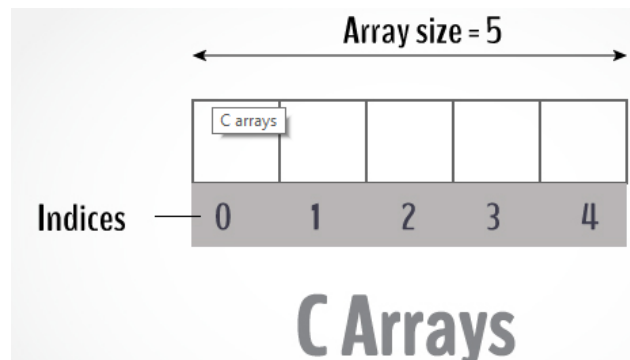
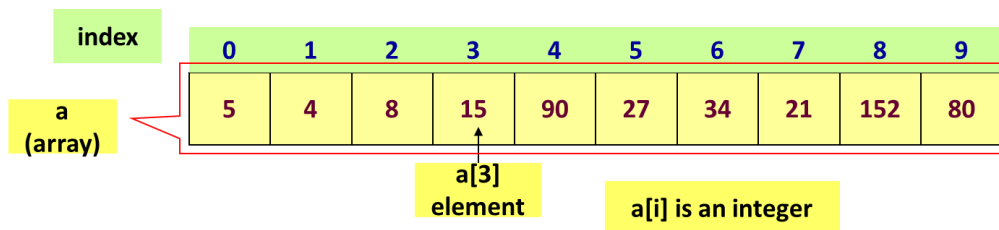


BÀI THỰC HÀNH SỐ 9: MẢNG MỘT CHIỀU

(One-dimensional Arrays)



1-D array: tập các phần tử cùng kiểu dữ liệu và được lưu trữ liên tiếp trong bộ nhớ.



I. Khai báo

```
DataType ArrayName[NumberOfElements];
```

Examples:

```
int a1[5];
```

```
char s[12];
```

```
double a3[100];
```

II. Duyệt mảng

A way to visit each element of an array

Suppose that the 1-D array, named *a*, containing *n* elements.

Forward traversal:

```
int i;
for (i=0; i<n; i++)
{ [if (condition)] Access a[i];
}
```

Backward traversal:

```
int i;
for (i=n-1; i>=0; i--)
{ [if (condition)] Access a[i];
}
```

III. Một số ví dụ

Example 1:

```
1. // Program to find the average of n (n < 10) numbers using arrays
2.
3. #include <stdio.h>
4. int main()
5. {
6.     int marks[10], i, n, sum = 0, average;
7.     printf("Enter n: ");
8.     scanf("%d", &n);
9.     for(i=0; i<n; ++i)
10.    {
11.        printf("Enter number%d: ",i+1);
12.        scanf("%d", &marks[i]);
13.        sum += marks[i];
14.    }
15.    average = sum/n;
16.
17.    printf("Average = %d", average);
18.
19.    return 0;
20. }
```

Example 2: Chương trình sau thực hiện các yêu cầu:

- Nhập các giá trị cho một mảng nguyên có thể chứa tối đa 100 phần tử
- In ra giá trị lớn nhất
- In ra các giá trị của mảng
- In ra các giá trị chẵn.

```
5 #include <stdio.h>
6 #define MAXN 100
7
8 /*Prototypes*/
9 void input(int a[], int n);
10 int print(int a[], int n);
11 int max(int a[], int n);
12 void printEven(int a[], int n);
13 int main()
14 {
15     int a[MAXN]; //Mang lưu trữ tối đa 100 giá trị nguyên
16     int n; // số phần tử thực sự sử dụng
17     int maxVal;
18     do
19     {
20         printf("Số phần tử sẽ sử dụng (1..%d):", MAXN);
21         scanf("%d", &n);
22     }
23     while(n<1 || n>MAXN);
24
25     printf("Nhập %d giá trị cho mảng:\n", n);
26     input(a,n);
```

```

27     maxVal=max(a,n);
28     printf("Gia tri lon nhat:%d\n", maxVal);
29     printf("\nMang da nhap:");
30     print(a,n);
31     printf("\nCac gia tri chan trong mang:");
32     printEven(a,n);
33     printf("\nHave a Nice Day!\n\n");
34     getchar();
35     return 0;
36 }
37 //-----
38 void input(int a[], int n)
39 {
40     int i;
41     for(i=0; i<n; i++)
42         scanf("%d", &a[i]);
43 }
44 //-----
45 int print(int a[], int n)
46 {
47     int i;
48     for(i=0; i<n; i++)
49         printf("%d ", a[i]);
50 }
51 //-----
52 int max(int a[], int n)
53 {
54     int result = a[0];
55     int i;
56     for(i=1; i<n; i++)
57         if(result<a[i])
58             result=a[i];
59     return result;
60 }
61 //-----
62 void printEven(int a[], int n)
63 {
64     int i;
65     for(i=0; i<n; i++)
66         if(a[i]%2==0)
67             printf("%d ", a[i]);
68 }

