



Giáo trình Lập trình ngôn ngữ C

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Phân biệt sự khác nhau giữa Câu lệnh, Chương trình và Phần mềm
- Biết được quá trình hình thành C
- Nên dùng C khi nào và tại sao
- Nắm được cấu trúc một chương trình C
- Hiểu rõ khái niệm giải thuật (algorithms)
- Vẽ lưu đồ (flowchart)
- Liệt kê các ký hiệu dùng trong lưu đồ

Giới thiệu

Ngày nay, khoa học máy tính thâm nhập vào mọi lĩnh vực. Tự động hóa hiện đang là ngành chủ chốt điều hướng sự phát triển thế giới. Bất cứ ngành nghề nào cũng cần phải hiểu biết ít nhiều về Công nghệ Thông tin và lập trình nói chung. Cụ thể, C là một ngôn ngữ lập trình cấp cao mà mọi lập trình viên cần phải biết. Vì thế, trong giáo trình này, chúng ta sẽ nghiên cứu chi tiết **cấu trúc ngôn ngữ C**. Đầu tiên chúng ta tìm hiểu sự khác nhau của những khái niệm: Lệnh (Command), Chương trình (Program) và Phần mềm (Software).

1.1 Ra lệnh cho máy tính làm việc

Khi một máy tính được khởi động, nó sẽ tự động thực thi một số tiến trình và xuất kết quả ra màn hình. Điều này diễn ra thế nào? Câu trả lời đơn giản là nhờ vào Hệ điều hành cài đặt bên trong máy tính. Hệ điều hành (operating system) được xem như phần mềm hệ thống. Phần mềm này khởi động máy tính và thiết lập các thông số ban đầu trước khi trao quyền cho người dùng. Để làm được điều này, hệ điều hành phải được cấu tạo từ một tập hợp các chương trình. Mọi chương trình đều cố gắng đưa ra lời giải cho một hay nhiều bài toán nào đó. Mọi chương trình cố gắng đưa ra giải pháp cho một hay nhiều vấn đề. Mỗi chương trình là tập hợp các câu lệnh giải quyết một bài toán cụ thể. Một nhóm lệnh tạo thành một chương trình và một nhóm các chương trình tạo thành một phần mềm.

Để rõ hơn, chúng ta hãy xem xét một thí dụ : Một người bạn đến nhà chúng ta chơi và được mời món sữa dâu. Anh ta thấy ngon miệng và muốn xin công thức làm. Chúng ta hướng dẫn cho anh ta làm như sau :

1. Lấy một ít sữa.
2. Đổ nước ép dâu vào.
3. Trộn hỗn hợp này và làm lạnh.

Bây giờ nếu bạn của chúng ta theo những chỉ dẫn này, họ cũng có thể tạo ra món sữa dâu tuyệt vời.

Chúng ta hãy phân tích chỉ thị (lệnh) ở trên

- Lệnh đầu tiên : Lệnh này hoàn chỉnh chưa ? Nó có trả lời được câu hỏi lấy sữa ‘ở đâu’ ?.
- Lệnh thứ hai : Một lần nữa, lệnh này không nói rõ nước ép dâu để ‘ở đâu’.

May mắn là bạn của chúng ta đủ thông minh để hiểu được công thức pha chế nói trên, dù rằng còn nhiều điểm chưa rõ ràng. Do vậy nếu chúng ta muốn phổ biến cách làm, chúng ta cần bổ sung các bước như sau :

1. Rót một ly sữa vào máy trộn.
2. Đổ thêm vào một ít nước dâu ép.
3. Đóng nắp máy trộn
4. Mở điện và bắt đầu trộn
5. Dừng máy trộn lại
6. Nếu đã trộn đều thì tắt máy, ngược lại thì trộn tiếp.
7. Khi đã trộn xong, rót hỗn hợp vào tô và đặt vào tủ lạnh.
8. Để lạnh một lúc rồi lấy ra dùng.

So sánh hai cách hướng dẫn nêu trên, hướng dẫn thứ hai chắc chắn hoàn chỉnh, rõ ràng hơn, ai cũng có thể đọc và hiểu được.

Tương tự, máy tính cũng xử lý dữ liệu dựa vào tập lệnh mà nó nhận được. Đương nhiên các chỉ thị đưa cho máy vi tính cũng cần phải hoàn chỉnh và có ý nghĩa rõ ràng. Những chỉ thị này cần phải tuân thủ các quy tắc:

1. Tuần tự
2. Có giới hạn
3. Chính xác.

Mỗi chỉ thị trong tập chỉ thị được gọi là “câu lệnh” và tập các câu lệnh được gọi là “chương trình”.

Chúng ta hãy xét trường hợp chương trình hướng dẫn máy tính cộng hai số.

Các lệnh trong chương trình có thể là :

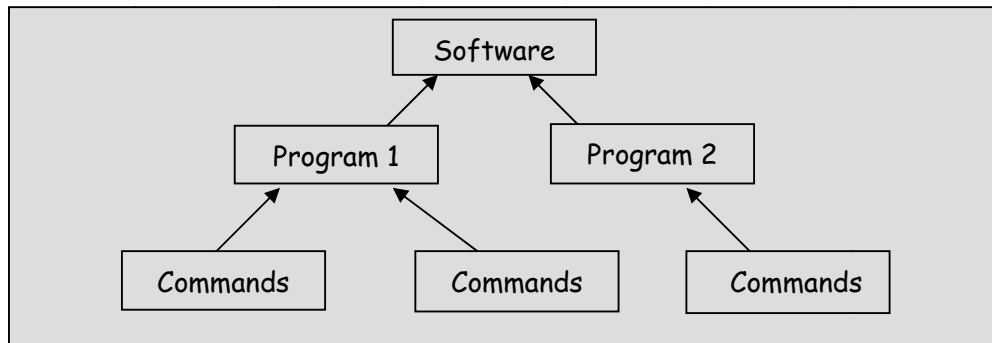
1. Nhập số thứ nhất và nhớ nó.
2. Nhập số thứ hai và nhớ nó.
3. Thực hiện phép cộng giữa số thứ nhất và số thứ hai, nhớ kết quả phép cộng.
4. Hiện thị kết quả.
5. Kết thúc.

Tập lệnh trên tuân thủ tất cả các quy tắc đã đề cập. Vì vậy, tập lệnh này là một chương trình và nó sẽ thực hiện thành công việc cộng hai số trên máy tính.

Ghi chú: Khả năng nhớ của con người được biết đến như là trí nhớ, khả năng nhớ dữ liệu được đưa vào máy tính được gọi là “bộ nhớ”. Máy tính nhận dữ liệu tại một thời điểm và làm việc với dữ liệu đó vào thời điểm khác, nghĩa là máy tính ghi dữ liệu vào trong bộ nhớ rồi sau đó đọc ra để truy xuất các giá trị dữ liệu và làm việc với chúng.

Khi khối lượng công việc giao cho máy tính ngày càng nên nhiều và phức tạp thì tất cả các câu lệnh không thể được đưa vào một chương trình, chúng cần được chia ra thành một số chương trình nhỏ hơn. Tất cả các chương trình này cuối cùng được tích hợp lại để chúng có thể làm việc với nhau. Một tập hợp các chương trình như thế được gọi là phần mềm.

Mối quan hệ giữa ba khái niệm câu lệnh, chương trình và phần mềm có thể được biểu diễn bằng sơ đồ trong hình 1.1:



Hình 1.1: Phần mềm, chương trình và câu lệnh

1.2 Ngôn ngữ C

Vào đầu những năm 70 tại phòng thí nghiệm Bell, Dennis Ritchie đã phát triển ngôn ngữ C. C được sử dụng lần đầu trên một hệ thống cài đặt hệ điều hành UNIX. C có nguồn gốc từ ngôn ngữ BCPL do Martin Richards phát triển. BCPL sau đó đã được Ken Thompson phát triển thành ngôn ngữ B, đây là người khởi thủy ra C.

Trong khi BCPL và B không hỗ trợ kiểu dữ liệu, thì C đã có nhiều kiểu dữ liệu khác nhau. Những kiểu dữ liệu chính gồm : kiểu ký tự (character), kiểu số nguyên (integer) và kiểu số thực (float).

C liên kết chặt chẽ với hệ thống UNIX nhưng không bị trói buộc vào bất cứ một máy tính hay hệ điều hành nào. C rất hiệu quả để viết các chương trình thuộc nhiều những lĩnh vực khác nhau.

C cũng được dùng để lập trình hệ thống. Một chương trình hệ thống có ý nghĩa liên quan đến hệ điều hành của máy tính hay những tiện ích hỗ trợ nó. Hệ điều hành (OS), trình thông dịch (Interpreters), trình soạn thảo (Editors), chương trình Hợp Ngữ (Assembly) là các chương trình hệ thống. Hệ điều hành UNIX được phát triển dựa vào C. C đang được sử dụng rộng rãi bởi vì tính hiệu quả và linh hoạt. Trình biên dịch (compiler) C có sẵn cho hầu hết các máy tính. Mã lệnh viết bằng C trên máy này có thể được biên dịch và chạy trên máy khác chỉ cần thay đổi rất ít hoặc không thay đổi gì cả. Trình biên dịch C dịch nhanh và cho ra mã đối tượng không lỗi.

C khi thực thi cũng rất nhanh như hợp ngữ (Assembly). Lập trình viên có thể tạo ra và bảo trì thư viện hàm mà chúng sẽ được tái sử dụng cho chương trình khác. Do đó, những dự án lớn có thể được quản lý dễ dàng mà tốn rất ít công sức.

1.2.1 C – Ngôn ngữ bậc trung

C được hiểu là ngôn ngữ bậc trung bởi vì nó kết hợp những yếu tố của những ngôn ngữ cấp cao và những chức năng của hợp ngữ (ngôn ngữ cấp thấp). C cho phép thao tác trên những thành phần cơ bản của máy tính như bits, bytes, địa chỉ... Hơn nữa, mã C rất dễ di chuyển nghĩa là phần mềm viết cho loại máy tính này có thể chạy trên một loại máy tính khác. Mặc dù C có năm kiểu dữ liệu cơ bản, nhưng nó không được xem ngang hàng với ngôn ngữ cao cấp về mặt kiểu dữ liệu. C cho phép chuyển kiểu dữ liệu. Nó cho phép thao tác trực tiếp trên bits, bytes, word và con trỏ (pointer). Vì vậy, nó được dùng cho lập trình mức hệ thống.

1.2.2 C - Ngôn ngữ cấu trúc

Thuật ngữ ngôn ngữ cấu trúc khối (block-structured language) không áp dụng với C. Ngôn ngữ cấu trúc khối cho phép thủ tục (procedures) hay hàm (functions) được khai báo bên trong các thủ tục và hàm khác. C không cho phép việc tạo hàm trong hàm nên nó không phải là ngôn ngữ cấu trúc khối. Tuy nhiên, nó được xem là ngôn ngữ cấu trúc vì nó có nhiều điểm giống với ngôn ngữ cấu trúc ALGOL, Pascal và một số ngôn ngữ tương tự khác.

C cho phép có sự tổng hợp của mã lệnh và dữ liệu. Điều này là một đặc điểm riêng biệt của ngôn ngữ cấu trúc. Nó liên quan đến khả năng tập hợp cũng như ẩn dấu tất cả thông tin và các lệnh khối phần còn lại của chương trình để dùng cho những tác vụ riêng biệt. Điều này có thể thực hiện qua việc dùng các hàm hay các khối mã lệnh (Code Block). Các **hàm** được dùng để định nghĩa hay tách rời những tác vụ được yêu cầu trong chương trình. Điều này cho phép những chương trình hoạt động như trong một đơn vị thống nhất. **Khối mã lệnh** là một nhóm các câu lệnh chương trình được nối kết với nhau theo một trật tự logic nào đó và cũng được xem như một đơn vị thống nhất. Một khối mã lệnh được tạo bởi một tập hợp nhiều câu lệnh tuần tự giữa dấu ngoặc mở và đóng xoắn như dưới đây:

```
do
{
    i = i + 1;
    .
    .
    .
} while (i < 40);
```

Ngôn ngữ cấu trúc hỗ trợ nhiều cấu trúc dùng cho vòng lặp (loop) như là **while**, **do-while**, và **for**. Những cấu trúc lặp này giúp lập trình viên điều khiển hướng thực thi trong chương trình.

1.3 Cấu trúc chương trình C

C có một số từ khóa, chính xác là 32. Những từ khóa này kết hợp với cú pháp của C hình thành ngôn ngữ C. Nhưng nhiều trình biên dịch cho C đã thêm vào những từ khóa dùng cho việc tổ chức bộ nhớ ở những giai đoạn tiền xử lý nhất định.

