

Bài tập mảng 1 chiều.

1. Nhập vào mảng số Nguyên 5 phần tử. In ra mảng vừa nhập và
 - a. Tính tổng các phần tử trong mảng.
 - b. Tính tổng các phần tử lẻ.
 - c. Tính tổng các phần tử chẵn.
2. Nhập vào mảng số Nguyên 5 phần tử. Tìm
 - a. Phần tử lớn nhất trong mảng
 - b. Phần tử nhỏ nhất trong mảng
 - c. Tất cả phần tử chia hết cho 3.
3. Nhập vào mảng số Nguyên 5 phần tử và 1 số nguyên **a** từ bàn phím. Kiểm tra xem số Nguyên **a** có xuất hiện trong mảng không. Nếu có in ra vị trí của số đó trong mảng.
4. Sử dụng Lớp **Random** để tạo ra mảng số Nguyên ngẫu nhiên 15 phần tử. In ra mảng vừa tạo và
 - a. Sắp xếp mảng theo thứ tự tăng dần.
 - b. Sắp xếp mảng theo thứ tự giảm dần.
 - c. Đếm xem trong mảng có bao nhiêu số chẵn
 - d. Đếm xem trong mảng có bao nhiêu số lẻ.
5. Nhập vào 2 Vector 3 chiều $A(x_a, y_a, z_a)$ và $B(x_b, y_b, z_b)$. Tính
 - a. Tổng của 2 vector
 - b. Tích tích vô hướng của 2 vector

Bài tập mảng 2 chiều.

1. Nhập vào ma trận 2 chiều 3×3 . In ra ma trận vừa nhập và
 - a. Tính tổng mỗi hàng của ma trận và in ra
 - b. Tính tổng mỗi cột của ma trận và in ra
2. Nhập vào 2 Ma trận 3×3 . Tính
 - a. Tổng của 2 Ma trận
 - b. Tích của 2 Ma trận
 - c. Tính định thức của Ma trận
3. Nhập vào Ma trận 3×3 . Kiểm tra xem
 - a. Ma trận vừa nhập có phải là ma trận đơn vị hay không.
 - b. Ma trận vừa nhập có phải là ma trận 0 hay không.
 - c. Ma trận vừa nhập có phải là ma trận đối xứng hay không.