



CHƯƠNG 11 *MẢNG*

CHƯƠNG 11 *MẢNG*

11.1 Khái niệm

11.2 Khai báo mảng

11.3 Khởi động trị của mảng

11.4 Mảng là đối số của hàm mảng là biến toàn cục

11.5 Các ứng dụng

Bài tập cuối chương



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.1 KHÁI NIỆM

Mảng là một **biến cấu trúc** trong đó **có nhiều phần tử cùng kiểu**, mỗi phần tử là một biến thành phần của mảng. Mỗi biến thành phần này là một biến bình thường và **có cước số** (subscript) để phân biệt giữa phần tử này và phần tử kia. Như vậy, để truy xuất một phần tử của mảng, ta cần biết được cước số của nó.

Trong bộ nhớ, các phần tử của mảng được cấp phát ô nhớ **có địa chỉ liên tiếp** nhau.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.1 KHÁI NIỆM

C cũng cho phép lập trình viên khai báo và làm việc trên **mảng một chiều** (singledimensional array) và **mảng nhiều chiều** (multidimensional array). Số phần tử trên một chiều được gọi là **kích thước của chiều đó**.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Cú pháp khai báo mảng một chiều như sau:

kiểu tên_mảng [kích_thước];

Với kích_thước là một **hằng số nguyên** cụ thể, cho biết số phần tử trong chiều đang xét.

Trong C, cước số các phần tử của mảng luôn đi từ **0** trở đi, nên mảng một chiều có **n** phần tử thì cước số các phần tử của mảng là **0,..., n-1**.



CHƯƠNG 11

MẢNG

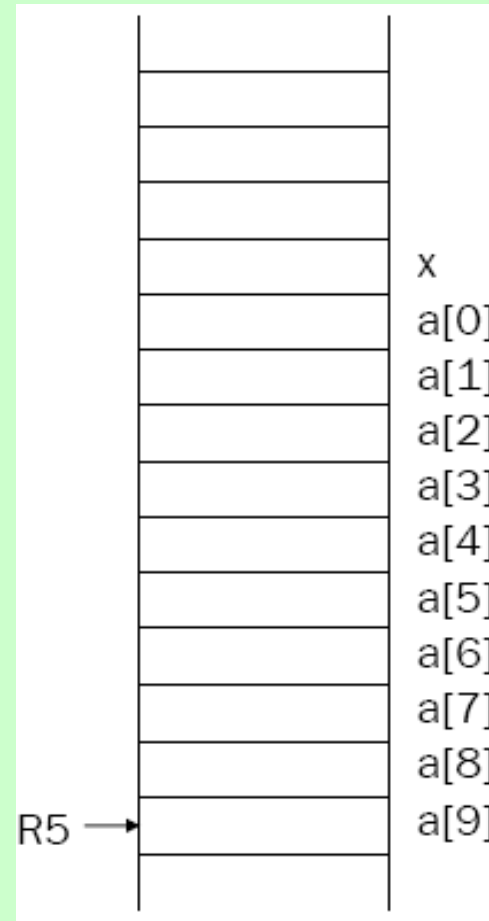
11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Ví dụ: Cho khai báo sau:

```
int a[10], x;
```

Như vậy mảng a có 10 phần tử **int**, các phần tử đó là a[0], a[1], ..., a[9]. Các phần tử này được cấp phát vị trí trong bộ nhớ như hình 12.1 sau.





CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Lệnh

$a[5] = a[3] + 1;$

có mã LC-3 như sau:

ADD	R0, R5, #-9	; R0 = &a[0]: địa chỉ của a[0]
LDR	R1, R0, #3	; R1 = a[3]
ADD	R1, R1, #1	; tăng 1
STR	R1, R0, #5	; a[5] = R1, tức $a[5] = a[3] + 1$.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Lệnh

$a[5] = 7;$

có mã LC-3 như sau:

AND R0, R0, #0

ADD R0, R0, #7 ; R0 = 7

ADD R1, R5, #-9 ; R1 = &a[0]: địa chỉ của phần tử

a[0]

STR R0, R1, #5 ; a[5] = R0



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Còn lệnh

$$a[x+1] = a[x] + 2;$$

với x là biến đang chứa trị là chỉ số nào đó cần làm việc, có mã LC-3 như sau:

```
LDR    R0, R5, #-10 ; R0 = x
ADD     R1, R5, #-9  ; R1 = &a[0]
ADD     R1, R0, R1   ; R1 = &a[x]
LDR     R2, R1, #0   ; R2 = a[x]
ADD     R2, R2, #2    ; cộng thêm 2
```




CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

```
LDR    R0, R5, #-10 ; R0 = x
ADD     R0, R0, #1   ; R0 = x+1
ADD     R1, R5, #-9  ; R1 = &a[0]
ADD     R1, R0, R1   ; R1 = &a[x+1]
STR     R2, R1, #0   ; a[x+1] = R2
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

1- Mảng một chiều

Ví dụ :

Viết chương trình nhập một dãy các số nguyên, tìm số lớn nhất trong dãy số đó.

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <conio.h>
```

```
main()
```

```
{
```

```
    int i, n, max, vtmx;
```

```
    int a[100];
```

```
    clrscr();
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

```
printf ("Chuong trinh thu mang \n");
printf ("Moi ban nhap so phan tu cua mang: ");
scanf ("%d", &n);
printf ("Moi nhap cac phan tu cua mang:");
for (i = 0; i < n; i++)
    scanf ("%d", &a[i]);
max = a[0];    vtmax = 0;
for (i = 1; i < n; i++)
    if (max < a[i])
        {
            max = a[i];
            vtmax = i;
        }
printf ("Phan tu %d co tri lon nhat la %d\n", vtmax, max);
getch()
}
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Cú pháp khai báo mảng nhiều chiều như sau:

**kiểu_tên_mảng [kích_thước_chiều1]
[kích_thước_chiều2] [...];**

Khi dịch C báo lỗi

Array size too large ?



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Ví dụ: Khai báo mảng hai chiều a

```
int a[4][3];
```

Như vậy mảng a có 4x3 phần tử int, các phần tử đó là

a[0][0] a[0][1] a[0][2]

a[1][0] a[1][1] a[1][2]

a[2][0] a[2][1] a[2][2]

a[3][0] a[3][1] a[3][2]



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Các phần tử này được sắp trong bộ nhớ theo thứ tự $a[0][0]$, $a[0][1]$, $a[0][2]$, $a[1][0]$, $a[1][1]$, $a[1][2]$, $a[2][0]$, $a[2][1]$, $a[2][2]$,....

		cột		
		0	1	2
hàng →	0			
	1			
	2			
	3			



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Ví dụ:

Viết chương trình tạo và in ra màn hình ma trận có dạng sau:

1	0	0	0
0	1	0	0
0	0	1	0
0	0	0	1



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <conio.h>
```

```
#define MAX 20
```

```
main()
```

```
{    int i, j;
```

```
    int a[MAX][MAX];
```

```
    int n;
```

```
    clrscr();
```

```
    printf ("Chuong trinh thu mang \n");
```

```
    printf ("Moi ban nhap cap cua ma tran: ");
```




CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

```
scanf ("%d", &n);  
for (i = 0; i < n; i++)  
    for (j = 0; j < n; j++)  
        if (i == j) a[i][i] = 1;  
        else    a[i][j] = 0;  
printf ("Ma tran duoc tao la: \n");  
for (i = 0; i < n; i++)  
{    for (j = 0; j < n; j++)  
        printf ("%d", a[i][j]);  
    printf("\n");  
    getch ()  
}
```

}



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Ví dụ : Cho các khai báo sau