Vài quy tắc khi lập trình C như sau :

- Tất cả từ khóa là chữ thường (không in hoa)
- Đoạn mã trong chương trình C có phân biệt chữ thường và chữ hoa. Ví dụ : **do while** thì khác với **DO WHILE**
- Từ khóa không thể dùng cho các mục đích khác như đặt tên biến (variable name) hoặc tên hàm (function name)
- Hàm main() luôn là hàm đầu tiên được gọi đến khi một chương trình bắt đầu chạy (chúng ta sẽ xem xét kỹ hơn ở phần sau)

Xem xét đoạn mã chương trình:

```
main ()
{
    /* This is a sample program */
    int i = 0;
    i = i + 1;
    .
    .
}
```

Ghi chú: Những khía cạnh khác nhau của chương trình C được xem xét qua đoạn mã trên. Đoạn mã này xem như là đoạn mã mẫu, nó sẽ được dùng lại trong suốt phần còn lại của giáo trình này.

1.3.1 Định nghĩa Hàm

Chương trình C được chia thành từng đơn vị gọi là hàm. Đoạn mã mẫu chỉ có duy nhất một hàm main(). Hệ điều hành luôn trao quyền điều khiển cho hàm main() khi một chương trình C được thực thi. Tên hàm luôn được theo sau là cặp dấu ngoặc đơn (). Trong dấu ngoặc đơn có thể có hay không có những tham số (parameters).

1.3.2 Dấu phân cách (Delimiters)

Sau định nghĩa hàm sẽ là dấu ngoặc xoắn mở {. Nó thông báo điểm bắt đầu của hàm. Tương tự, dấu ngoặc xoắn đóng } sau câu lệnh cuối trong hàm chỉ ra điểm kết thúc của hàm. Dấu ngoặc xoắn mở đánh dấu điểm bắt đầu của một khối mã lệnh, dấu ngoặc xoắn đóng đánh dấu điểm kết thúc của khối mã lệnh đó. Trong đoạn mã mẫu có 2 câu lệnh giữa 2 dấu ngoặc xoắn.

Hơn nữa, đối với hàm, dấu ngoặc xoắn cũng dùng để phân định những đoạn mã trong trường hợp dùng cho cấu trúc vòng lặp và lệnh điều kiện..

1.3.3 Dấu kết thúc câu lệnh (Terminator)

Dòng `int i = 0;` trong đoạn mã mẫu là một câu lệnh (statement). Một câu lệnh trong C thì được kết thúc bằng dấu chấm phẩy (;). C không hiểu việc xuống dòng dùng phím Enter, khoảng trắng dùng phím spacebar hay một khoảng cách do dùng phím tab. Có thể có nhiều hơn một câu lệnh trên cùng một hàng nhưng mỗi câu lệnh phải được kết thúc bằng dấu chấm phẩy. Một câu lệnh không được kết thúc bằng dấu chấm phẩy được xem như một câu lệnh sai.

1.3.4 Dòng chú thích (Comment)

Những chú thích thường được viết để mô tả công việc của một lệnh đặc biệt, một hàm hay toàn bộ chương trình. Trình biên dịch sẽ không dịch chúng. Trong C, chú thích bắt đầu bằng ký hiệu /* và kết thúc bằng */. Trường hợp chú thích có nhiều dòng, ta phải chú ý ký hiệu kết thúc (*/*), nếu thiếu ký hiệu này, toàn bộ chương trình sẽ bị coi như là một chú thích. Trong đoạn mã mẫu dòng chữ "This is a sample program" là dòng chú thích. Trong trường hợp chú thích chỉ trên một dòng ta có thể dùng //.

Ví dụ:

```
int a = 0; // Biến 'a' đã được khai báo như là một kiểu số nguyên (integer)
```

1.3.5 Thư viện C (Library)

Tất cả trình biên dịch C chứa một thư viện hàm chuẩn dùng cho những tác vụ chung. Một vài bộ cài đặt C đặt thư viện trong một tập tin (file) lớn trong khi đa số còn lại chứa nó trong nhiều tập tin nhỏ. Khi lập trình, những hàm được chứa trong thư viện có thể được dùng cho nhiều loại tác vụ khác nhau. Một hàm (được viết bởi một lập trình viên) có thể được đặt trong thư viện và được dùng bởi nhiều chương trình khi được yêu cầu. Vài trình biên dịch cho phép hàm được thêm vào thư viện chuẩn trong khi số khác lại yêu cầu tạo một thư viện riêng.

1.4 Biên dịch và thực thi một chương trình (Compiling and Running)

Những bước khác nhau của việc dịch một chương trình C từ mã nguồn thành mã thực thi được thực hiện như sau :

➤ Soạn thảo/Xử lý từ

Ta dùng một trình xử lý từ (word processor) hay trình soạn thảo (editor) để viết mã nguồn (source code). C chỉ chấp nhận loại mã nguồn viết dưới dạng tập tin văn bản chuẩn. Vài trình biên dịch (compiler) cung cấp môi trường lập trình (xem phụ lục) gồm trình soạn thảo.

➤ **Mã nguồn**

Đây là đoạn văn bản của chương trình mà người dùng có thể đọc. Nó là đầu vào của trình biên dịch C.

➤ **Bộ tiền xử lý C**

Từ mã nguồn, bước đầu tiên là chuyển nó qua bộ tiền xử lý của C. Bộ tiền xử lý này sẽ xem xét những câu lệnh bắt đầu bằng dấu #. Những câu lệnh này gọi là các chỉ thị tiền biên dịch (directives). Điều này sẽ được giải thích sau. Chỉ thị tiền biên dịch thường được đặt nơi bắt đầu chương trình mặc dù nó có thể được đặt bất cứ nơi nào khác. Chỉ thị tiền biên dịch là những tên ngắn gọn được gán cho một tập mã lệnh.

➤ **Mã nguồn mở rộng C**

Bộ tiền xử lý của C khai triển các chỉ thị tiền biên dịch và đưa ra kết quả. Đây gọi là mã nguồn C mở rộng, sau đó nó được chuyển cho trình biên dịch C.

➤ **Trình biên dịch C (Compiler)**

Trình biên dịch C dịch mã nguồn mở rộng thành ngôn ngữ máy để máy tính hiểu được.

Nếu chương trình quá lớn nó có thể được chia thành những tập tin riêng biệt và mỗi tập tin có thể được biên dịch riêng rẽ. Điều này giúp ích khi mà một tập tin bị thay đổi, toàn chương trình không phải biên dịch lại.

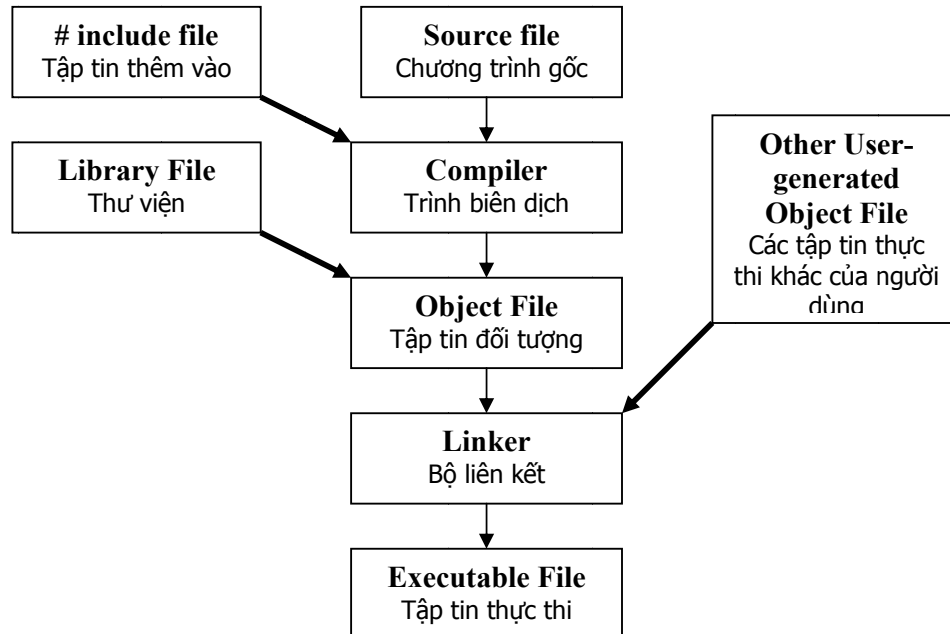
➤ **Bộ liên kết (Linker)**

Mã đối tượng cùng với những thủ tục hỗ trợ trong thư viện chuẩn và những hàm được dịch riêng lẻ khác kết nối lại bởi Bộ liên kết để cho ra mã có thể thực thi được.

➤ **Bộ nạp (Loader)**

Mã thực thi được thi hành bởi bộ nạp của hệ thống.

Tiến trình trên được mô tả qua lưu đồ 1.2 sau :



Hình 1.2: Biên dịch và thực thi một chương trình

1.5 Các bước lập trình giải quyết vấn đề

Chúng ta thường gặp phải những bài toán. Để giải quyết những bài toán đó, chúng ta cần hiểu chúng trước rồi sau đó mới hoạch định các bước cần làm .

Giả sử chúng ta muốn đi từ phòng học đến quán ăn tự phục vụ ở tầng hầm. Để thực hiện việc này chúng ta cần **hiểu** nó rồi tìm ra **các bước giải quyết** trước khi thực thi các bước đó:

- BUỐC 1 : Rời phòng
- BUỐC 2 : Đến cầu thang
- BUỐC 3 : Xuống tầng hầm
- BUỐC 4 : Đi tiếp đến quán ăn tự phục vụ

Thủ tục trên liệt kê tập hợp các bước thực hiện được xác định rõ ràng cho việc giải quyết vấn đề. Một tập hợp các bước như vậy gọi là giải thuật (Algorithm hay gọi tắt là algo).

Một giải thuật (còn gọi là thuật toán) có thể được định nghĩa như là một thủ tục, công thức hay cách giải quyết vấn đề. Nó gồm một tập hợp các bước giúp đạt được lời giải.

Qua phần trên, chúng ta thấy rõ ràng để giải quyết được một bài toán, trước tiên ta phải hiểu bài toán đó, kể đến chúng ta cần tập hợp tất cả những thông tin liên quan tới nó. Bước kế sẽ là xử lý những mẫu thông tin đó. Cuối cùng, chúng ta cho ra lời giải của bài toán đó.

Giải thuật chúng ta có là một tập hợp các bước được liệt kê dưới dạng ngôn ngữ đơn giản. Rất có thể rằng các bước trên do hai người khác nhau viết vẫn tương tự nhau nhưng ngôn ngữ dùng diễn tả các bước có thể khác nhau. Do đó, cần thiết có những phương pháp chuẩn mực cho việc viết giải thuật để mọi người dễ dàng hiểu nó. Chính vì vậy, giải thuật được viết bằng cách dùng hai phương pháp chuẩn là mã giả (pseudo code) và lưu đồ (flowchart).

Cả hai phương pháp này đều dùng để xác định một tập hợp các bước cần được thi hành để có được lời giải. Liên hệ tới vấn đề đi đến quán ăn tự phục vụ trên, chúng ta đã vạch ra một kế hoạch (thuật toán) để đến đích. Tuy nhiên, để đến nơi, chúng ta phải cần thi hành những bước này thật sự. Tương tự, mã giả và lưu đồ chỉ đưa ra những bước cần làm. Lập trình viên phải viết mã cho việc thực thi những bước này qua việc dùng một ngôn ngữ nào đó.

Chi tiết về mã giả và lưu đồ được trình bày dưới đây.

1.5.1 Mã giả (pseudo code)

Nhớ rằng mã giả không phải là mã thật. Mã giả sử dụng một tập hợp những từ tương tự như mã thật nhưng nó không thể được biên dịch và thực thi như mã thật.

Chúng ta hãy xem xét mã giả qua ví dụ sau. Ví dụ này sẽ hiển thị câu 'Hello World!'.

Ví dụ 1:

```
BEGIN
  DISPLAY 'Hello World!'
END
```

Qua ví dụ trên, mỗi đoạn mã giả phải bắt đầu với từ BEGIN hoặc START, và kết thúc với từ END hay STOP. Để hiển thị giá trị nào đó, từ DISPLAY hoặc WRITE được dùng. Khi giá trị được hiển thị là một giá trị hằng (không đổi), trong trường hợp này là (Hello World), nó được đặt bên trong dấu nháy. Tương tự, để nhận một giá trị của người dùng, từ INPUT hay READ được dùng.

Để hiểu điều này rõ hơn, chúng ta xem xét ví dụ 2, ở ví dụ này ta sẽ nhập hai số và máy sẽ hiển thị tổng của hai số.

