của ma trận A. In toàn bộ mảng X ra.
5. Viết chương trình in các hình sau đây bằng cách sử dụng mảng 2 chiều:

\*\*\*\*\*\*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

\*

\*\*\*\*\*\*

AAAAAA

BABABA

ABABAB

BBBBBB

1. Viết chương trình chơi cờ ca rô bằng cách sử dụng mảng 2 chiều (\*). Luật chơi như sau:
   1. Có 2 người chơi. Một người chơi nước cờ X, một người chơi nước cờ O.
   2. Người chơi nước X sẽ được chơi đầu tiên. Sau đó 2 người luân phiên nhau đánh.
   3. Bàn cờ gồm có tối đa là 30 hàng X 30 cột.
   4. Khi nào có 5 con cờ (có cùng nước cờ) liên tục ở hàng ngang, hàng dọc hoặc 1 trong 2 đường chéo thì người chơi có nước cờ đó sẽ THẮNG.
   5. Nếu đánh hết bàn cờ mà không có ai thắng thì kết quả là HÒA.

**Yêu cầu:** không code trực tiếp toàn bộ code trong hàm main mà phải chia thành các hàm. Sử dụng mảng 2 chiều với kiểu dữ liệu của mỗi phần tử là **char** để làm.