

LẬP TRÌNH JAVA

Bài 5: Thực hành Mảng và Lớp

Chia team

1	Nguyễn Thành Đức
2	Huỳnh Thọ
3	Nguyễn Đăng Hà
4	Phạm Thị Minh
5	Nguyễn Thanh Bằng
6	Lý Kiều Hoa
7	Nguyễn Lương Phan Hoàng
8	Nguyễn Văn Quân
9	Đoàn Trung Quân
10	Nguyễn Đức Thịnh
11	Ngô Nguyễn Thái Sơn
12	Dào Văn Bảo
13	Võ Tú Hải
14	Hoàng Việt Hùng
15	Lô Duy Thanh
16	Trần Thị Bích Thảo
17	Thắm Văn Tiến
18	Nguyễn Anh Trường
19	Lô Cao Tường
20	Nguyễn Văn Anh Tài

Team 1: 1 - 6 - 11 - 16

Team 2: 2 - 7 - 12 - 17

Team 3: 3 - 8 - 13 - 18

Team 4: 4 - 9 - 14 - 19

Team 5: 5 - 10 - 15 - 20

Bài tập

1. Viết chương trình Java nhập vào một mảng một chiều a có n phần tử nguyên dương.

- a) Tìm và in ra những phần tử nào là số chính phương ($x = n^2$)
- b) Tạo mảng 1 chiều b theo công thức $b[0] = a[0]$, $b[i] = a[i] + a[i-1]$, $i > 0$
- c) Sắp xếp mảng theo thứ tự giảm dần, nhập 3 phần tử x, y, z nguyên dương từ bàn phím, chèn 3 phần tử vào mảng a sao cho vẫn giữ thứ tự giảm dần.

2. Viết chương trình nhập vào mảng 2 chiều a có kích thước m x m.

- In ra màn hình đường chéo chính, đường chéo phụ của ma trận đó.
- Hoán đổi đường chéo chính và đường chéo phụ rồi in ra lại ma trận đó.

Bài tập

3. Viết chương trình định nghĩa lớp Học sinh gồm các thuộc tính Họ và tên (string), Tuổi (integer), điểm số 3 môn Toán Lý Hóa (double), một phương thức để tính điểm trung bình, một phương thức để in ra thông tin của sinh viên, một phương thức kiểm tra sinh viên có trúng tuyển vào đại học với điểm chuẩn là đối số của hàm. Viết một lớp Main để quản lý n học sinh được nhập từ bàn phím, và nhập điểm chuẩn đại học của 3 ngành CNTT, DT-VT, Điện tử. Liệt kê và in ra n sinh viên có đậu vào 3 ngành đó không theo cấu trúc như sau

Tên	Tong diem	CNTT(26)	DTVT(20)	DT(18.5)
A	25	N	Y	Y
B	26	Y	Y	Y