Ví dụ 2:

```
BEGIN
  INPUT A, B
  DISPLAY A + B
END
```

Trong đoạn mã giả này, người dùng nhập vào hai giá trị, hai giá trị này được lưu trong bộ nhớ và có thể được truy xuất như là A và B theo thứ tự. Những vị trí được đặt tên như vậy trong bộ nhớ gọi là biến. Chi tiết về biến sẽ được giải thích trong phần sau của chương này. Bước kế tiếp trong đoạn mã giả sẽ hiển thị tổng của hai giá trị trong biến A và B.

Tuy nhiên, cũng đoạn mã trên, ta có thể bổ sung để lưu tổng của hai biến trong một biến thứ ba rồi hiển thị giá trị biến này như trong ví dụ 3 sau đây.

Ví dụ 3:

```
BEGIN
  INPUT A, B
```

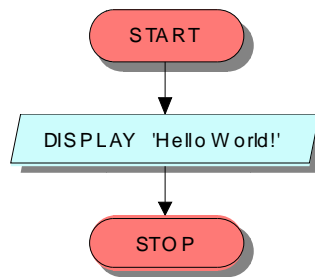
```
C = A + B
DISPLAY C
END
```

Một tập hợp những chỉ thị hay các bước trong mã giả thì được gọi chung là một cấu trúc. Có ba loại cấu trúc : tuần tự, chọn lựa và lặp lại. Trong đoạn mã giả ta viết ở trên, chúng ta dùng cấu trúc tuần tự. Chúng được gọi như vậy vì những chỉ thị được thi hành tuần tự, cái này sau cái khác và bắt đầu từ điểm đầu tiên. Hai loại cấu trúc còn lại sẽ được đề cập trong những chương sau.

1.5.2 Lưu đồ (Flowcharts)

Một lưu đồ là một hình ảnh minh họa cho giải thuật. Nó vẽ ra biểu đồ của luồng chỉ thị hay những hoạt động trong một tiến trình. Mỗi hoạt động như vậy được biểu diễn qua những ký hiệu.

Để hiểu điều này rõ hơn, chúng ta xem lưu đồ trong hình 1.3 dùng hiển thị thông điệp truyền thống 'Hello World!'.



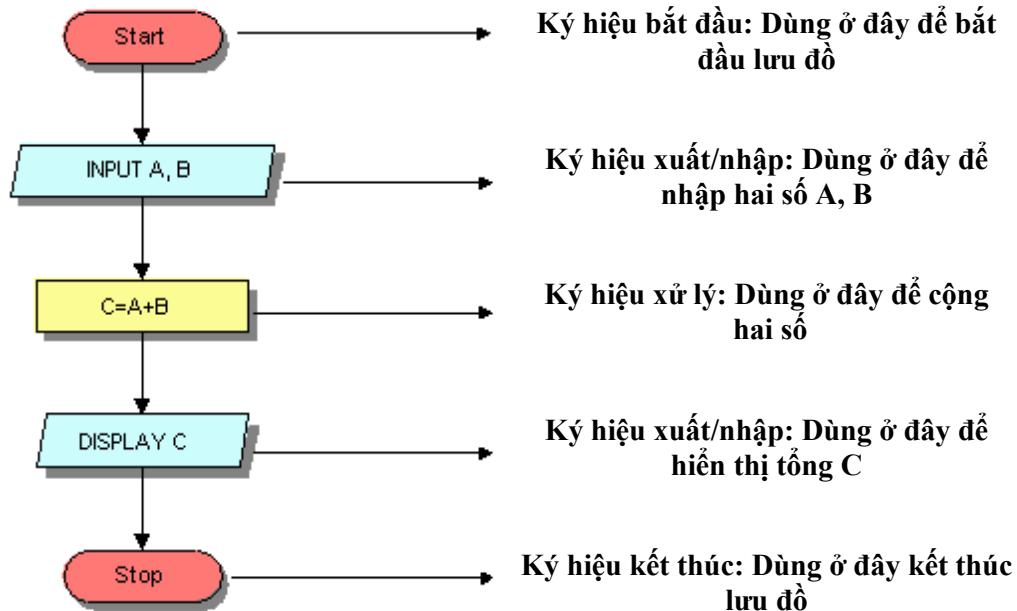
Hình 1.3: Lưu đồ

Lưu đồ giống với đoạn mã giả là cùng bắt đầu với từ BEGIN hoặc START, và kết thúc với từ END hay STOP. Tương tự, từ khóa DISPLAY được dùng để hiển thị giá trị nào đó đến người dùng. Tuy nhiên, ở đây, mọi từ khóa thì nằm trong những ký hiệu. Những ký hiệu khác nhau mang một ý nghĩa tương ứng được trình bày ở bảng trong Hình 1.4.

Biểu Tượng	Mô Tả
	Bắt đầu hay kết thúc chương trình
	Những bước tính toán
	Các lệnh xuất hay nhập
	Quyết định và rẽ nhánh
	Bộ nối hai phần trong chương trình (đầu nối)
	Dòng chảy

Hình 1.4: Ký hiệu trong lưu đồ

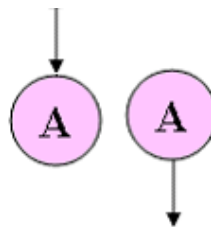
Ta hãy xét lưu đồ cho ví dụ 3 như ở Hình 1.5 dưới đây.



Hình 1.5: Lưu đồ cộng hai số

Tại bước mà giá trị của hai biến được cộng và gán cho biến thứ ba thì xem như là một xử lý và được trình bày bằng một hình chữ nhật.

Lưu đồ mà chúng ta xét ở đây là đơn giản. Thông thường, lưu đồ trải rộng trên nhiều trang giấy. Trong trường hợp như thế, biểu tượng bộ nối được dùng để chỉ điểm nối của hai phần trong một chương trình nằm ở hai trang kế tiếp nhau. Vòng tròn chỉ sự nối kết và phải chứa ký tự hoặc số như ở hình 1.6. Như thế, chúng ta có thể tạo liên kết giữa hai lưu đồ chưa hoàn chỉnh.



Hình 1.6: Bộ nối

Bởi vì lưu đồ được sử dụng để viết chương trình, chúng cần được trình bày sao cho mọi lập trình viên hiểu chúng dễ dàng. Nếu có ba lập trình viên dùng ba ngôn ngữ lập trình khác nhau để viết mã, bài toán họ cần giải quyết phải như nhau. Trong trường hợp này, mã giả đưa cho lập trình viên có thể giống nhau mặc dù ngôn ngữ lập trình họ dùng và tất nhiên là cú pháp có thể khác nhau. Nhưng kết quả cuối cùng là một. Do đó, cần thiết phải hiểu rõ bài toán và mã giả phải được viết cẩn thận. Chúng ta cũng kết luận rằng mã giả độc lập với ngôn ngữ lập trình.

Vài điểm cần thiết khác phải chú ý khi vẽ một lưu đồ :

- Lúc đầu chỉ tập trung vào khía cạnh logic của bài toán và vẽ các luồng xử lý chính của lưu đồ
- Một lưu đồ phải có duy nhất một điểm bắt đầu (START) và một điểm kết thúc (STOP).

- ↪ Không cần thiết phải mô tả từng bước của chương trình trong lưu đồ mà chỉ cần các bước chính và có ý nghĩa cần thiết.

Chúng ta tuân theo những cấu trúc tuần tự, mà trong đó luồng thực thi chương trình đi qua tất cả các chỉ thị bắt đầu từ chỉ thị đầu tiên. Chúng ta có thể bắt gặp các điều kiện trong chương trình, dựa trên các điều kiện này hướng thực thi của chương trình có thể rẽ nhánh. Những cấu trúc cho việc rẽ nhánh như là cấu trúc chọn lựa, cấu trúc điều kiện hay rẽ nhánh. Những cấu trúc này được đề cập chi tiết sau đây:

➤ Cấu trúc IF (Nếu)

Cấu trúc chọn lựa cơ bản là cấu trúc 'IF'. Để hiểu cấu trúc này chúng ta hãy xem xét ví dụ trong đó khách hàng được giảm giá nếu mua trên 100 đồng. Mỗi lần khách hàng trả tiền, một đoạn mã chương trình sẽ kiểm tra xem lượng tiền trả có quá 100 đồng không?. Nếu đúng thế thì sẽ giảm giá 10% của tổng số tiền trả, ngược lại thì không giảm giá.

Điều này được minh họa sơ lược qua mã giả như sau:

IF khách hàng mua trên 100 thì giảm giá 10%

Cấu trúc dùng ở đây là câu lệnh IF.

Hình thức chung cho câu lệnh IF (cấu trúc IF) như sau:

IF Điều kiện

Các câu lệnh



Phần thân của cấu trúc IF

END IF

Một cấu trúc 'IF' bắt đầu là IF theo sau là điều kiện. Nếu điều kiện là đúng (thỏa điều kiện) thì quyền điều khiển sẽ được chuyển đến các câu lệnh trong phần thân để thực thi. Nếu điều kiện sai (không thỏa điều kiện), những câu lệnh ở phần thân không được thực thi và chương trình nhảy đến câu lệnh sau END IF (chấm dứt cấu trúc IF). Cấu trúc IF phải được kết thúc bằng END IF.

Chúng ta xem ví dụ 4 cho cấu trúc IF.

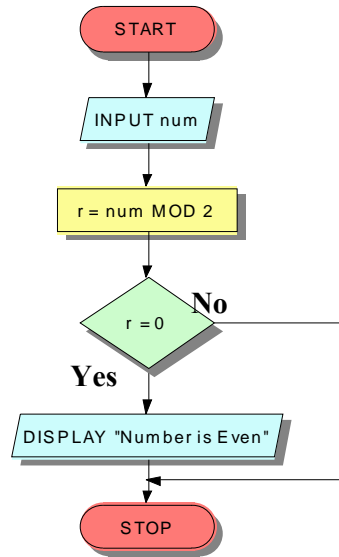
Ví dụ 4:

Yêu cầu: Kiểm tra một số là chẵn hay không và hiển thị thông điệp báo nếu đúng là số chẵn, ta xử lý như sau :

```
BEGIN
  INPUT num
  r = num MOD 2
  IF r=0
    Display "Number is even"
  END IF
END
```

Đoạn mã trên nhập một số từ người dùng, thực hiện toán tử MOD (lấy phần dư) và kiểm tra xem phần dư có bằng 0 hay không. Nếu bằng 0 hiển thị thông điệp, ngược lại thoát ra.

Lưu đồ cho đoạn mã giả trên thể hiện qua hình 1.7.



Hình 1.7 : Kiểm tra số chẵn

Cú pháp của lệnh IF trong C như sau:

```

if (Điều kiện)
{
    Câu lệnh
}
  
```

➤ Cấu trúc IF...ELSE

Trong ví dụ 4, sẽ hay hơn nếu ta cho ra thông điệp báo rằng số đó không là số chẵn tức là số lẻ thay vì chỉ thoát ra. Để làm điều này ta có thể thêm câu lệnh IF khác để kiểm tra xem trường hợp số đó không chia hết cho 2. Ta xem ví dụ 5.

Example 5:

```

BEGIN
    INPUT num
    r = num MOD 2
    IF r=0
        DISPLAY "Even number"
    END IF

    IF r<>0
        DISPLAY "Odd number"
    END IF
END
  
```

Ngôn ngữ lập trình cung cấp cho chúng ta cấu trúc **IF...ELSE**. Dùng cấu trúc này sẽ hiệu quả và tốt hơn để giải quyết vấn đề. Cấu trúc **IF ...ELSE** giúp lập trình viên chỉ làm một phép so sánh và sau đó thực thi các bước tùy theo kết quả của phép so sánh là True (đúng) hay False (sai).

