[\*Bài tập] Luyện tập mảng 02

Mục tiêu

Luyện tập thao tác với mảng hai chiều, một chiều

Mô tả

**Để hoàn thành bài thực hành, học viên cần:**

* Đưa mã nguồn lên GitHub
* Dán link của repository lên phần nộp bài trên CodeGymX

**Bài 1:** Viết chương trình khởi tạo mảng 2 chiều, gồm một bộ các phần tử có sẵn,  in ra các phần tử trong mảng. Chú ý: Sử dụng vòng lặp for lồng nhau  
Ví dụ mảng sau:

let a = [  
    [1, 2, 1, 24],  
    [8, 11, 9, 4],  
    [7, 0, 7, 27],  
    [7, 4, 28, 14],  
    [3, 10, 26, 7]  
];

Kết quả mẫu

"row 0"  
" 1"  
" 2"  
" 1"  
" 24"  
"row 1"

Xem hướng dẫn tại:

<https://www.w3resource.com/javascript-exercises/javascript-array-exercise-10.php>

**Bài 2:** Viết một chương trình để in các ký tự trong một mảng theo thứ tự đảo ngược. Ví dụ, nếu một mảng chứa các ký tự  [ 'c', 's', 'c', '2', '6', '1' ] sau khi thực hiện đảo ngược sẽ là "162csc"

**Bài 3:** Viết một chương trình khai báo một mảng ký tự và kích thước của mảng. Chương trình này đếm số ký tự số trong mảng.

**Bài 4:** Viết một chương trình để đếm số từ trong một chuỗi

**Bài 5:** Viết một chương trình nhập vào 2 chuỗi, sau đó kiểm tra xem hai chuỗi có giống nhau hay không.

**Bài 6:** Viết chương trình nhập vào một mảng ký tự, tìm tất cả các ký tự trong mảng là (-) và thay thế các ký tự này bởi ký tự ( \_ )