

Thực tác ở bên trên mảng 1 chiều

a) Nhập mảng

```
static void nhapMang (int[] a)
```

```
{
```

```
Scanner banPhin = new Scanner (System.in);
```

```
for (int i = 0; i < a.length; i++)
```

```
{
```

```
System.out.print ("a[" + i + "] = ");
```

```
a[i] = banPhin.nextInt();
```

```
}
```

```
}
```

b) Xuất mảng

```
static void xuatMang (int[] a)
```

```
{
```

```
System.out.print ("Mảng vừa nhập:");
```

```
for (int i = 0; i < a.length; i++)
```

```
{
```

```
System.out.print (a[i] + " ");
```

```
}
```

```
}
```

c) Tìm vị trí theo x

Static void Timvitrithoax (int [] a)

{

int x;

Scanner tut = new Scanner(System.in)

System.out.print("Nhập x: ");

x = tut.nextInt();

for (int i = 0; i < a.length; i++)



```

    if (a[i] == x) {
        System.out.println(" giá trị tìm được " + i);
    }
}

```

```

    System.out.println(" Không tìm thấy ");
}

```

d) Max trong mảng

```

Static void Max(int [] a) {

```

```

    int max = a[0];

```

```

    for (int i = 0; i < a.length; i++) {

```

```

        if (a[i] > max) {

```

```

            max = a[i];

```

```

        }

```

```

    } System.out.println(" Giá trị lớn nhất là " + max);
}

```

e) Min trong mảng

```

Static void min (int [] a) {

```

```

    int min = a[0];

```

```

    for (int i = 0; i < a.length; i++) {

```

```

        if (a[i] < min) {

```

```

            min = a[i];

```

```

        }

```

```

    } System.out.println(" giá trị nhỏ nhất " + min);
}

```

8) Tìm giá trị lớn nhất

static int tìm\_max (int [] a)

{

int max = 0;

for (int i = 1; i < a.length; i++)

{

if (a[i] > a[max])

max = i;

}

Return max;

}



```
g) static void sxtang (int [] a) {  
    Arrays.sort(a);  
    System.out.print (Arrays.toString(a));  
}
```