Cấu trúc chung của câu lệnh IF...ELSE như sau:

IF Điều kiện

Câu lệnh 1

ELSE

Câu lệnh 2

END IF

Cú pháp của cấu trúc if...else trong C như sau:

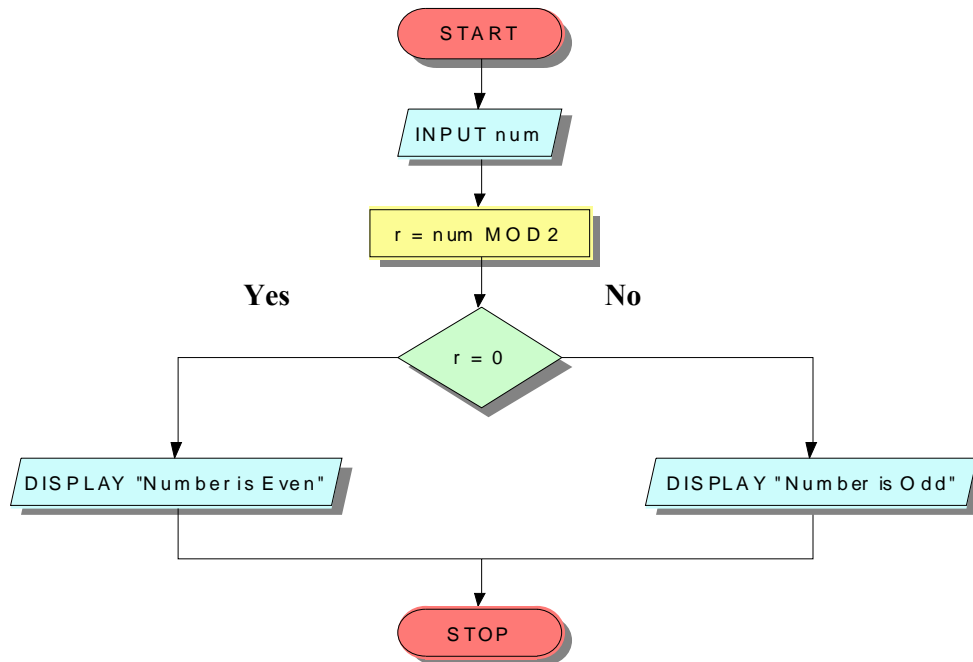
```
if(Điều kiện)
{
    Câu lệnh 1
}
else
{
    Câu lệnh 2
}
```

Nếu điều kiện thỏa (True), câu lệnh 1 được thực thi. Ngược lại, câu lệnh 2 được thực thi. Không bao giờ cả hai được thực thi cùng lúc. Vì vậy, đoạn mã tối ưu hơn cho ví dụ tìm số chẵn được viết ra như ví dụ 6.

Ví dụ 6:

```
BEGIN
    INPUT num
    r = num MOD 2
    IF r = 0
        DISPLAY “Even Number”
    ELSE
        DISPLAY “Odd Number”
    END IF
END
```

Lưu đồ cho đoạn mã giả trên thể hiện qua Hình 1.8.



Hình 1.8: Số chẵn hay số lẻ

➤ **Đa điều kiện sử dụng AND/OR**

Cấu trúc IF...ELSE làm giảm độ phức tạp, gia tăng tính hữu hiệu. Ở một mức độ nào đó, nó cũng nâng cao tính dễ đọc của mã. Các thí dụ IF chúng ta đã đề cập đến thời điểm này thì khá đơn giản. Chúng chỉ có một điều kiện trong IF để đánh giá. Thỉnh thoảng chúng ta phải kiểm tra cho hơn một điều kiện, thí dụ: Để xem xét nhà cung cấp có đạt MVS (nhà cung cấp quan trọng nhất) không?, một công ty sẽ kiểm tra xem nhà cung cấp đó đã có làm việc với công ty ít nhất 10 năm không? và đã có tổng doanh thu ít nhất 5,000,000 không?. Hai điều kiện thỏa mãn thì nhà cung cấp được xem như là một MVS. Do đó toán tử AND có thể được dùng trong câu lệnh 'IF' như trong ví dụ 7 sau:

Ví dụ 7:

```

BEGIN
  INPUT yearsWithUs
  INPUT bizDone
  IF yearsWithUs >= 10 AND bizDone >=5000000
    DISPLAY "Classified as an MVS"
  ELSE
    DISPLAY "A little more effort required!"
  END IF
END
  
```

Ví dụ 7 cũng khá đơn giản, vì nó chỉ có 2 điều kiện. Ở tình huống thực tế, chúng ta có thể có nhiều điều kiện cần được kiểm tra. Nhưng chúng ta có thể dễ dàng dùng toán tử AND để nối những điều kiện lại giống như ta đã làm ở trên.

Bây giờ, giả sử công ty trong ví dụ trên đổi quy định, họ quyết định đưa ra điều kiện dễ dàng hơn. Như là : Hoặc làm việc với công ty trên 10 năm hoặc có doanh số (giá trị thương mại,giao dịch)

từ 5,000,000 trở lên. Vì vậy, ta thay thế toán tử AND bằng toán tử OR. Nhớ rằng toán tử OR cho ra giá trị True (đúng) nếu chỉ cần một điều kiện là True.

➤ Cấu trúc IF lồng nhau

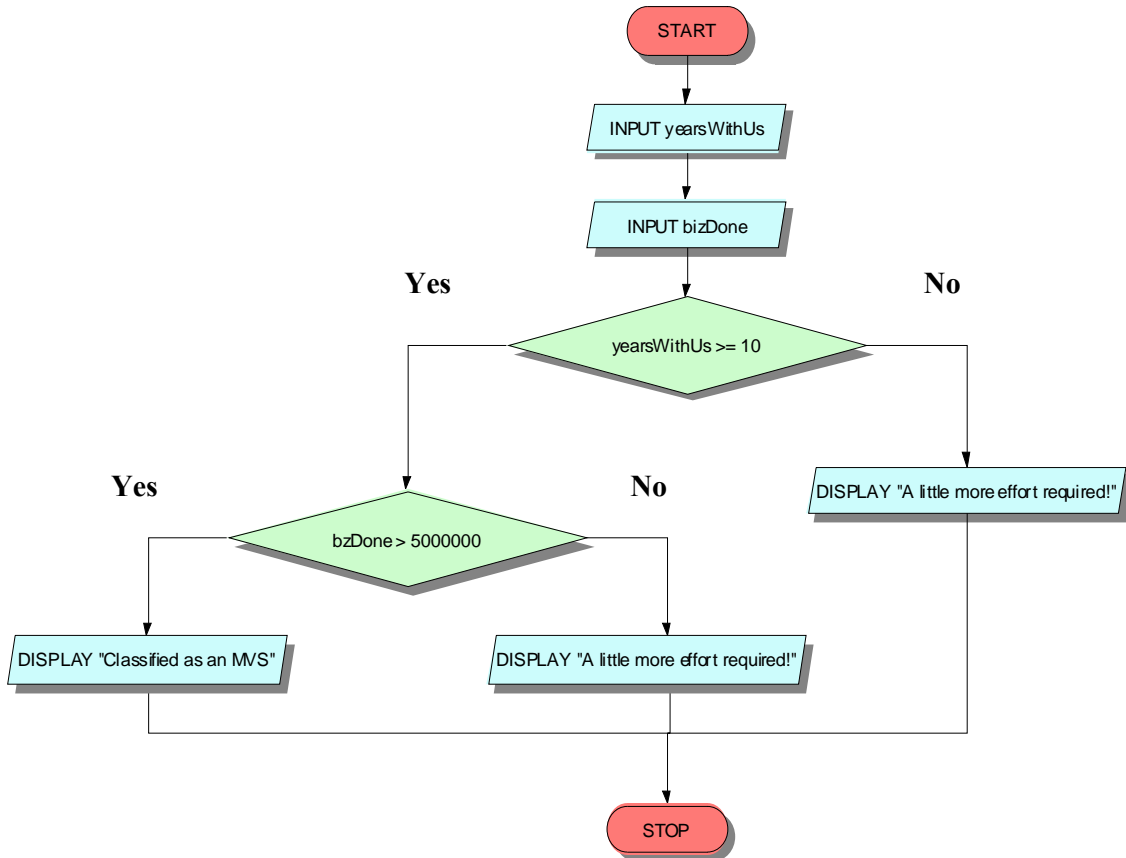
Một cách khác để thực hiện ví dụ 7 là sử dụng cấu trúc IF lồng nhau. Cấu trúc IF lồng nhau là câu lệnh IF này nằm trong câu lệnh IF khác. Chúng ta viết lại ví dụ 7 sử dụng cấu trúc IF lồng nhau ở ví dụ 8 như sau:

Ví dụ 8:

```
BEGIN
  INPUT yearsWithUs
  INPUT bizDone
  IF yearsWithUs >= 10
    IF bizDone >=5000000
      DISPLAY "Classified as an MVS"
    ELSE
      DISPLAY "A little more effort required!"
    END IF
  ELSE
    DISPLAY "A little more effort required!"
  END IF
END
```

Đoạn mã trên thực hiện cùng nhiệm vụ nhưng không có 'AND'. Tuy nhiên, chúng ta có một lệnh IF (kiểm tra xem bizDone lớn hơn hoặc bằng 5,000,000 hay không?) bên trong lệnh IF khác (kiểm tra xem yearsWithUs lớn hơn hoặc bằng 10 hay không?). Câu lệnh IF đầu tiên kiểm tra điều kiện thời gian nhà cung cấp làm việc với công ty có lớn hơn 10 năm hay không. Nếu dưới 10 năm (kết quả trả về là False), nó sẽ không công nhận nhà cung cấp là một MVS; Nếu thỏa điều kiện nó xét câu lệnh IF thứ hai, nó sẽ kiểm tra tới điều kiện bizDone lớn hơn hoặc bằng 5,000,000 hay không. Nếu thỏa điều kiện (kết quả trả về là True) lúc đó nhà cung cấp được xem là một MVS, nếu không thì một thông điệp báo rằng đó không là một MVS.

Lưu đồ cho mã giả của ví dụ 8 được trình bày qua hình 1.9.



Hình 1.9: Câu lệnh IF lồng nhau

Mã giả trong trường hợp này của cấu trúc IF lồng nhau tại ví dụ 8 chưa hiệu quả. Câu lệnh thông báo không thỏa điều kiện MVS phải viết hai lần. Hơn nữa lập trình viên phải viết thêm mã nên trình biên dịch phải xét hai điều kiện của lệnh IF, do đó lãng phí thời gian. Ngược lại, nếu dùng toán tử AND chỉ xét tới điều kiện của câu lệnh IF một lần. Điều này không có nghĩa là cấu trúc IF lồng nhau nói chung là không hiệu quả. Nó tùy theo tình huống cụ thể mà ta dùng nó. Có khi dùng toán tử AND hiệu quả hơn, có khi dùng cấu trúc IF lồng nhau hiệu quả hơn. Chúng ta sẽ xét một ví dụ mà dùng cấu trúc IF lồng nhau hiệu quả hơn dùng toán tử AND.

Một công ty định phần lương cơ bản cho công nhân dựa trên tiêu chuẩn như trong bảng 1.1.

Grade	Experience	Salary
E	2	2000
E	3	3000
M	2	3000
M	3	4000

Bảng 1.1: Lương cơ bản

Vì vậy, nếu một công nhân được xếp loại là E và có hai năm kinh nghiệm thì lương là 2000, nếu ba năm kinh nghiệm thì lương là 3000.

Mã giả dùng toán tử AND cho vấn đề trên như ví dụ 9:

Ví dụ 9:

```
BEGIN
  INPUT grade
  INPUT exp
  IF grade ="E" AND exp =2
    salary=2000
  ELSE
    IF grade = "E" AND exp=3
      salary=3000
    END IF
  END IF

  IF grade ="M" AND exp =2
    salary=3000
  ELSE
    IF grade = "M" AND exp=3
      salary=4000
    END IF
  END IF
END
```

Câu lệnh IF đầu tiên kiểm tra xếp loại và kinh nghiệm của công nhân. Nếu xếp loại là E và kinh nghiệm là 2 năm thì lương là 2000, ngoài ra nếu xếp loại E, nhưng có 3 năm kinh nghiệm thì lương là 3000.

Nếu cả 2 điều kiện không thỏa thì câu lệnh IF thứ hai cũng tương tự sẽ kiểm điều kiện xếp loại và kinh nghiệm cho công nhân để phân định lương.

Giả sử xếp loại của một công nhân là E và có hai năm kinh nghiệm. Lương người đó sẽ được tính theo mệnh đề IF đầu tiên. Phần còn lại của câu lệnh IF thứ nhất được bỏ qua. Tuy nhiên, điều kiện tại mệnh đề IF thứ hai sẽ được xét và tất nhiên là không thỏa, do đó nó kiểm tra mệnh đề ELSE của câu lệnh IF thứ 2 và kết quả cũng là False. Đây quả là những bước thừa mà chương trình đã xét qua. Trong ví dụ, ta chỉ có hai câu lệnh IF bởi vì ta chỉ xét có hai loại là E và M. Nếu có khoảng 15 loại thì sẽ tốn thời gian và tài nguyên máy tính cho việc tính toán thừa mặc dù lương đã xác định tại câu lệnh IF đầu tiên. Đây dứt khoát không phải là mã nguồn hiệu quả.

Bây giờ chúng ta xét mã giả dùng cấu trúc IF lồng nhau đã được sửa đổi trong ví dụ 10.