```

Example 3: Tìm kiếm trên mảng một chiều

```

int firstLinearSearch( int x, int a[], int n)
{ int i;
  for ( i=0; i<n; i++)
      if ( x == a[i] ) return i;
  return -1;
}

```

```

int lastLinearSearch ( double x, double *a, int n)
{ int i;
  for ( i=n-1; i>=0; i--)
    if ( x == a[i] ) return i;
  return -1;
}

```

```

/* Linear search Demo. */
#include <stdio.h>
int firstLinearSearch ( int x, int a[], int n)
{
    /* Your code */
}
int lastLinearSearch ( int x, int a[], int n)
{
    /* Your code */
}

int main()
{ int a[] = { 3,34,5,1,2,8,9,2,9 }, x=2;
  int pos1= firstLinearSearch(x,a,9);
  if (pos1>=0)
  { int pos2= lastLinearSearch(x,a,9);
    printf("First existence:%d, last existence:%d\n", pos1, pos2);
  }
  else printf("%d does not exist!\n", x);
  getchar();
  return 0;
}

```

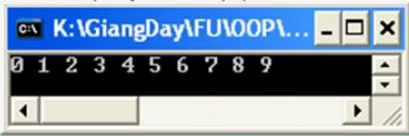


Example 4: Sắp xếp mảng một chiều

```

2 #include <stdio.h>
3 void ascSelectionSort( int* a, int n)
4 { int minIndex; /* index of min. value in a group */
5   int i,j ; /* vars for looping */
6   /* Group begins at position i to n-1*/
7   for (i=0; i< n-1; i++)
8   { minIndex = i; /* init minimum position */
9     /* update minIndex of the group at i, i+1,..., n-1*/
10    for (j=i+1; j<n; j++) if (a[minIndex]> a[j]) minIndex= j;
11    /* Move minimum value to the begin of the group */
12    if (minIndex > i)
13    { int t = a[minIndex];
14      a[minIndex] = a[i];
15      a[i] = t;
16    }
17  }
18 }
19
20 void print (int*a, int n)
21 {
22     /* Your code */
23 }
24 int main()
25 { int a[] = { 1,3,5,7,9,2,4,6,8, 0 };
26   ascSelectionSort(a, 10);
27   print(a,10);
28   getchar();
29   return 0;
30 }

```



Example 5: Phát sinh ngẫu nhiên Randomize (stdlib.h)

```

5 #include <stdio.h>
6 #include <stdlib.h>
7 #include <time.h>
8 int main()
9 {
10     int i, a=5, b=50;
11     double x=3.5, y= 20.8;
12     srand(time(NULL));
13     printf("\nPhat sinh 10 so nguyen ngau nhien:\n");
14     for (i=0;i<10; i++)
15         printf("%d ", rand());
16     printf("\n\nPhat sinh 10 so nguyen ngau nhien between:%d...%d\n", a, b);
17     for (i=0;i<10; i++)
18         printf("%d ", a + rand()% (b-a));
19     printf("\n\nPhat sinh 5 so thuc ngau nhien between:%lf...%lf\n", x, y);
20     for (i=0;i<5; i++)
21         printf("%lf ", x + (double)rand()/RAND_MAX*(y-x));
22     printf("\n\n");
23     return 0;
24 }

```

IV. BÀI TẬP THỰC HÀNH

Bài 1

Sử dụng mảng một chiều **X[100]** để lưu các số thực. Viết các hàm thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập n số thực từ bàn phím ($0 < n \leq 100$).
- Hiển thị các giá trị đã nhập ra màn hình.
- Tính giá trị trung bình của mảng: $m = (x_0 + x_1 + x_2 + \dots + x_{n-1}) / n$.
- Tính tổng bình phương: $ss = x_0^2 + x_1^2 + x_2^2 + \dots + x_{n-1}^2$.
- Tính phương sai (Variance) $d^2 = (ss / n) - m^2$.
- Tính độ lệch chuẩn (Standard deviation): $d = \sqrt{(ss / n) - m^2}$.

