

## **BÀI 2. Viết chương trình nhập xuất mảng 2 chiều (ma trận vuông) và thực hiện các yêu cầu:**

1. Nhập x từ bàn phím và in ra màn hình **phần tử lớn nhất trên hàng thứ x.**
2. Nhập y từ bàn phím và in ra màn hình **phần tử nhỏ nhất trên cột thứ y.**
3. Nhập k từ bàn phím và in ra màn hình **tổng các phần tử trên hàng k.**
4. Nhập m từ bàn phím và in ra màn hình **tổng các phần tử trên cột m.**
5. In ra màn hình tổng của các phần tử có giá trị chẵn trên ma trận.

Ví dụ: ma trận là

1 0 3

4 2 0

1 2 6

→ Tổng các phần tử có giá trị chẵn là: 14

6. Kiểm tra **toàn bộ các phần tử** trên đường chéo có bằng 0 hay không? Nếu có in ra: "**Duong cheo bang 0**", ngược lại in ra: "**Duong cheo khac 0**".
7. Kiểm tra **toàn bộ các phần tử** trên ma trận có nhỏ hơn hoặc bằng 1 hay không? Nếu có in ra **YES**, ngược lại in **NO**
8. Kiểm tra xem mảng 2 chiều có đối xứng qua đường chéo chính không? Nếu có in **DOI XUNG**, ngược lại in **KHONG DOI XUNG**