```
#define MAX 4
int a[MAX][MAX];
int n = 3; /* cấp thực sự cần làm việc của ma trận */
int i, j;   /* biến là chỉ số mảng */
/* Nhập trị cho mảng */
for (i = 0; i < n; i++)
    for (j = 0; j < n; j++) scanf ("%d", &a[i][j]);
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Giả sử trị nhập vào là:

0	1	2
3	4	5
6	7	8
9	10	11

Mảng $a[3][3]$, là một phần của ma trận $a[\text{MAX}][\text{MAX}]$



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

$a[0][0]$	$a[0][1]$	$a[0][2]$	$a[0][3]$
$a[1][0]$	$a[1][1]$	$a[1][2]$	$a[1][3]$
$a[2][0]$	$a[2][1]$	$a[2][2]$	$a[2][3]$
$a[3][0]$	$a[3][1]$	$a[3][2]$	$a[3][3]$

Stack thực thi		
R6 →	3	j
xEFE9	3	i
xEFEA	3	n
xEFEB	0	$a[0][0]$
xEFEC	1	$a[0][1]$
xEFED	2	$a[0][2]$
xEFEE	?	$a[0][3]$
xEFEF	3	$a[1][0]$
xEFF0	4	$a[1][1]$
xEFF1	5	$a[1][2]$
xEFF2	?	$a[1][3]$
xEFF3	6	$a[2][0]$
xEFF4	7	$a[2][1]$
xEFF5	8	$a[2][2]$
xEFF6	?	$a[2][3]$
xEFF7	9	$a[3][0]$
xEFF8	10	$a[3][1]$
xEFF9	11	$a[3][2]$
R5 → xEFA	?	$a[3][3]$



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Ví dụ : Có khai báo

```
int a[10];
```

mà ta lại thực hiện lệnh

```
for (i = 0; i <= 10; i++) a[i] = i;
```

thì trong thực tế không có phần tử $a[10]$, nhưng việc gán cũng được thực hiện, và ô nhớ kế tiếp phần tử $a[9]$ được gán trị.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

C không có sự phân biệt giữa một biến chuỗi và một mảng các ký tự. Cả hai trường hợp đều được khai báo **char tên [chiều_dài];**

Điểm khác biệt?



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Hàm **gets()** cho phép nhập một chuỗi có tên để trong đối số hàm này.

Ví dụ :

```
char s[20];  
gets (s);
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Hàm puts() cho phép xuất một chuỗi có tên để trong đối số hàm này ra màn hình.

Ví dụ :

```
char s[20];
```

```
puts (s);
```

Cả hai `gets()` và `puts()` đều có prototype nằm trong file *stdio.h*.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

Ví dụ :

Chương trình truy xuất chuỗi dùng hàm chuẩn của C.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.2 KHAI BÁO MẢNG

2- Mảng nhiều chiều

```
#include <stdio.h>
```

```
#include <conio.h>
```

```
main()
```

```
{    char s[100];  
    clrscr();  
    printf ("Moi nhap mot chuoai: ");  
    gets (s);  
    printf ("Chuoai da nhap la: ");  
    puts (s);  
    getch();  
}
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.3 KHỞI ĐỘNG TRỊ CỦA MẢNG

Khi khai báo mảng là biến toàn cục hoặc tĩnh thì mảng có thể được khởi động trị bằng các giá trị hằng.

Ví dụ :

```
int a[5] = {1, 3, 5, 7, 9};
```

```
int b[10] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

Nếu số trị ít hơn số phần tử mảng thì các phần tử còn lại không được khởi động trị, có nghĩa các phần tử này có trị là 0.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.3 KHỞI ĐỘNG TRỊ CỦA MẢNG

Ví dụ:

```
double a[] = {1.23, -5.67, 9.87, 1.34};
```

```
char s[30] = "I go to school \n";
```

```
char ch[] = "Hello, World!";
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.3 KHỞI ĐỘNG TRỊ CỦA MẢNG

Ví dụ:

