

### Lớp ma trận

Xây dựng một lớp biểu diễn khái niệm ma trận gồm **m** dòng **n** cột, các phương thức nhập, xuất ma trận và các phép toán cộng, nhân hai ma trận.

```
#define MAX 10
class Matrix {
    int m, n;
    float *a[MAX]; //mỗi con trỏ thành phần quản lý từng hàng
                  //của ma trận

public:
    //1. Nhập ma trận
    Matrix();

    //2. Hàm tạo sao chép
    Matrix(Matrix &b);

    //3. Hàm tạo ma trận không có cấp (row x col)
    Matrix(int row, int col);

    //4. Xuất ma trận
    void display();

    //5. Kiểm tra hai ma trận có cộng được (cùng cấp)
    bool isadd(Matrix &b);

    //6. Kiểm tra hai ma trận có nhân được (số cột của ma trận hiện
    tại bằng số hàng của ma trận truyền vào)
    bool ismul(Matrix &b);

    //7. Phép cộng hai ma trận cùng cấp
    Matrix operator+(Matrix &b);

    //8. Lấy số hàng của ma trận tích nếu a và b nhân được với nhau
    friend int rowdim(Matrix &a, Matrix &b);

    //9. Lấy số cột của ma trận tích nếu a và b nhân được với nhau
    friend int coldim(Matrix &a, Matrix &b);

    //10. Phép nhân hai ma trận
    Matrix operator*(Matrix &b);
```

### Yêu cầu:

- Viết các hàm như định nghĩa ở trên cho lớp ma trận.
- Viết đúng hàm **main()** như sau để chạy chương trình

```
int main() {  
    Matrix A;  
    A.display();  
    Matrix B;  
    B.display();  
    Matrix C(A);  
    if(A.isadd(B)){  
        C = A + B;  
        C.display();  
    }  
    if(A.ismul(B)){  
        int row, col;  
        row = rowdim(A,B);  
        col = coldim(A,B);  
        Matrix D(row,col);  
        D = A*B;  
        D.display();  
    }  
    return 0;  
}
```

### Ví dụ:

Input	Output
2 3 1 2 3 3 4 5 2 3 1 1 1 1 1 1	1 2 3 3 4 5 1 1 1 1 1 1 2 3 4 4 5 6
2 3 1 2 3 3 4 5 3 2 1 1 1 1 1 1	1 2 3 3 4 5 1 1 1 1 1 1 6 6 12 12

