

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 VÀ 5 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 và 5 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 && mang[i]%5==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

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

Output: Xuất ra màn hình các vị trí và giá trị mảng chứa số lẻ

Chỉ xuất ra màn hình các số lẻ tại đúng vị trí mảng

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	2
4	Hoàn thiện bài 4	2
5	Hoàn thiện bài 5	1
6	Tích cực, điểm cộng	1
	Tổng	10