1. Viết chương trình thực hiện công việc sau:
2. Nhập ma trận A (m dòng, n cột) gồm các phần tử kiểu int. Sau đó, in ma trận A.
3. Tính tích các số là bội số của 3 nằm trên dòng đầu tiên của ma trận.
4. Tạo ra mảng một chiều X với X[i] là các giá trị lớn nhất trên từng dòng i của ma trận A. In X ra.
5. Viết chương trình chơi cờ ca rô bằng cách sử dụng mảng 2 chiều (\*). Luật chơi như sau:
   1. Có 2 người chơi. Một người chơi nước cờ X, một người chơi nước cờ O.
   2. Người chơi nước X sẽ được chơi đầu tiên. Sau đó 2 người luân phiên nhau đánh.
   3. Bàn cờ gồm có tối đa là 100 hàng X 100 cột.
   4. Khi nào có 5 con cờ (có cùng nước cờ) liên tục ở hàng ngang, hàng dọc hoặc đường chéo thì người chơi có nước cờ đó sẽ THẮNG.
   5. Nếu đánh hết bàn cờ mà không có ai thắng thì kết quả là HÒA.

**\*\*\* Sử dụng mảng 2 chiều để làm các bài tập in hình \* ở dưới đây:**

1. In hình \* sau đây:

\*\*\*\*\*\*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\*\*\*\*\*\*

1. In các hình \* sau đây:

\*\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

\*

\*\*\*\*\*\*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\* \*

\*\*\*\*\*\*

1. In các hình \* sau đây:

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

\*

\*\*

\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*

\*\*\*\*

\*\*\*

\*\*

\*

🡪 Rút ra bài toán tổng quát

1. In các hình \* sau đây:

\*\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

\*

\*\*\*\*\*\*

\*\*\*\*\*\*

\*

\*

\*

\*

\*\*\*\*\*\*

1. In hình \* sau đây:

\*\*\*\*\*\*

\* \* \*

\* \* \*

\* \* \*

\*\*\*\*\*\*