1. Dãy số:

* Nhập/ xuất dãy số (thông thường)
* Nhập dãy số nguyên dương/ xuất các phần tử có điều kiện ví dụ như: xuất các số từ vị trí 2🡪 7
* Gán giá trị dayso a = { 3, { 1, 5, 0}};
* Các kỹ thuật xử lí trên dãy số: tìm số max, số min, đếm, sắp xếp, chèn, xóa, sửa, trộn, tách, ghép…
* Kỹ thuật đệ quy trên dãy số (bài số 9)

1. Ma trận

* Ma trận vuông/ ma trận thông thường
* Const int MAX = 50;

|  |  |
| --- | --- |
| MaTranVuong  Struct MaTran{  Int n; // cấp ma trận  Int list[MAX][MAX];  }; | MaTranThuong  Struct MaTran{  Int n,m; // sodong, so cot  Int list[MAX][MAX];  }; |

* Nhập xuất ma trận (viết theo hàm – hoặc gán giá trị - hoặc đọc từ file)
* Viết hàm nhập / xuất ( void nhapMT(MaTran &a){ viết nội dung} void xuatMT(MaTran a);
* Gán giá trị

|  |  |
| --- | --- |
| MaTran a = { 2, 3, {{1, 2, 3}, {4, 5,6}}}; | MaTran a;  A[0][0] = 1;  A[0][1] = 2;  A[0][2] = 3;  A[1][0] = 1;  A[1][1] = 2;  A[1][2] = 3; |

* Các kỹ thuật xử lí trên ma trận thường ( đảo dòng/ cột, xuất biên/ xuất dòng/ xuất cột/ thay thế phần tử,…)
* Các kỹ thuật xử lí trên ma trận vuông( chéo chính/phụ, xuất tam giác theo yêu cầu, kiểm tra có đối xứng hay không?...)

1. Con trỏ ( xóa, thêm, đảo chuỗi, trích chuỗi, tìm chuỗi con…)
2. Đệ quy

* Đệ quy trên dãy số, đệ quy trên ma trận

(tìm tổng, tổng lẻ, tổng chẵn, max, min,…)

1. viết main()

kiểu trả về: int, float, char\* 🡪 cout<<

Ví dụ: int tinhtong(Dayso a) 🡪 cout<<tinhtong(a);

Kiểu trả về: bool 🡪 if

Ví dụ: bool kiemTraSNT(Dayso a) 🡪 if(kiemTraSNT(a)==true) cout<<?

Kiểu trả về: void 🡪

Ví dụ: void xuatDS(Dayso a) 🡪 xuatDS(a);