Ví dụ 10:

```
BEGIN
  INPUT grade
  INPUT exp
  IF grade="E"
    IF exp=2
      salary = 2000
    ELSE
      IF exp=3
        salary=3000
      END IF
    END IF
  ELSE
    IF grade="M"
      IF exp=2
        Salary=3000
      ELSE
        IF exp=3
          Salary=4000
        END IF
      END IF
    END IF
  END IF
END
```

Đoạn mã trên nhìn khó đọc. Tuy nhiên, nó đem lại hiệu suất cao hơn. Chúng ta xét cùng ví dụ như trên. Nếu công nhân được xếp loại là E và kinh nghiệm là 2 năm thì lương được tính là 2000 ngay trong bước đầu của câu lệnh IF. Sau đó, chương trình sẽ thoát ra vì không cần thực thi thêm bất cứ lệnh ELSE nào. Do đó, không có sự lãng phí và đoạn mã này mang lại hiệu suất cho chương trình và chương trình chạy nhanh hơn.

➤ Vòng lặp

Một chương trình máy tính là một tập các câu lệnh sẽ được thực hiện tuần tự. Nó có thể lặp lại một số bước với số lần lặp xác định theo yêu cầu của bài toán hoặc đến khi một số điều kiện nhất định được thỏa.

Chẳng hạn, ta muốn viết chương trình hiển thị tên của ta 5 lần. Ta xét mã giả dưới đây.

Ví dụ 11:

```
BEGIN
  DISPLAY "Scooby"
  DISPLAY "Scooby"
  DISPLAY "Scooby"
  DISPLAY "Scooby"
  DISPLAY "Scooby"
END
```

Nếu để hiển thị tên ta 1000 lần, nếu ta viết DISPLAY "Scooby" 1000 lần thì rất tốn công sức. Ta có thể tinh giản vấn đề bằng cách viết câu lệnh DISPLAY chỉ một lần, sau đó đặt nó trong cấu trúc vòng lặp, và chỉ thị máy tính thực hiện lặp 1000 lần cho câu lệnh trên.

Ta xem mã giả của cấu trúc vòng lặp trong ví dụ 12 như sau:

Ví dụ 12:

```
Do loop 1000 times
  DISPLAY "Scooby"
End loop
```

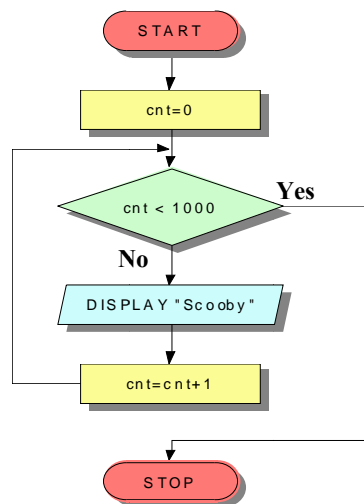
Những câu lệnh nằm giữa Do loop và End loop (trong ví dụ trên là lệnh DISPLAY) được thực thi 1000 lần. Những câu lệnh này cùng với các lệnh **do loop** và **end loop** được gọi là cấu trúc vòng lặp. Cấu trúc vòng lặp giúp lập trình viên phát triển thành những chương trình lớn trong đó có thể yêu cầu thực thi hàng ngàn câu lệnh. **Do loop...end loop** là một dạng thức tổng quát của vòng lặp.

Ví dụ sau là cách viết khác nhưng cũng dùng cấu trúc vòng lặp.

Ví dụ 13:

```
BEGIN
  cnt=0
  WHILE (cnt < 1000)
  DO
    DISPLAY "Scooby"
    cnt=cnt+1
  END DO
END
```

Lưu đồ cho mã giả trong ví dụ 13 được vẽ trong Hình 1.10.



Hình 1.10: Cấu trúc vòng lặp

Chú ý rằng Hình 1.10 không có ký hiệu đặc biệt nào để biểu diễn cho vòng lặp. Chúng ta dùng ký hiệu phân nhánh để kiểm tra điều kiện và quản lý hướng đi của của chương trình bằng các dòng chảy (flow_lines).

Tóm tắt bài học

- Phần mềm là một tập hợp các chương trình.
- Một chương trình là một tập hợp các chỉ thị (lệnh).
- Những đoạn mã lệnh là cơ sở cho bất kỳ một chương trình C nào.
- Ngôn ngữ C có 32 từ khóa.
- Các bước cần thiết để giải quyết một bài toán là nghiên cứu chi tiết bài toán đó, thu thập thông tin thích hợp, xử lý thông tin và đi đến kết quả.
- Một giải thuật là một danh sách rút gọn và logic các bước để giải quyết vấn đề. Giải thuật được viết bằng mã giả hoặc lưu đồ.
- Mã giả là sự trình bày của giải thuật trong ngôn ngữ tương tự như mã thật
- Một lưu đồ là sự trình bày dưới dạng biểu đồ của một giải thuật.
- Lưu đồ có thể chia nhỏ thành nhiều phần và đầu nối dùng cho việc nối chúng lại tại nơi chúng bị chia cắt.
- Một chương trình có thể gặp một điều kiện dựa theo đó việc thực thi có thể được phân theo các nhánh rẽ khác nhau. Cấu trúc lệnh như vậy gọi là cấu trúc chọn lựa, điều kiện hay cấu trúc rẽ nhánh.
- Cấu trúc chọn cơ bản là cấu trúc “IF”.
- Cấu trúc **IF ...ELSE** giúp lập trình viên chỉ làm so sánh đơn và sau đó thực thi các bước tùy theo kết quả của phép so sánh là True (đúng) hay False (sai).
- Cấu trúc IF lồng nhau là câu lệnh IF này nằm trong câu lệnh IF khác.
- Thông thường ta cần lặp lại một số bước với số lần lặp xác định theo yêu cầu của bài toán hoặc đến khi một số điều kiện nhất định được thỏa. Những cấu trúc giúp làm việc này gọi là cấu trúc vòng lặp.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. C cho phép _____ của mã và dữ liệu.
2. Một _____ là một sự trình bày dạng biểu đồ minh họa tính tuần tự của những hoạt động được thực thi nhằm đạt được một lời giải.
3. Lưu đồ giúp chúng ta xem xét lại và gỡ rối chương trình một cách dễ dàng. **(True / False)**
4. Một lưu đồ có thể có tùy ý số điểm bắt đầu và số điểm kết thúc. **(True / False)**
5. Một _____ cơ bản là việc thực thi tuần tự những câu lệnh đến khi một điều kiện cụ thể nào đó là đúng (True) hay sai (False).

Bài tập tự làm

1. Viết một đoạn mã giả và vẽ một lưu đồ để nhập một giá trị là độ $^{\circ}\text{C}$ (Celsius) và chuyển nó sang độ $^{\circ}\text{F}$ (Fahrenheit). [Hướng dẫn: $C/5 = (F-32)/9$]
2. Viết một đoạn mã giả và vẽ một lưu đồ để nhập điểm của một sinh viên cho các môn : Vật lý, Hóa học, và Sinh học. Sau đó hiển thị điểm trung bình và tổng của những điểm này.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu và sử dụng được biến (variables)
- Phân biệt sự khác nhau giữa biến và hằng (constants)
- Nắm vững và sử dụng các kiểu dữ liệu khác nhau trong chương trình C
- Hiểu và sử dụng các toán tử số học.

Giới thiệu

Bất cứ chương trình ứng dụng nào cần xử lý dữ liệu cũng cần có nơi để lưu trữ tạm thời dữ liệu ấy. Nơi mà dữ liệu được lưu trữ gọi là bộ nhớ. Những vị trí khác nhau trong bộ nhớ có thể được xác định bởi các địa chỉ duy nhất. Những ngôn ngữ lập trình trước đây yêu cầu lập trình viên quản lý mỗi vị trí ô nhớ thông qua địa chỉ, cũng như giá trị lưu trong nó. Các lập trình viên dùng những địa chỉ này để truy cập hoặc thay đổi nội dung của các ô nhớ. Khi ngôn ngữ lập trình phát triển, việc truy cập hay thay đổi giá trị ô nhớ đã được đơn giản hoá nhờ sự ra đời của khái niệm biến .

2.1 Biến (variable)

Một chương trình ứng dụng có thể quản lý nhiều loại dữ liệu. Trong trường hợp này, chương trình phải chỉ định bộ nhớ cho mỗi đơn vị dữ liệu. Khi chỉ định bộ nhớ, có hai điểm cần lưu ý như sau :

1. Bao nhiêu bộ nhớ sẽ được gán
2. Mỗi đơn vị dữ liệu được lưu trữ ở đâu trong bộ nhớ.

Trước đây, các lập trình viên phải viết chương trình theo ngôn ngữ máy gồm các mã 1 và 0. Nếu muốn lưu trữ một giá trị tạm thời, vị trí chính xác nơi mà dữ liệu được lưu trữ trong bộ nhớ máy tính phải được chỉ định. Vị trí này là một con số cụ thể, gọi là địa chỉ bộ nhớ.

Các ngôn ngữ lập trình hiện đại cho phép chúng ta sử dụng các tên tượng trưng gọi là biến (variable), chỉ đến một vùng bộ nhớ nơi mà các giá trị cụ thể được lưu trữ.

Kiểu dữ liệu quyết định tổng số bộ nhớ được chỉ định. Những tên được gán cho biến giúp chúng ta sử dụng lại dữ liệu khi cần đến.

Chúng ta đã quen với cách sử dụng các ký tự đại diện trong một công thức. Ví dụ, diện tích hình chữ nhật được tính bởi :

$$\text{Diện tích} = A = \text{chiều dài} \times \text{chiều rộng} = L \times B$$

Cách tính lãi suất đơn giản được cho như sau:

$$\text{Tiền lãi} = I = \text{Số tiền ban đầu} \times \text{Thời gian} \times \text{Tỷ lệ}/100 = P \times T \times R /100$$

Các ký tự A, L, B, I, P, T, R là các biến và là các ký tự viết tắt đại diện cho các giá trị khác nhau.

Xem ví dụ sau đây :

Tính tổng điểm cho 5 sinh viên và hiển thị kết quả. Việc tính tổng được thực hiện theo hướng dẫn sau.

Hiển thị giá trị tổng của 24, 56, 72, 36 và 82

Khi giá trị tổng được hiển thị, giá trị này không còn được lưu trong bộ nhớ máy tính. Giả sử, nếu chúng ta muốn tính điểm trung bình, thì giá trị tổng đó phải được tính một lần nữa.

Tốt hơn là chúng ta sẽ lưu kết quả vào bộ nhớ máy tính, và sẽ lấy lại nó khi cần đến.

$$sum = 24 + 56 + 72 + 36 + 82$$

Ở đây, **sum là biến** được dùng để chứa tổng của 5 số. Khi cần tính điểm trung bình, có thể thực hiện như sau:

$$Avg = sum / 5$$

Trong C, tất cả biến cần phải được khai báo trước khi dùng chúng.

Chúng ta hãy xét ví dụ nhập hai số và hiển thị tổng của chúng trong ví dụ 1.

Ví dụ 1:

```
BEGIN
    DISPLAY 'Enter 2 numbers'
    INPUT A, B
    C = A + B
    DISPLAY C
END
```

A, B và C trong đoạn mã trên là các biến. Tên biến giúp chúng ta tránh phải nhớ địa chỉ của vị trí bộ nhớ. Khi đoạn mã được viết và thực thi, hệ điều hành đảm nhiệm việc cấp không gian nhớ còn trống cho những biến này. Hệ điều hành ánh xạ một tên biến đến một vị trí xác định trong bộ nhớ (ô nhớ). Và để tham chiếu tới một giá trị riêng biệt trong bộ nhớ, chúng ta chỉ cần chỉ ra tên của biến. Trong ví dụ trên, giá trị của hai biến được nhập từ người dùng và chúng được lưu trữ nơi nào đó trong bộ nhớ. Những vị trí này có thể được truy cập thông qua các tên biến A và B. Trong bước kế tiếp, giá trị của hai biến được cộng và kết quả được lưu trong biến thứ 3 là biến C. Cuối cùng, giá trị biến C được hiển thị.

Trong khi một vài ngôn ngữ lập trình cho phép hệ điều hành xóa nội dung trong ô nhớ và cấp phát bộ nhớ này để dùng lại thì những ngôn ngữ khác như C yêu cầu lập trình viên xóa vùng nhớ không sử dụng thông qua mã chương trình. Trong cả hai trường hợp, hệ điều hành đều lo việc cấp phát và thu hồi ô nhớ.

Hệ điều hành hoạt động như một giao diện giữa các ô nhớ và lập trình viên. Lập trình viên không cần lưu tâm về vị trí ô nhớ mà để cho hệ điều hành đảm nhiệm. Vậy việc điều khiển bộ nhớ (vị trí mà dữ liệu thích hợp lưu trữ) sẽ do hệ điều hành đảm trách, chứ không phải lập trình viên.