Cho khai báo mảng và khởi động trị như sau:

```
int a[][3] = {  
    { 11, 12, 13},  
    { 21, 22, 23},  
    { 31, 32, 33}  
};
```

Với khai báo này, mảng a sẽ có 9 phần tử trong 3 hàng



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.3 KHỞI ĐỘNG TRỊ CỦA MẢNG

Ví dụ :

Chuỗi char s[] = “Hello”;

H	e	l	l	o	\0
---	---	---	---	---	----

char ch[] = {'H', 'e', 'l', 'l', 'o'};

H	e	l	l	o
---	---	---	---	---



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

Khi khai báo đối số của hàm là mảng, kích thước của **chiều đầu tiên** của mảng không cần xác định cụ thể. Tuy nhiên từ chiều thứ hai trở đi, kích thước mảng phải xác định. Tên mảng chính là địa chỉ của mảng, nên việc truyền tên mảng cho hàm chính là **truyền địa chỉ thực của mảng** nên mọi thay đổi trên mảng trong hàm cũng chính là thay đổi trên mảng thật (**truyền theo kiểu tham số biến**).



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

Ví dụ 12.14 (SGT)

```
void select_sort (int a[ ], int n)
{
    ....
}
```

Ví dụ 12.15, 12.16 (SGT)



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

Ví dụ 12.17: Xét chương trình tính trung bình của các số như sau:

```
#include <stdio.h>
#define MAX 10
int Average (int values[]);
main()
{   int index;
    int mean;
    int a[MAX];
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
printf (“Mời nhập %d số nguyên: ”, MAX);  
    // Nhập trị cho mảng  
    for (index = 0; index < MAX; index++)  
        scanf (“%d”, &a[index]);  
    mean = Average (a);  
    printf (“Trung bình của các số này là %d.\n”, mean);  
}
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
int Average (int values[])  
{  
    int index;  
    int sum = 0;  
  
    for (index = 0; index < MAX; index++)  
        sum += values[index];  
    return (sum/MAX);  
}
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐÔI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIÊN TOÀN CỤ

Stack thực thi		
	↑	
R6 →	416	sum
R5 →	10	index
xEFEB	Con trỏ khung của main()	Mẫu tin kích hoạt của hàm Average()
xEFEC	Địa chỉ trả về cho main()	
xEFED	Trị trả về cho main()	
xEFEE	xEFEF	values
xEFEF	49	a[0]
xEFF0	54	a[1]
xEFF1	84	a[2]
xEFF2	12	a[3]
xEFF3	12	a[4]
xEFF4	6	a[5]
xEFF5	63	a[6]
xEFF6	92	a[7]
xEFF7	20	a[8]
xEFF8	24	a[9]
xEFF9	xx	mean
xEFFA	10	index

Mẫu tin kích hoạt của hàm Average()

Mẫu tin kích hoạt của hàm main()



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
#include <stdio.h>
#define MAX 10
int Average (int values[], int number);
main()
{   int index;
    int mean;
    int n;
    int a[MAX];
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
// Nhập số số nguyên cần làm việc
do
{
    printf ("Bạn muốn làm việc với bao nhiêu số nguyên? (0
< n <= 10): ");
    scanf ("%d", &n);
    if (n <= 0 || n > 10)
        printf ("Sai trị. Nhập lại.\n");
} while (n <= 0 || n > 10);
printf ("Mời nhập %d số nguyên: ", n);
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
// Nhập trị cho mảng
for (index = 0; index < n; index++)
    scanf ("%d", &a[index]);
mean = Average (a, n);
printf ("Trung bình của các số này là %d.\n", mean);
}
```



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.4 MẢNG LÀ ĐỐI SỐ CỦA HÀM MẢNG LÀ BIẾN TOÀN CỤC

```
int Average (int values[], int number)
{
    int index;
    int sum = 0;
    for (index = 0; index < number; index++)
        sum += values[index];
    return (sum/number);
}
```




CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

Trong phần trên, để sắp xếp một mảng, giải thuật được nêu ra là giải thuật **select sort**, trong mục này ta sẽ xét thêm hai giải thuật nữa là giải thuật **bubble sort** và **quick sort**.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

1- Bubble sort (ví dụ 5.17)

Giải thuật sort này dựa vào nguyên tắc: phần tử nhỏ hơn sẽ "**nhẹ hơn**" và vì vậy sẽ "**nổi**" lên trên. Như vậy, đây là phương pháp so sánh trực tiếp hai phần tử trong mảng với nhau, nếu phần tử nào nhỏ sẽ được đổi chỗ sang chỗ có chỉ số (cước số) thấp hơn (nếu việc sắp xếp theo thứ tự từ nhỏ tới lớn).



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

1- Bubble sort (ví dụ 5.17)

Chương trình thu ma tran

Moi ban nhap kích thước dãy: 5

Moi nhap các phần tử của ma tran:

9 -5 7 0 1

Lần lặp thu 0

9 -5 0 7 1

-5 9 0 7 1

Lần lặp thu 1

-5 9 0 1 7

-5 0 9 1 7



CHƯƠNG 11 MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

1- *Bubble sort* (ví dụ 5.17)

Lần lặp thứ 2

-5 0 1 9 7

Lần lặp thứ 3

-5 0 1 7 9

Mảng đã được sắp xếp là:

-5 0 1 7 9



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

2- *Quick sort*

Đây là giải thuật sort được đánh giá là nhanh nhất trong các giải thuật sắp xếp. Nguyên tắc của giải thuật này như sau:

Giải thuật **quick sort** bắt đầu bằng việc tìm một giá trị giữa tầm cho mảng.



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

2- Quick sort

Giá trị giữa tầm có thể được tính bằng trung bình cộng của hai phần tử đầu tiên và sau cùng trong phần mảng đang được sắp xếp. Giải thuật sẽ chuyển tất cả các phần tử có giá trị nhỏ hơn giá trị giữa tầm sang phần có chỉ số thấp của mảng, và chuyển tất cả các phần tử có giá trị lớn hơn giá trị giữa tầm sang phần có chỉ số cao của mảng.



CHƯƠNG 11

MẢNG

	86	3	10	23	12	67	59	47	31	24
Trị giữa tâm	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	Vị trí trong mảng									
Bước 1: 55	86	3	10	23	12	67	59	47	31	24
Bước 2: 35	24	3	10	23	12	31	47	59	67	86
Bước 3: 27	24	3	10	23	12	31	47	59	67	86
Bước 4: 18	24	3	10	23	12	31	47	59	67	86
Bước 5: 11	12	3	10	23	24	31	47	59	67	86
Bước 6: 6	10	3	12	23	24	31	47	59	67	86
Bước 7: 23	3	10	12	23	24	31	47	59	67	86
Bước 8: 72	3	10	12	23	24	31	47	59	67	86
Bước 9: 63	3	10	12	23	24	31	47	59	67	86
Bước 10: 63	3	10	12	23	24	31	47	59	67	86



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.1 Sắp xếp mảng

3- Select sort

Giải thuật sẽ tìm giá trị lớn nhất đưa về vị trí có cước số thấp nhất, sau đó tìm giá trị lớn thứ nhì đưa về vị trí có cước số thấp nhì, quá trình diễn ra tương tự cho đến hết

Ví dụ 8.14 (SGT)



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.2 Stack

Stack (tạm dịch là ngăn xếp) là một kiểu cấu trúc dữ liệu do lập trình viên tự lập ra, khi cần, lập trình viên có thể thêm một phần tử vào stack, hoặc xóa một phần tử ra khỏi stack.

Đặc điểm của cấu trúc dữ liệu này là dữ liệu được ghi vào hoặc lấy ra khỏi stack theo trật tự **vào trước ra sau** (last-in first-out).



