

Bài kiểm tra số 3

Tuần 14

ĐỀ LỀ

Bài 1. Để quản lý các cầu thủ của một đội bóng, người ta lưu trữ các thông tin sau: Mã cầu thủ, Tên cầu thủ, Tuổi, Số huy chương, Thưởng. Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- a) Khai báo cấu trúc để quản lý các cầu thủ
- b) Nhập vào một danh sách n cầu thủ (không nhập trường Thưởng)
- c) Tính thưởng cho các cầu thủ biết nếu
 - Số huy chương > 5 thì Thưởng là 500000đ.
 - Số huy chương > 3 thì Thưởng là 300000đ.
 - Số huy chương > 2 thì Thưởng là 200000đ.
- d) In ra danh sách các cầu thủ với đầy đủ thông tin dưới dạng bảng
- e) Sắp xếp danh sách các cầu thủ theo thứ tự giảm dần của Tuổi. In ds sau sắp xếp.

Bài 2.

Cho mảng một chiều chứa n phần tử thuộc kiểu số nguyên. Hãy viết chương trình:

- Ghi thông tin vào tệp văn bản “vao.txt”
- Đọc thông tin từ tệp.
- Tìm phần tử hoàn hảo trong mảng.
- Sắp xếp mảng theo thứ tự giảm dần

Kết quả ghi vào tệp văn bản “luu.txt”

ĐỀ CHẨN

Bài 1. Để quản lý các hộ dân của một phường, người ta lưu trữ các thông tin sau: Mã hộ, Tên chủ hộ, Số thành viên, Mức thu nhập, Trợ cấp. Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- a) Khai báo cấu trúc để quản lý các hộ dân
- b) Nhập vào một danh sách n hộ dân (không nhập trường trợ cấp)
- c) Tính trợ cấp cho các hộ dân biết nếu
 - Mức thu nhập < 5triệu thì trợ cấp 50000đ/1 người/ 1 hộ.
 - Mức thu nhập < 3triệu thì trợ cấp 100000đ/1 người/ 1 hộ.
 - Mức thu nhập < 2triệu thì trợ cấp 200000đ/1 người/ 1 hộ.
- d) In ra danh sách các hộ với đầy đủ thông tin dưới dạng bảng
- e) Sắp xếp danh sách các hộ theo thứ tự tăng dần của số thành viên. In ds sau sx

ĐỀ CHẨN

Bài 2.

Cho mảng một chiều chứa n phần tử thuộc kiểu số nguyên. Hãy viết chương trình:

- Ghi thông tin vào tệp văn bản “input.txt”
- Đọc thông tin từ tệp
- Tính trung bình phần tử lẻ trên mảng kết quả in ra màn hình.
- Đếm số lượng và in ra các số nguyên tố trên mảng

Kết quả chương trình ghi vào tệp văn bản “output.txt”.