2.2 Hằng (constant)

Trong trường hợp ta dùng biến, giá trị được lưu sẽ thay đổi. Một biến tồn tại từ lúc khai báo đến khi thoát khỏi phạm vi dùng nó. Những câu lệnh trong phạm vi khối mã này có thể truy cập giá trị của

biến, và thậm chí có thể thay đổi giá trị của biến. Trong thực tế, đôi khi cần sử dụng một vài khoản mục mà giá trị của chúng không bao giờ bị thay đổi.

Một hằng là một giá trị không bao giờ bị thay đổi. Ví dụ, 5 là một hằng, mà giá trị toán học luôn là 5 và không thể bị thay đổi bởi bất cứ ai. Tương tự, 'Black' là một hằng, nó biểu thị cho màu đen. Khi đó, 5 được gọi là **hằng số** (numeric constant), 'Black' được gọi là **hằng chuỗi** (string constant).

2.3 Định danh (Identifier)

Tên của các biến (variables), các hàm (functions), các nhãn (labels) và các đối tượng khác nhau do người dùng định nghĩa gọi là định danh. Những định danh này có thể chứa một hay nhiều ký tự. Ký tự đầu tiên của định danh phải là một chữ cái hay một dấu gạch dưới (_). Các ký tự tiếp theo có thể là các chữ cái, các con số hay dấu gạch dưới.

Arena, s_count, marks40, và class_one là những định danh đúng. Các ví dụ về các định danh sai là 1sttest, oh!god, và start... end.

Các định danh có thể có chiều dài tùy ý, nhưng số ký tự trong một biến được nhận diện bởi trình biên dịch thì thay đổi theo trình biên dịch. Ví dụ, nếu một trình biên dịch nhận diện 31 con số có ý nghĩa đầu tiên cho một tên định danh thì các câu sau sẽ hiển thị cùng một kết quả:

Đây là biến testing.... testing
Đây là biến testing.... testing ... testing

Các định danh trong C có phân biệt chữ hoa và chữ thường, cụ thể, arena thì khác ARENA.

2.3.1 Các nguyên tắc cho việc chỉ đặt tên

Các quy tắc đặt tên biến khác nhau tùy ngôn ngữ lập trình. Tuy nhiên, vài quy ước chuẩn được tuân theo như :

- Tên biến phải bắt đầu bằng một ký tự chữ cái.
- Các ký tự theo sau ký tự đầu bằng một chuỗi các chữ cái hoặc con số và cũng có thể bao gồm ký tự đặc biệt như dấu gạch dưới.
- Tránh dùng ký tự O tại những vị trí mà có thể gây nhầm lẫn với số không (0) và tương tự chữ cái l (chữ thường của chữ hoa L) có thể nhầm lẫn với số 1.
- Tên riêng nên tránh đặt tên cho biến.
- Theo tiêu chuẩn C các chữ cái thường và hoa thì xem như khác nhau ví dụ. biến ADD, add và Add là khác nhau.
- Việc phân biệt chữ hoa và chữ thường khác nhau tùy theo ngôn ngữ lập trình. Do đó, tốt nhất nên đặt tên cho biến theo cách thức chuẩn.
- Tên một biến nên có ý nghĩa, gợi tả và mô tả rõ kiểu dữ liệu của nó. Ví dụ, nếu tìm tổng của hai số thì tên biến lưu trữ tổng nên đặt là sum (tổng). Nếu đặt tên là s hay ab12 thì không hay lắm.

2.3.2 Từ khóa (Keywords)

Tất cả các ngôn ngữ dành một số từ nhất định cho mục đích riêng. Những từ này có một ý nghĩa đặc biệt trong ngữ cảnh của từng ngôn ngữ, và được xem là “từ khóa”. Khi đặt tên cho các biến, chúng ta cần bảo đảm rằng không dùng bất cứ từ khóa nào làm tên biến.

Tên kiểu dữ liệu tất cả được coi là từ khóa.

Do vậy, đặt tên cho một biến là **int** sẽ phát sinh một lỗi, nhưng đặt tên cho biến là **integer** thì không.

Vài ngôn ngữ lập trình yêu cầu lập trình viên chỉ ra tên của các biến cũng như kiểu dữ liệu của nó trước khi dùng biến đó thật sự. Bước này được gọi là khai báo biến. Ta sẽ nói rõ bước này trong phần tiếp theo khi thảo luận về các kiểu dữ liệu. Điều quan trọng cần nhớ bây giờ là bước này giúp hệ điều hành thật sự cấp phát một khoảng không gian vùng nhớ cho biến trước khi bắt đầu sử dụng nó.

2.4 Các kiểu dữ liệu (Data types)

Các loại dữ liệu khác nhau được lưu trữ trong biến là :

- Số (Numbers)
 - Các số nguyên.
Ví dụ : 10 hay 178993455.
 - Các số thực.
Ví dụ : 15.22 hay 15463452.25.
 - Các số dương.
 - Các số âm.
- Tên.
Ví dụ : John.
- Giá trị luận lý.
Ví dụ : Y hay N.

Khi dữ liệu được lưu trữ trong các biến có kiểu dữ liệu khác nhau, nó yêu cầu dung lượng bộ nhớ sẽ khác nhau.

Dung lượng bộ nhớ được chỉ định cho một biến tùy thuộc vào kiểu dữ liệu của nó.

Để chỉ định bộ nhớ cho một đơn vị dữ liệu, chúng ta phải khai báo một biến với một kiểu dữ liệu cụ thể.

Khai báo một biến có nghĩa là một vùng nhớ nào đó đã được gán cho biến. Vùng bộ nhớ đó sau này sẽ được tham chiếu thông qua tên của biến. Dung lượng bộ nhớ được cấp cho biến bởi hệ điều hành phụ thuộc vào kiểu dữ liệu được lưu trữ trong biến. Vì vậy, một kiểu dữ liệu sẽ mô tả loại dữ liệu phù hợp với biến.

Dạng thức chung cho việc khai báo một biến:

Kiểu dữ liệu (Tên biến)

Kiểu dữ liệu thường được dùng trong các công cụ lập trình có thể được phân chia thành:

- 1 Kiểu dữ liệu số - lưu trữ giá trị số.

2 Kiểu dữ liệu ký tự – lưu trữ thông tin mô tả

Những kiểu dữ liệu này có thể có tên khác nhau trong các ngôn ngữ lập trình khác nhau. Ví dụ, một kiểu dữ liệu số được gọi trong C là **int** trong khi đó tại Visual Basic được gọi là **integer**. Tương tự, một kiểu dữ liệu ký tự được đặt tên là **char** trong C trong khi đó trong Visual Basic nó được đặt tên là **string**. Trong bất cứ trường hợp nào, các dữ liệu được lưu trữ luôn giống nhau. Điểm khác duy nhất là các biến được dùng trong một công cụ phải được khai báo theo tên của kiểu dữ liệu được hỗ trợ bởi chính công cụ đó.

C có 5 kiểu dữ liệu cơ bản. Tất cả những kiểu dữ liệu khác dựa vào một trong số những kiểu này. 5 kiểu dữ liệu đó là:

- **int** là một số nguyên, về cơ bản nó biểu thị kích cỡ tự nhiên của các số nguyên (**integers**).
- **float** và **double** được dùng cho các số có dấu chấm động. Kiểu **float** (số thực) chiếm 4 byte và có thể có tới 6 con số phần sau dấu thập phân, trong khi **double** chiếm 8 bytes và có thể có tới 10 con số phần thập phân.
- **char** chiếm 1 byte và có khả năng lưu một ký tự đơn (**character**).
- **void** được dùng điển hình để khai báo một hàm không trả về giá trị. Điều này sẽ được nói rõ hơn trong phần hàm.

Dung lượng nhớ và phạm vi giá trị của những kiểu này thay đổi theo mỗi loại bộ xử lý và việc cài đặt các trình biên dịch C khác nhau.

Lưu ý: Các con số dấu chấm động được dùng để biểu thị các giá trị cần có độ chính xác ở phần thập phân.

➤ Kiểu dữ liệu **int**

Là kiểu dữ liệu lưu trữ dữ liệu số và là một trong những kiểu dữ liệu cơ bản trong bất cứ ngôn ngữ lập trình nào. Nó bao gồm một chuỗi của một hay nhiều con số.

Thí dụ trong C, để lưu trữ một giá trị số nguyên trong một biến tên là 'num', ta khai báo như sau:

```
int num;
```

Biến *num* không thể lưu trữ bất cứ kiểu dữ liệu nào như "Alan" hay "abc". Kiểu dữ liệu số này cho phép các số nguyên trong phạm vi -32768 tới 32767 được lưu trữ. Hệ điều hành cấp phát 16 bit (2 byte) cho một biến đã được khai báo kiểu **int**. Ví dụ: 12322, 0, -232.

Nếu chúng ta gán giá trị 12322 cho *num* thì biến này là biến kiểu số nguyên và 12322 là hằng số nguyên.

➤ Kiểu dữ liệu số thực (**float**)

Một biến có kiểu dữ liệu số thực được dùng để lưu trữ các giá trị chứa phần thập phân. Trình biên dịch phân biệt các kiểu dữ liệu **float** và **int**.

Điểm khác nhau chính của chúng là kiểu dữ liệu **int** chỉ bao gồm các số nguyên, trong khi kiểu dữ liệu **float** có thể lưu giữ thêm cả các phân số.

Ví dụ, trong C, để lưu trữ một giá trị **float** trong một biến tên gọi là 'num', việc khai báo sẽ như sau :

```
float num;
```

Biến đã khai báo là kiểu dữ liệu **float** có thể lưu giá trị thập phân có độ chính xác tới 6 con số. Biến này được cấp phát 32 bit (4 byte) của bộ nhớ. Ví dụ: 23.05, 56.5, 32.

Nếu chúng ta gán giá trị 23.5 cho `num`, thì biến `num` là biến số thực và 23.5 là một hằng số thực.

➤ Kiểu dữ liệu **double**

Kiểu dữ liệu **double** được dùng khi giá trị được lưu trữ vượt quá giới hạn về dung lượng của kiểu dữ liệu **float**. Biến có kiểu dữ liệu là **double** có thể lưu trữ nhiều hơn khoảng hai lần số các chữ số của kiểu **float**.

Số các chữ số chính xác mà kiểu dữ liệu **float** hoặc **double** có thể lưu trữ tùy thuộc vào hệ điều hành cụ thể của máy tính.

Các con số được lưu trữ trong kiểu dữ liệu **float** hay **double** được xem như nhau trong hệ thống tính toán. Tuy nhiên, sử dụng kiểu dữ liệu **float** tiết kiệm bộ nhớ một nửa so với kiểu dữ liệu **double**.

Kiểu dữ liệu **double** cho phép độ chính xác cao hơn (tới 10 con số). Một biến khai báo kiểu dữ liệu **double** chiếm 64 bit (8 byte) trong bộ nhớ.

Thí dụ trong C, để lưu trữ một giá trị **double** cho một biến tên 'num', khai báo sẽ như sau:

```
double num;
```

Nếu chúng ta gán giá trị 23.34232324 cho `num`, thì biến `num` là biến kiểu **double** và 23.34232324 là một hằng kiểu **double**.

➤ Kiểu dữ liệu **char**

Kiểu dữ liệu **char** được dùng để lưu trữ một ký tự đơn.

Một kiểu dữ liệu **char** có thể lưu một ký tự đơn được bao đóng trong hai dấu nháy đơn (''). Thí dụ kiểu dữ liệu **char** như: 'a', 'm', '\$' '%'.

Ta có thể lưu trữ những chữ số như những ký tự bằng cách bao chúng bên trong cặp dấu nháy đơn. Không nên nhầm lẫn chúng với những giá trị số. Ví dụ, '1', '5' và '9' sẽ không được nhầm lẫn với những số 1, 5 và 9.

Xem xét những câu lệnh của mã C dưới đây:

```
char gender;  
gender = 'M';
```

Hàng đầu tiên khai báo biến `gender` của kiểu dữ liệu **char**. Hàng thứ hai lưu giữ một giá trị khởi tạo cho nó là 'M'. Biến `gender` là một biến ký tự và 'M' là một hằng ký tự. Biến này được cấp phát 8 bit (1 byte) trong bộ nhớ.

➤ Kiểu dữ liệu **void**

C có một kiểu dữ liệu đặc biệt gọi là **void**. Kiểu dữ liệu này chỉ cho trình biên dịch C biết rằng không có dữ liệu của bất cứ kiểu nào. Trong C, các hàm số thường trả về dữ liệu thuộc một kiểu

nào đó. Tuy nhiên, khi một hàm không có gì để trả về, kiểu dữ liệu **void** được sử dụng để chỉ ra điều này.

