**BÀI TẬP 3.1**

**Bài 1.** Viết chương trình nhập vào một xâu ký tự và một ký tự. Đếm và in ra màn hình số lần xuất hiện của ký tự vừa nhập trong xâu ký tự đó.

**Bài 2.** Viết chương trình tìm kiếm tên trong chuỗi họ tên đã nhập trước đó. Nếu có thì xuất ra là tên này đã nhập đúng, ngược lại thông báo là đã nhập sai.

**Bài 3.** Viết chương trình lấy ký tự đầu của mỗi từ trong họ tên (được nhập từ bàn phím) và in chuỗi tìm được ra màn hình.

**Bài 4.** Cho biết đường dẫn đầy đủ của một tập tin có dạng: “/home/user/filename.png”. Hãy viết chương trình hiển thị ra màn hình tên, phần mở rộng và đường dẫn tập tin.

**Bài 5**. Nhập vào một xâu. Đếm xem trong xâu có bao nhiêu ký tự chữ cái, bao nhiêu ký tự chữ số và bao nhiêu từ (các từ ngăn cách với nhau bởi khoảng trắng).

**Bài 6**. Viết chương trình tìm kiếm xem ký tự nào xuất nhiện nhiều nhất trong chuỗi.

**Bài 7**. Nhập một xâu từ bàn phím. Loại bỏ tất cả các khoảng trắng dư thừa trong xâu. Xóa tất cả các nguyên âm trong xâu.

**Bài 8**. Nhập một chuỗi bất kì, yêu cầu nhập 1 kí tự muốn xóa. Thực hiện xóa tất cả những kí tự đó trong chuỗi.

**Bài 9.** Nhập vào một xâu. Tạo ra xâu đảo ngược với xâu đã nhập.

Ví dụ: nhập ABCDE, xuất ra màn hình là:EDCBA

**Bài 10**. Nhập một xâu từ bàn phím. Hãy tạo ra một xâu có các từ đối xứng với xâu vừa nhập.

**Ví dụ**: Nhập: “ Ha Noi Viet Nam”. In ra: “Nam Viet Noi Ha”