1. Viết hàm tạo ra ma trận có kích thước 3 ≤ số hàng = số cột <5

void nhapmatran(int a[][maxcot], int &sohang, int &socot)

1. Viết hàm in ra ma trận vừa tạo

*void inmatran(int a[][maxcot], int hang, int cot)*

1. Viết hàm tính tổng các phần tử trên từng hàng của ma trận

*void tonghang(int a[][maxcot], int hang, int cot)*

Tong cua hang thu 0 la: 6

Tong cua hang thu 1 la: 15

Tong cua hang thu 2 la: 24

1. Viết hàm tính tổng các phần tử trên từng hàng của ma trận

*void tongcot(int a[][maxcot], int hang, int cot)*

Tong cua cot 0 la 12

Tong cua cot 1 la 15

Tong cua cot 2 la 18

1. Viết hàm kiểm tra một ma trận có phải là ma phương không? Nếu mảng 2 chiều có tổng các hàng = tổng các cột = tổng chéo chính = tổng chéo phụ thì ma trận đó được gọi là ma phương.
2. Kiểm tra 1 ma trận có phải là ma trận đối xứng hay không?

int A[4][4]={{1,2,3,4},{2,7,8,9},{3,8,7,1},{4,9,1,9}};

1 2 3 4

2 7 8 9

3 8 7 1

4 9 1 9

Là ma trận đối xứng

int B[4][4]={{1,1,1,1},{2,7,8,9},{3,8,7,1},{4,9,1,9}};

1 1 1 1

2 7 8 9

3 8 7 1

4 9 1 9

Là ma trận không đối xứng

1. Viết chương trình nhân 2 ma trận sau:

Để nhân 2 ma trận cần thỏa mãn quy tắc, số CỘT của MATRAN A = số HÀNG của MATRANB. Khi đó, ma trận kết quả C có số chiều là (hàng A, cột B)

**Cách làm:**