

BÀI THỰC HÀNH 06

MỤC TIÊU:

Sau bài thực hành, các bạn có khả năng thực hiện được:

- ✓ Biết sử dụng mảng 1 chiều trong lập trình
- ✓ Biết sử dụng mảng 2 chiều trong lập trình

BÀI 1: TÍNH TRUNG BÌNH TỔNG CÁC SỐ CHIA HẾT CHO 3 TRONG MẢNG

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình kết quả của trung bình tổng các số chia hết cho 3 trong mảng

Hướng dẫn:

```
//Tạo mảng với số phần tử
int n;
//Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng
int mang[n];
int i;
for(i=0;i<n;i++){
    //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng
}
float tong=0;
float tb;
int count=0;
//Duyệt mảng
for(i=0;i<n;i++){
    if(mang[i]%3==0){
        //cộng mang[i] vào biến tổng
        //tăng biến count lên 1
    }
}
tb = tong/count;
//Xuất giá trị trung bình ra màn hình
```

BÀI 2: TÌM GIÁ TRỊ LỚN NHẤT VÀ NHỎ NHẤT TRONG MẢNG

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình giá trị nhỏ nhất và lớn nhất của mảng

Hướng dẫn:

```
//Tạo mảng với số phần tử
int n;
//Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng
int mang[n];
int i;
for(i=0;i<n;i++){
    //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng
}
int max;
//Duyệt mảng
for(i=0;i<n;i++){
    //Nếu mang[i] > max
    //max = mang[i]
}
//Xuất max ra màn hình
```

BÀI 3: SẮP XẾP MẢNG THEO THỨ TỪ GIẢM DẦN

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 mảng các số nguyên. Mảng gồm n phần tử

Output: Xuất ra màn hình kết quả mảng đã sắp xếp

Hướng dẫn:

```
//Tạo mảng với số phần tử
int n;
//Cho người dùng nhập vào số phần tử của mảng
int mang[n];
int i;
for(i=0;i<n;i++){
    //Mời người dùng nhập dữ liệu vào trong mảng
}
//Sắp xếp mảng
```

```
for(i=0;i<n;i++){
    for(j=0;j<n;j++){
        //Nếu mang[i] > mang[j]
        //Sử dụng hoán vị, đổi vị trí mang[i] với mang[j]
    }
}
//Xuất mang
for(i=0;i<n;i++){
    printf("Vị trí thu mang[%d] là : %d \n",i,mang[i]);
}
```

BÀI 4: TÍNH BÌNH PHƯƠNG CÁC PHẦN TỬ TRONG MẢNG 2 CHIỀU

Input: Nhập vào từ bàn phím 1 ma trận các số nguyên. Mảng gồm n hàng, m cột

Output: Xuất ra màn hình ma trận bình phương

Hướng dẫn:

```
//Tạo mảng với số phần tử
int n,m;
//Mời người dùng nhập vào n,m từ bàn phím
int mang[n][m];
int i,j;
for(i=0;i<n;i++){
    for(j=0;j<m;j++){
        //Mời người dùng nhập dữ liệu vào ma trận
    }
}

//Xuất mảng bình phương
for(i=0;i<n;i++){
    for(j=0;j<m;j++){
        //Xuất mảng bình phương: mang[i][j]*mang[i][j];
    }
    printf("\n");
}
```

BÀI 5: GIẢNG VIÊN CHO THÊM BÀI TẬP
TIÊU CHÍ CHẤM ĐIỂM

Bài	Mô tả tiêu chí chấm	Điểm tối đa
1	Hoàn thiện bài 1	2
2	Hoàn thiện bài 2	2
3	Hoàn thiện bài 3	3
4	Hoàn thiện bài 4	2
5	Hoàn thiện bài 5	1
	Tổng	10