

Đề 1:

Câu 1: Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Sử dụng con trỏ để nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. Yêu cầu cấp phát bộ nhớ động.
- Hiển thị mảng a vừa nhập ra màn hình.
- Tính trung bình cộng các phần tử lẻ và chia hết cho 3 trong dãy. In kết quả.
- Sắp xếp mảng a sao cho các số dương ở đầu mảng theo thứ tự tăng dần, các số âm cuối mảng giảm dần

Câu 2: Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào một xâu ký tự bất kỳ. Hiển thị xâu vừa nhập ra màn hình.
- Hãy cho biết xâu vừa nhập có bao nhiêu chữ cái thường?
- Xóa mọi ký tự 'a' ra khỏi xâu vừa nhập và in kết quả sau khi xóa ra màn hình.

Họ và tên: Lớp: Số máy:

Đề 2:

Câu 1: Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Sử dụng con trỏ để nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. Yêu cầu cấp phát bộ nhớ động.
- Hiển thị mảng a vừa nhập ra màn hình.
- Đếm xem trong dãy có bao nhiêu phần tử nhỏ nhất, in vị trí của chúng. In kết quả
- Nhập số nguyên k bất kỳ, xóa phần tử bằng k trong mảng a. hiển thị mảng sau khi xóa.

Câu 2: Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào từ bàn phím 2 xâu s1 và s2. Hiển thị xâu s1, s2 ra màn hình.
- Cho biết 2 xâu vừa nhập có bao nhiêu chữ cái hoa?
- Kiểm tra xem xâu s1 và s2 có bằng nhau không?

Họ và tên: Lớp: Số máy:

Đề 3:

Câu 1: Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Sử dụng con trỏ để nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. Yêu cầu cấp phát bộ nhớ động.
- Hiển thị mảng a vừa nhập ra màn hình.
- Tính tổng các số nguyên tố trong dãy. In kết quả của tổng
- Tách mảng a thành 2 mảng b và c sao cho mảng b gồm các phần tử chẵn, mảng c gồm các phần tử lẻ.

Câu 2: Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào từ bàn phím một xâu bất kỳ. Hiển thị xâu vừa nhập ra màn hình.
- Đếm xem trong xâu vừa nhập có bao nhiêu chữ số?
- Xâu vừa nhập có đối xứng không? (vd: xâu đối xứng abcba)

Họ và tên: Lớp: Số máy:

Đề 4:

Câu 1: Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Sử dụng con trỏ để nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. Yêu cầu cấp phát bộ nhớ động.
- Hiển thị mảng a vừa nhập ra màn hình.
- Nhập vào một số nguyên c, đếm số lần xuất hiện của các phần tử $\leq c$ trong mảng. In kết quả.
- Nhập số nguyên x, chèn x vào trước các phần tử lẻ trong mảng. hiển thị mảng sau khi chèn.

Câu 2: Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào từ bàn phím chuỗi str1. Hiển thị chuỗi vừa nhập ra màn hình.
- Đếm xem chuỗi str1 có bao nhiêu từ, sau đó hiển thị mỗi từ trên một dòng.
- Nhập vào một ký tự ch bất kỳ.xóa ký tự ch trong chuỗi str1. Hiện thị chuỗi sau khi xóa.

Họ và tên:..... Lớp:..... Số máy:.....

Đề 5:

Câu 1: Viết chương trình thực hiện các công việc sau:

- Sử dụng con trỏ để nhập vào một mảng a gồm n phần tử nguyên. Yêu cầu cấp phát bộ nhớ động.
- Hiển thị mảng a vừa nhập ra màn hình.
- In ra màn hình các phần tử chẵn chia hết cho 3 và vị trí của chúng.
- Đếm các phần tử chẵn, phần tử lẻ và phần tử chia hết cho 3 trong dãy. In kết quả ra màn hình.
- Nhập vào số thực x. Chèn x vào sau phần tử dương chẵn trong mảng. In dãy sau khi chèn.

Câu 2: Viết chương trình thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào từ bàn phím một chuỗi s1 bất kỳ. Hiển thị chuỗi vừa nhập ra màn hình.
- Đếm xem trong chuỗi có bao nhiêu ký tự 'K'. Hiển thị kết quả ra màn hình.
- Loại bỏ ký tự 'ch' trong chuỗi s1. Hiển thị chuỗi sau khi loại bỏ.

Họ và tên:..... Lớp:..... Số máy:.....