

BÀI TẬP CON TRỎ - PHẦN 2

BÀI TẬP BẮT BUỘC

1. Cho biết ý nghĩa của các khai báo và câu lệnh; Tìm lỗi sai trong đoạn code và giải thích (t.t)
2. Viết chương trình nhập một dãy số hữu tỉ tùy ý (sử dụng con trỏ và sự cấp phát động), xuất ra dãy gồm tất cả các số nhỏ hơn 1 có trong dãy được nhập vào, tính tổng và tích của dãy số hữu tỉ.
3. Viết chương trình khai báo mảng hai chiều có 12x12 phần tử kiểu char. Gán ký tự 'X' cho mọi phần tử của mảng này. Sử dụng con trỏ đến mảng để in giá trị các phần tử mảng lên màn hình ở dạng lưới.
4. Viết chương trình khai báo mảng 10 con trỏ đến kiểu float, nhận 10 số thực từ bàn phím, sắp xếp lại và in ra màn hình dãy số đã sắp xếp.
5. Chương trình cho phép người dùng nhập các dòng văn bản từ bàn phím đến khi nhập một dòng trống. Chương trình sẽ sắp xếp các dòng theo thứ tự alphabet rồi hiển thị chúng ra màn hình.
6. Làm lại các bài tập về ma trận dùng con trỏ

BÀI TẬP LÀM THÊM

7. Viết hàm cấp phát một vùng nhớ đủ chứa n số nguyên với n cho trước và trả về địa chỉ vùng nhớ đó.
8. Viết hàm sao chép mảng a, số lượng phần tử n cho trước sang mảng b cho trước (kích thước lớn hơn hay bằng n).
9. Viết hàm trả về bản sao của một mảng số nguyên a, số lượng phần tử n cho trước.
10. Viết hàm trả về mảng đảo của một mảng số nguyên a, số lượng phần tử n cho trước. Yêu cầu không được thay đổi nội dung mảng a.
11. Làm lại tất cả bài tập mảng 1 chiều bằng cấp phát động.