

Bài tập về mảng

Bài 1. Nhập 1 mảng **n** số tự nhiên từ bàn phím (**n** cũng được nhập từ bàn phím) . Tính tổng **n** phần tử, in ra phần tử lớn nhất và nhỏ nhất trong dãy.

Bài 2. Tạo 1 mảng số tự nhiên ngẫu nhiên **n** phần tử với **n** nhập vào từ bàn phím. Sắp xếp dãy theo thứ tự tăng dần và hiển thị.

*Gợi ý: sử dụng lớp **Random** để sinh số ngẫu nhiên.*

```
Random rand = new Random();  
int n = rand.nextInt(100);
```

Bài 3. Viết chương trình cho phép người dùng tính tổng 2 ma trận cấp 2, với giá trị và kích thước ma trận nhập vào từ bàn phím.

Bài tập về chuỗi

Bài 4. Nhập vào 1 chuỗi bất kì từ bàn phím, đếm số từ xuất hiện trong chuỗi.

Bài 5. Nhập vào 2 chuỗi từ bàn phím, tìm xem nội dung chuỗi thứ 2 có xuất hiện trong chuỗi thứ 1 hay không, nếu có in ra vị trí xuất hiện trong chuỗi 1.

Ví dụ: chuỗi 1 : Ha Noi hom nay mua to

chuỗi 2 : Ha Noi

Output: Vi tri xuat hien: 0