2.4.1 Những kiểu dữ liệu cơ bản và dẫn xuất

Bốn kiểu dữ liệu (**char**, **int**, **float** và **double**) mà chúng ta đã thảo luận ở trên được sử dụng cho việc trình bày dữ liệu thực sự trong bộ nhớ của máy tính. Những kiểu dữ liệu này có thể được sửa đổi sao cho phù hợp với những tình huống khác nhau một cách chính xác. Kết quả, chúng ta có được các kiểu dữ liệu dẫn xuất từ những kiểu cơ bản này.

Một bộ từ (modifier) được sử dụng để thay đổi kiểu dữ liệu cơ bản nhằm phù hợp với các tình huống đa dạng. Ngoại trừ kiểu **void**, tất cả các kiểu dữ liệu khác có thể cho phép những bộ từ đứng trước chúng. Bộ từ được sử dụng với C là **signed**, **unsigned**, **long** và **short**. Tất cả chúng có thể được áp dụng cho dữ liệu kiểu ký tự và kiểu số nguyên. Bộ từ **long** cũng có thể được áp dụng cho **double**.

Một vài bộ từ như :

1. **unsigned**
2. **long**
3. **short**

Để khai báo một biến kiểu dẫn xuất, chúng ta cần đặt trước khai báo biến thông thường một trong những từ khóa của bộ từ. Một giải thích chi tiết về các bộ từ này và cách thức sử dụng chúng được trình bày bên dưới.

➤ Các kiểu có dấu (**signed**) và không dấu(**unsigned**)

Khi khai báo một số nguyên, mặc định đó là một số nguyên có dấu. Tính quan trọng nhất của việc dùng **signed** là để bổ sung cho kiểu dữ liệu **char**, vì **char** là kiểu không dấu theo mặc định.

Kiểu **unsigned** chỉ rõ rằng một biến chỉ có thể có giá trị dương. Bộ từ này có thể được sử dụng với kiểu dữ liệu **int** và kiểu dữ liệu **float**. Kiểu **unsigned** có thể áp dụng cho kiểu dữ liệu **float** trong vài trường hợp nhưng điều này giảm bớt tính khả chuyển (portability) của mã lệnh.

Với việc thêm từ **unsigned** vào trước kiểu dữ liệu **int**, miền giá trị cho những số dương có thể được tăng lên gấp đôi.

Ta xem những câu lệnh của mã C cung cấp ở bên dưới, nó khai báo một biến theo kiểu **unsigned int** và khởi tạo biến này có giá trị 23123.

```
unsigned int varNum;  
varNum = 23123;
```

Chú ý rằng không gian cấp phát cho kiểu biến này vẫn giữ nguyên. Nghĩa là, biến **varNum** được cấp phát 2 byte như khi nó dùng kiểu **int**. Tuy nhiên, những giá trị mà một kiểu **unsigned int** hỗ trợ sẽ nằm trong khoảng từ 0 đến 65535, thay vì là -32768 tới 32767 mà kiểu **int** hỗ trợ. Theo mặc định, **int** là một kiểu dữ liệu có dấu.

➤ Các kiểu **long** và **short**

Chúng được sử dụng khi một số nguyên có chiều dài ngắn hơn hoặc dài hơn chiều dài bình thường. Một bộ từ **short** được áp dụng cho kiểu dữ liệu khi chiều dài yêu cầu ngắn hơn chiều dài số nguyên bình thường và một bộ từ **long** được dùng khi chiều dài yêu cầu dài hơn chiều dài số nguyên bình thường.

Bổ từ **short** được sử dụng với kiểu dữ liệu **int**. Nó sửa đổi kiểu dữ liệu **int** theo hướng chiếm ít vị trí bộ nhớ hơn. Bởi vậy, trong khi một biến kiểu **int** chiếm giữ 16 bit (2 byte) thì một biến kiểu **short int** (hoặc chỉ là **short**), chiếm giữ 8 bit (1 byte) và cho phép những số có trong phạm vi từ -128 tới 127.

Bổ từ **long** được sử dụng tương ứng một miền giá trị rộng hơn. Nó có thể được sử dụng với **int** cũng như với kiểu dữ liệu **double**. Khi được sử dụng với kiểu dữ liệu **int**, biến chấp nhận những giá trị số trong khoảng từ -2,147,483,648 đến 2,147,483,647 và chiếm giữ 32 bit (4 byte). Tương tự, kiểu **long double** của một biến chiếm giữ 128 bit (16 byte).

Một biến **long int** được khai báo như sau:

```
long int varNum;
```

Nó cũng có thể được khai báo đơn giản như `long varNum`. Một số **long integer** có thể được khai báo như **long int** hay chỉ là **long**. Tương tự, ta có **short int** hay **short**.

Bảng dưới đây trình bày phạm vi giá trị cho các kiểu dữ liệu khác nhau và số bit nó chiếm giữ dựa theo tiêu chuẩn ANSI.

Kiểu	Dung lượng xấp xỉ (đơn vị là bit)	Phạm vi
char	8	-128 tới 127
unsigned	8	0 tới 255
signed char	8	-128 tới 127
int	16	-32,768 tới 32,767
unsigned int	16	0 tới 65,535
signed int	16	Giống như kiểu int
short int	16	-128 tới 127
unsigned short int	16	0 tới 65,535
signed short int	16	Giống như kiểu short int
long int	32	-2,147,483,648 tới 2,147,483,647
signed long int	32	Giống như kiểu long int
unsigned long int	32	0 tới 4,294,967,295
float	32	6 con số thập phân
double	64	10 con số thập phân
long double	128	10 con số thập phân

Table 2.1: Các kiểu dữ liệu và phạm vi

Thí dụ sau trình bày cách khai báo những kiểu dữ liệu trên.

Ví dụ 2:

```
main()
{
    char abc;        /*abc of type character */
    int xyz;         /*xyz of type integer */
    float length;   /*length of type float */
    double area;    /* area of type double */
    long liteyrs;   /*liteyrs of type long int */
    short arm;      /*arm of type short integer*/
}
```

Chúng ta xem lại ví dụ cộng hai số và hiển thị tổng ở chương trước. Mã giả như sau :

Ví dụ 3:

```
BEGIN
  INPUT A, B
  C = A + B
  DISPLAY C
END
```

Trong ví dụ này, các giá trị cho hai biến A và B được nhập. Các giá trị được cộng và tổng được lưu cho biến C bằng cách dùng câu lệnh $C = A + B$. Trong câu lệnh này, A và B là những biến và ký hiệu + gọi là toán tử. Chúng ta sẽ nói về toán tử số học của C ở phần sau đây. Tuy nhiên, có những loại toán tử khác trong C sẽ được bàn tới ở phần kế tiếp.

2.5 Các toán tử số học (Arithmetic Operators)

Những toán tử số học được sử dụng để thực hiện những thao tác mang tính số học. Chúng được chia thành hai lớp: Toán tử số học một ngôi (**unary**) và toán tử số học hai ngôi (**binary**).

Bảng 2.2 liệt kê những toán tử số học và chức năng của chúng.

Các toán tử một ngôi	Chức năng	Các toán tử hai ngôi	Chức năng
-	Lấy đối số	+	Cộng
++	Tăng một giá trị	-	Trừ
--	Giảm một giá trị	*	Nhân
		%	Lấy phần dư
		/	Chia
		^	Lấy số mũ

Bảng 2.2: Các toán tử số học và chức năng

➤ Các toán tử hai ngôi

Trong C, các toán tử hai ngôi có chức năng giống như trong các ngôn ngữ khác. Những toán tử như +, -, * và / có thể được áp dụng cho hầu hết kiểu dữ liệu có sẵn trong C. Khi toán tử / được áp dụng cho một số nguyên hoặc ký tự, bất kỳ phần dư nào sẽ được cắt bỏ. Ví dụ, $5/2$ sẽ bằng 2 trong phép chia số nguyên. Toán tử % sẽ cho ra kết quả là số dư của phép chia số nguyên. Ví dụ: $5\%2$ sẽ có kết quả là 1. Tuy nhiên, % không thể được sử dụng với những kiểu có dấu chấm động.

Chúng ta hãy xem xét một ví dụ của toán tử số mũ.

9^2

Ở đây 9 là cơ số và 2 là số mũ.

Số bên trái của '^' là cơ số và số bên phải '^' là số mũ.

Kết quả của 9^2 là $9*9 = 81$.

Thêm ví dụ khác:

5^3

Có nghĩa là:

5 * 5 * 5

Do đó: $5^3 = 5 * 5 * 5 = 125$.

Ghi chú: Những ngôn ngữ lập trình như Basic, hỗ trợ toán tử mũ. Tuy nhiên, ANSI C không hỗ trợ ký hiệu ^ cho phép tính lũy thừa. Ta có thể dùng cách khác tính lũy thừa trong C là dùng hàm pow() đã được định nghĩa trong **math.h**. Cú pháp của nó thể hiện qua ví dụ sau:

```
...
#include<math.h>
void main(void)
{
    ...
    /* the following function will calculate x to the power y. */
    z = pow(x, y);
    ...
}
```

Ví dụ sau trình bày tất cả toán tử hai ngôi được dùng trong C. Chú ý rằng ta chưa nói về hàm printf() và getchar(). Chúng ta sẽ bàn trong những phần sau.

Ví dụ 4:

```
#include<stdio.h>
main()
{
    int x,y;
    x = 5;
    y = 2;
    printf("The integers are           : %d & %d\n", x, y);
    printf("The addition gives         : %d\n", x + y);
    printf("The subtraction gives      : %d\n", x - y);
    printf("The multiplication gives    : %d\n", x * y);
    printf("The division gives         : %d\n", x / y);
    printf("The modulus gives          : %d\n", x % y);
    getchar();
}
```

Kết quả là:

```
The integers are           : 5 & 2
The addition gives         : 7
The subtraction gives      : 3
The multiplication gives    : 10
The division gives         : 2
The modulus gives          : 1
```

➤ Các toán tử một ngôi (unary)

Các toán tử một ngôi là toán tử trừ một ngôi '-', toán tử tăng '++' và toán tử giảm '--'

Toán tử trừ một ngôi

Ký hiệu giống như phép trừ hai ngôi. Lấy đối số để chỉ ra hay thay đổi dấu đại số của một giá trị. Ví dụ:

```
a = -75;  
b = -a;
```

Kết quả của việc gán trên là a được gán giá trị **-75** và b được gán cho giá trị **75** ($-(-75)$). Dấu trừ được sử dụng như thế gọi là toán tử một ngôi vì nó chỉ có một toán hạng.

Nói một cách chính xác, không có toán tử một ngôi + trong C. Vì vậy, một lệnh gán như.

```
invld_pls = +50;
```

khi mà *invld_pls* là một biến số nguyên là không hợp lệ trong chuẩn của C. Tuy nhiên, nhiều trình biên dịch không phản đối cách dùng như vậy.

Các toán tử Tăng và Giảm

C bao chứa hai toán tử hữu ích mà ta không tìm thấy được trong những ngôn ngữ máy tính khác. Chúng là ++ và --. Toán tử ++ thêm vào toán hạng của nó một đơn vị, trong khi toán tử - - giảm đi toán hạng của nó một đơn vị.

Cụ thể:

```
x = x + 1;
```

có thể được viết là:

```
x++;
```

và:

```
x = x - 1;
```

có thể được viết là:

```
x--;
```

Cả hai toán tử này có thể đứng trước hoặc sau toán hạng, chẳng hạn:

```
x = x + 1;
```

có thể được viết lại là

```
x++ hay ++x;
```

Và cũng tương tự cho toán tử --.

Sự khác nhau giữa việc xử lý trước hay sau trong toán tử một ngôi thật sự có ích khi nó được dùng trong một biểu thức. Khi toán tử đứng trước toán hạng, C thực hiện việc tăng hoặc giảm giá trị trước khi sử dụng giá trị của toán hạng. Đây là tiền xử lý (pre-fixing). Nếu toán tử đi sau toán hạng, thì giá trị của toán hạng được sử dụng trước khi tăng hoặc giảm giá trị của nó. Đây là hậu xử lý (post-fixing). Xem xét ví dụ sau :

```
a = 10;  
b = 5;  
c = a * b++;
```

Trong biểu thức trên, giá trị hiện thời của b được sử dụng cho tính toán và sau đó giá trị của b sẽ tăng sau. Tức là, c được gán 50 và sau đó giá trị của b được tăng lên thành 6.

Tuy nhiên, nếu biểu thức trên là:

$$c = a * ++b;$$

thì giá trị của c sẽ là 60, và b sẽ là 6 bởi vì b được tăng 1 trước khi thực hiện phép nhân với a, sau đó giá trị được gán vào c.

Trong trường hợp mà tác động của việc tăng hay giảm là riêng lẻ thì toán tử có thể đứng trước hoặc sau toán hạng đều được.