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.2 Stack

Các thao tác cần có để làm việc trên stack:

- Khởi động stack, tương ứng với hàm `init_stack()` cần thiết kế.
- Các hàm để xem stack rỗng, đầy, hay xem trị trên đỉnh stack.
- Đẩy một phần tử vào stack, tương ứng hàm `push()` cần thiết kế.
- Lấy một phần tử từ đỉnh stack ra, tương ứng với hàm `pop()` cần thiết kế.

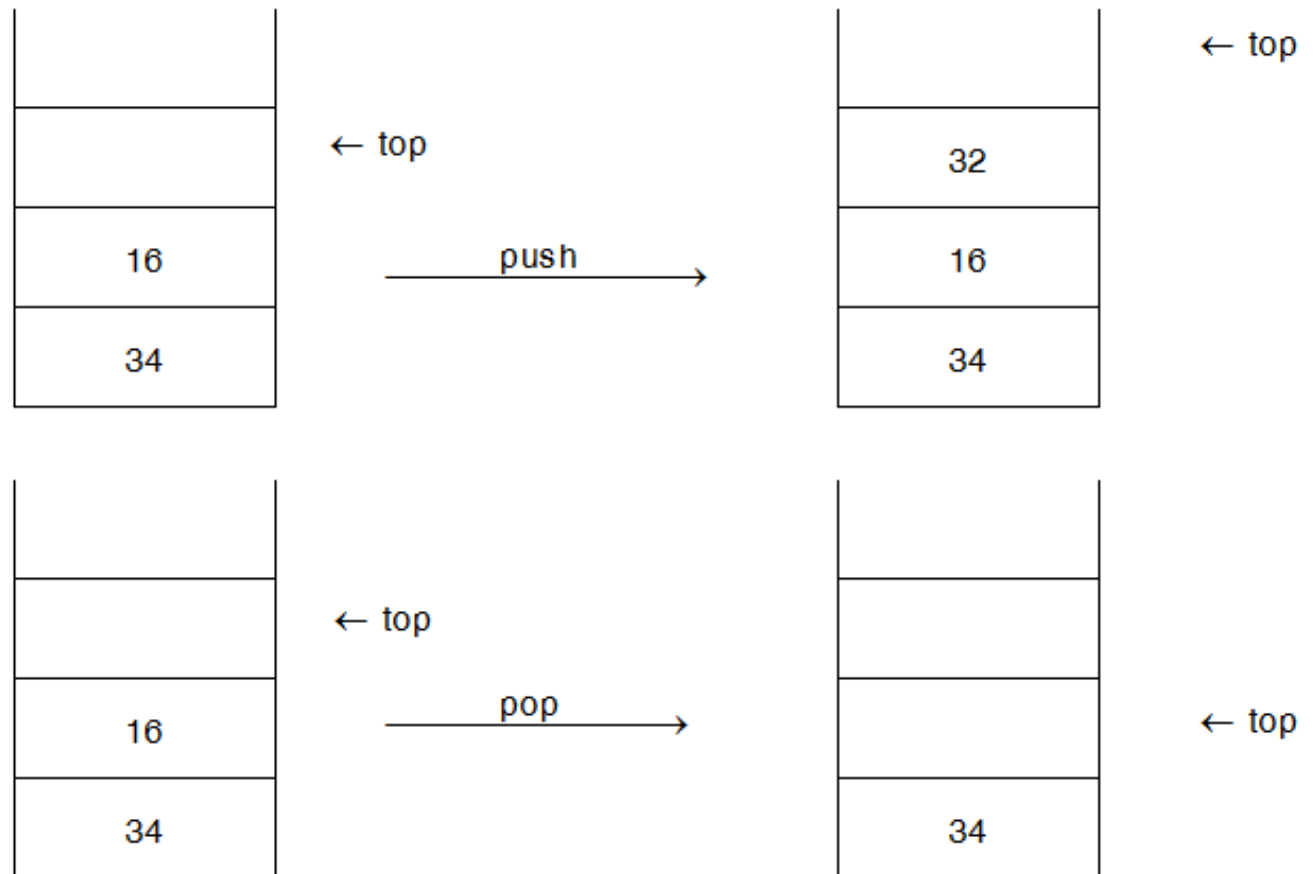


CHƯƠNG 11 MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.2 Stack

Ví dụ:





CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.2 Stack

Chương trình ứng dụng stack (SGT)



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.3 Queue

Queue là một cấu trúc dữ liệu, trong đó việc thêm dữ liệu vào được thực hiện ở một đầu, còn việc lấy một phần tử ra khỏi queue được thực hiện ở đầu kia. Dữ liệu vào ra queue theo trật tự vào đầu tiên ra **đầu tiên** (first-in first-out).



CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

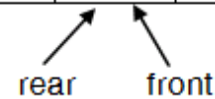
11.5.3 Queue

Cũng tương tự như đối với stack, các thao tác cần có để làm việc trên queue:

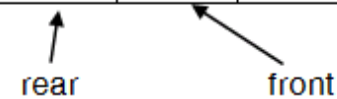
- Khởi động queue, tương ứng với hàm `init_queue()` cần thiết kế.
- Các hàm để xem queue rỗng, đầy.
- Thêm một phần tử vào queue, tương ứng hàm `addqueue()` cần thiết kế.
- Lấy một phần tử ra khỏi queue, tương ứng với hàm `deletequeue()` cần thiết kế.

11.5.3 Queue

Queue vòng Queue
có một phần tử



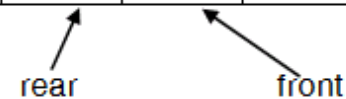
--	--	--	--	--	--	--	--	--



X	X	X	X		X	X	X	X
---	---	---	---	--	---	---	---	---



X	X	X	X	X	X	X	X	X
---	---	---	---	---	---	---	---	---





CHƯƠNG 11

MẢNG

11.5 CÁC ỨNG DỤNG

11.5.3 Queue

Ví dụ (SGT)



CHƯƠNG 11

MẢNG

BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG

1. Nhập một ma trận $n \times n$ bất kỳ, sắp xếp lại ma trận sao cho các trị lớn nhất trên từng hàng, nằm trên đường chéo của ma trận.
2. Viết chương trình tạo và in ra màn hình ma trận có dạng sau:

a	b	c	d
b	c	d	a
c	d	a	b
d	a	b	c

n

n : tham số nhập



CHƯƠNG 11

MẢNG

BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG

3. Nhập một chuỗi bất kỳ từ bàn phím, xóa tất cả các ký tự khoảng trắng thừa của chuỗi và in ra màn hình chuỗi mới.

4. Nhập một dãy số từ bàn phím. Viết hai hàm để in ra màn hình biểu đồ ngang và biểu đồ dọc của các dấu * tương ứng với các số nhập trong dãy số.

Ví dụ:

Nhập 2 4 3;

* *

* * * *

* * *

* * *

* * *

* *

*



CHƯƠNG 11

MẢNG

BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG

5. Viết chương trình tạo và in ra màn hình tam giác PASCAL cấp n , với n nhập từ bàn phím.
6. Viết chương trình tạo ma trận nghịch đảo $n \times n$.
7. Viết chương trình giải hệ phương trình tuyến tính bằng phương pháp Gauss.



CHƯƠNG 11

MẢNG

BÀI TẬP CUỐI CHƯƠNG

8. Nhập một ma trận vuông bất kỳ, tính tổng các hàng, các cột, các đường chéo.
9. Nhập một ma trận bất kỳ. In ra màn hình các trị và vị trí của các số nguyên tố có trong mảng đó.
10. Viết các hàm đổi từ số sang chuỗi, và từ chuỗi sang số.