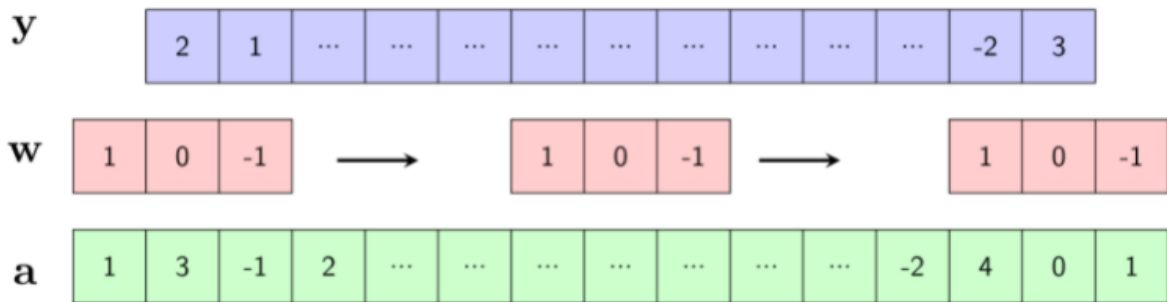
Bài 2

Viết chương trình sử dụng mảng 1-D để quản lý một dãy số nguyên (tối đa 100 phần tử), thực hiện các công việc sau:

- Nhập N giá trị cho mảng.
- Xuất các phần tử trong mảng.
- Xuất các số nguyên tố có trong mảng.
- Xuất các phần tử có giá trị nằm trong khoảng $[a, b]$. (a, b nhập từ bàn phím)
- Xuất các phần tử từ vị trí x đến y (x, y nhập từ bàn phím)
- Tổng các số chẵn.
- Đếm số phần tử chia hết cho 4 và có chữ số tận cùng là 6.
- Thay các phần tử lẻ bằng 2 lần giá trị của nó.
- Thêm giá trị X vào vị trí P (X, P nhập từ bàn phím)
- Xóa phần tử tại vị trí P (P nhập từ bàn phím)
- Tìm kiếm giá trị X trong mảng (X nhập từ bàn phím)
- Sắp xếp mảng tăng/giảm

Bài 3

Tính tích chập một chiều (convolution): cách tính tín hiệu đầu ra **y** được minh họa trong hình sau:



Quá trình tính đầu ra y có thể được thực hiện như sau:

1. Đặt bộ lọc w vào vị trí tương ứng với f phần tử đầu tiên của a .
2. Nhân từng phần tử tương ứng của w và a rồi cộng các kết quả lại để được phần tử tương ứng của y .
3. Trượt bộ lọc w một bước sang bên phải. Nếu phần tử cuối cùng của bộ lọc không vượt ra ngoài phần tử cuối cùng của tín hiệu, quay lại Bước 2. Ngược lại, dừng các bước tính toán.

Trong ví dụ này: $y_0 = a_0w_0 + a_1w_1 + a_2w_2 = 1 - (-1) = 2$,
 $y_1 = a_1w_0 + a_2w_1 + a_3w_2 = 3 - 2 = 1$

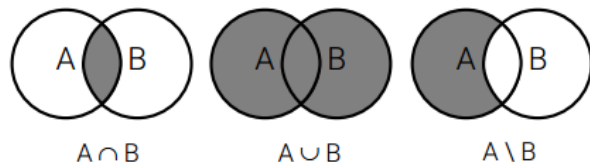
Viết chương trình nhập vào a , w . Tính y .

Bài 4

Cho hai mảng A , B là hai tập hợp, khởi tạo trước hoặc nhập từ bàn phím. Tạo

mảng C là một tập hợp gồm các phần tử:

- a. Xuất hiện trong cả A và B (giao).
- b. Không xuất hiện trong B (hiệu).
- c. Xuất hiện trong A hoặc B (hợp).



```

Tap hop A: {1, 2, 3, 5}
Tap hop B: {1, 3, 6, 7}
C = A * B: {1, 3}
C = A + B: {1, 2, 3, 5, 6, 7}
C = A \ B: {2, 5}

```