Hầu hết trình biên dịch C sinh mã rất nhanh và hiệu quả đối với việc tăng và giảm giá trị. Mã này sẽ tốt hơn so với khi ta dùng toán tử gán. Vì vậy, các toán tử tăng và giảm nên được dùng bất cứ khi nào có thể.

Tóm tắt bài học

- Thông thường, khi chương trình ứng dụng cần xử lý dữ liệu, nó cần có nơi nào đó để lưu trữ tạm thời dữ liệu này. Nơi mà dữ liệu được lưu trữ gọi là bộ nhớ.
- Các ngôn ngữ lập trình hiện đại ngày nay cho phép chúng ta sử dụng các tên tượng trưng gọi là biến (variable), dùng để chỉ đến một vùng trong bộ nhớ nơi mà các giá trị cụ thể được lưu trữ.
- Không có giới hạn về số vị trí bộ nhớ mà một chương trình có thể dùng.
- Một hằng (**constant**) là một giá trị không bao giờ bị thay đổi.
- Tên của các biến (variable), các hàm (function), các nhãn (label) và các đối tượng khác nhau do người dùng định nghĩa gọi là định danh.
- Tất cả ngôn ngữ dành một số từ nhất định cho mục đích riêng. Những từ này được gọi là “từ khóa” (keywords).
- Các kiểu dữ liệu chính của C là character, integer, float, double và void.
- Một bộ từ được sử dụng để thay đổi kiểu dữ liệu cơ bản sao cho phù hợp với nhiều tình huống đa dạng. Các bộ từ được sử dụng trong C là **signed, unsigned, long** và **short**.
- C hỗ trợ hai loại toán tử số học: một ngôi và hai ngôi.
- Toán tử tăng ‘++’ và toán tử giảm ‘--’ là những toán tử một ngôi. Nó chỉ hoạt động trên biến kiểu số.
- Toán tử hai ngôi số học là +, -, *, /, %, nó chỉ tác động lên những hằng số, biến hay biểu thức.
- Toán tử phần dư ‘%’ chỉ áp dụng trên các số nguyên và cho kết quả là phần dư của phép chia số nguyên.

Kiểm tra tiến độ học tập

- 1 C có phân biệt chữ thường và hoa. (True / False)
- 2 Số 10 là một _____.
- 3 Ký tự đầu của định danh có thể là một số. (True / False)
- 4 Dùng kiểu _____ sẽ tiết kiệm bộ nhớ do nó chiếm chỉ nửa không gian nhớ so với _____.
- 5 Kiểu dữ liệu _____ được dùng để chỉ cho trình biên dịch C biết rằng không có giá trị nào được trả về.
- 6 _____ và _____ là hai nhóm toán tử số học.
- A. Bitwise & và | B. Một ngôi và hai ngôi
C. Luận lý AND D. Không câu trả lời nào cả
- 7 Các toán tử một ngôi số học là __ và __.
- A. ++ và -- B. % và ^
C. ^ và \$ D. Không câu trả lời nào cả

Bài tập tự làm

1. Chọn tương ứng cho cột A và B:

Cột A	Cột B
8	
10.34	Tên định danh sai
ABC	Hằng số nguyên
abc	Hằng ký tự
23	Double
12112134.86868686886	Số chấm động
_A1	Tên định danh đúng
\$abc	
'A'	

Hướng dẫn : Nhiều mục trên cột A có thể tương ứng tới một mục đơn tại cột B.

2. Tính giá trị của các biến sau mỗi câu lệnh dưới đây:

- `int a = 4^4`
- `int a = 23.34`
- `a = 10`
`b = a + a++`
- `a = -5`
`b = -a`

Bài 3

Biến, Toán tử và Kiểu dữ liệu

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng biến, kiểu dữ liệu và biểu thức số học.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

3.1 Biến

Như chúng ta đã biết, Biến là tên đặt cho vị trí bộ nhớ máy tính, có thể dùng để lưu trữ các giá trị khác nhau tại những thời điểm khác nhau. Trong chương này, chủ yếu chúng ta sẽ học cách tạo và sử dụng biến.

3.1.1 Tạo biến

Tạo biến bao gồm việc tạo kiểu dữ liệu và tên hợp lý cho biến, ví dụ:

```
int currentVal;
```

Trong ví dụ trên, tên biến là “currentVal” có kiểu dữ liệu là số nguyên (integer).

3.2 Kiểu dữ liệu

Kiểu dữ liệu định nghĩa loại giá trị mà sẽ được lưu trong một biến nào đó, ví dụ:

```
int currentVal;
```

Trong ví dụ trên “int” chỉ rằng biến currentVal sẽ lưu giá trị kiểu số nguyên (integer).

3.3 Biểu thức số học

Một biểu thức số học trong C bao gồm một tên biến nằm phía bên trái của dấu “=”, tên biến hoặc hằng nằm bên phải dấu “=”. Biến và hằng nằm bên phải của dấu “=” được nối với nhau bởi những toán tử số học như +, -, *, và /. Thí dụ,

```
delta = alpha * beta / gamma + 3.2 * 2 / 5;
```

Bây giờ chúng ta xét một chương trình tính tiền lãi đơn giản như sau

Ví dụ 1:

1. Gọi trình soạn thảo để nhập những câu lệnh cho chương trình C.
2. Tạo ra một tập tin mới.
3. Nhập vào đoạn mã sau:

```
#include <stdio.h>

void main()
```

```
{
    int principal, period;
    float rate, si;

    principal = 1000;
    period = 3;
    rate = 8.5;

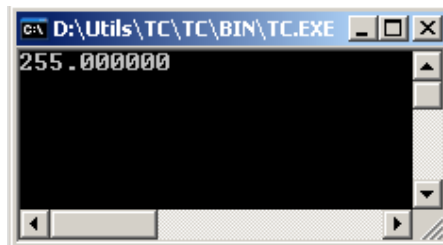
    si = principal * period * rate / 100;

    printf("%f", si);
}
```

Để thấy kết quả ở đầu ra, thực hiện tiếp các bước sau:

4. Lưu tập tin với tên myprogramI.C.
5. Biên dịch tập tin myprogramI.C.
6. Thực thi chương trình myprogramI.C.
7. Trở về trình soạn thảo.

Mẫu kết xuất cho chương trình trên như hình sau:



Hình 3.1: Kết quả của myprogramI.C

Ví dụ 2:

1. Tạo một tập tin mới.
2. Gõ vào mã sau:


```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int a, b, c, sum;

    printf("\nEnter any three numbers: ");
    scanf("%d %d %d", &a, &b, &c);

    sum = a + b + c;
```



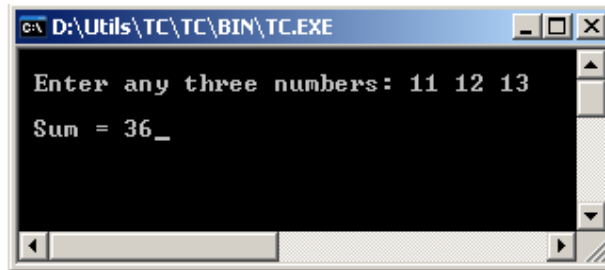
```

        printf("\n Sum = %d", sum);
    }

```

3. Lưu tập tin với tên myprogramII.C.
4. Biên dịch tập tin myprogramII.C.
5. Thực thi chương trình myprogramII.C.
6. Trở về trình soạn thảo.

Mẫu kết quả ở đầu ra của chương trình trên như hình sau:



Hình 3.2: Kết quả của myprogramII.C

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Viết một chương trình nhập vào một số và tính bình phương của số đó.

Hướng dẫn: Thực hiện theo các bước sau:

- a. Nhập vào một số.
- b. Nhân số đó với chính nó và hiển thị kết quả đó.

Bài tập tự làm

1. Viết chương trình tính diện tích và chu vi của một vòng tròn.
2. Viết chương trình nhập lương và tuổi của một người và hiển thị các số vừa nhập đó ra màn hình.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu được Toán tử gán
- Hiểu được biểu thức số học
- Nắm được toán tử quan hệ (Relational Operators) và toán tử luận lý (Logical Operators)
- Hiểu toán tử luận lý nhị phân (Bitwise Logical Operators) và biểu thức (Expressions)
- Hiểu khái niệm ép kiểu
- Hiểu độ ưu tiên của các toán tử.

Kết thúc bài học này, các học viên có thể:

- Nắm được Toán tử gán
- Hiểu được biểu thức số học
- Nắm được toán tử quan hệ (toán tử so sánh Relational Operators) và toán tử luận lý (Logical Operators)
- Hiểu toán tử luận lý nhị phân (toán tử luận lý nhị phân Bitwise Logical Operators) và biểu thức
- Nắm được về ép kiểu qua Cast
- Hiểu về độ ưu tiên của các toán tử

Giới thiệu

C có một tập các toán tử phong phú. Toán tử là công cụ dùng để thao tác dữ liệu. Một toán tử là một ký hiệu dùng để đại diện cho một thao tác cụ thể nào đó được thực hiện trên dữ liệu. C định nghĩa bốn loại toán tử: toán tử số học (**arithmetic**), quan hệ (**relational**), luận lý (**logical**), và toán tử luận lý nhị phân (**bitwise**). Bên cạnh đó, C còn có một số toán tử đặc biệt.

Toán tử thao tác trên hằng hoặc biến. Hằng hoặc biến này được gọi là toán hạng (**operands**). Biến đã được đề cập ở các chương trước. Hằng là những giá trị cố định mà chương trình không thể thay đổi. Hằng trong C có thể là bất cứ kiểu dữ liệu cơ bản nào. Toán tử được phân loại: toán tử một ngôi, hai ngôi hoặc ba ngôi. Toán tử một ngôi chỉ thao tác trên một phần tử dữ liệu, toán tử hai ngôi trên hai phần tử dữ liệu và ba ngôi trên ba phần tử dữ liệu.

Ví dụ 4.1:

$c = a + b;$

Ở đây a, b, c là những toán hạng, dấu '=' và dấu '+' là những toán tử.

4.1 Biểu thức (Expressions)

Một biểu thức là tổ hợp các toán tử và toán hạng. Toán tử thực hiện các thao tác như cộng, trừ, so sánh v.v... Toán hạng là những biến hay những giá trị mà các phép toán được thực hiện trên nó. Trong ví dụ $a + b$, "a" và "b" là toán hạng và "+" là toán tử. Tất cả kết hợp lại là một biểu thức.

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Left

Trong quá trình thực thi chương trình, giá trị thực sự của biến (nếu có) sẽ được sử dụng cùng với các hằng có mặt trong biểu thức. Việc đánh giá biểu thức được thực hiện nhờ các toán tử. Vì vậy, mọi biểu thức trong C đều có một giá trị.

Các ví dụ về biểu thức là:

2

x

$3 + 7$

$2 \times y + 5$

$2 + 6 \times (4 - 2)$

$z + 3 \times (8 - z)$

Ví dụ 4.2:

Roland nặng 70 kilograms, và Mark nặng k kilograms. Viết một biểu thức cho tổng cân nặng của họ. Tổng cân nặng của hai người tính bằng kilograms là $70 + k$.

Formatted: Left

Ví dụ 4.3:

Tính giá trị biểu thức $4 \times z + 12$ với $z = 15$.

Chúng ta thay thế mọi z với giá trị 15, và đơn giản hóa biểu thức theo quy tắc: thi hành phép toán trong dấu ngoặc trước tiên, kế đến lũy thừa, phép nhân và chia rồi phép cộng và trừ.

Formatted: Left

$4 \times z + 12$ trở thành

$4 \times 15 + 12 =$ (phép nhân thực hiện trước phép cộng)

$60 + 12 =$

72

Formatted: Left

Toán tử gán (Assignment Operator)

Trước khi nghiên cứu các toán tử khác, ta hãy xét toán tử gán (=). Đây là toán tử thông dụng nhất cho mọi ngôn ngữ và mọi người đều biết. Trong C, toán tử gán có thể được dùng cho bất kỳ biểu thức C hợp lệ. Dạng thức chung cho toán tử gán là:

Formatted: Left

Tên biến = biểu thức;

Gán liên tiếp

Nhiều biến có thể được gán cùng một giá trị trong một câu lệnh đơn. Việc này thực hiện qua cú pháp gán liên tiếp. Ví dụ:

Formatted: Left

`a = b = c = 10;`

Dòng mã trên gán giá trị 10 cho **a**, **b**, và **c**. Tuy nhiên, việc này không thể thực hiện lúc khai báo biến. Ví dụ,

`int a = int b = int c = 0;`

Câu lệnh trên phát sinh lỗi vì sai cú pháp.

Biểu thức số học (Arithmetic Expressions)

Các phép toán thường được thực hiện theo một thứ tự cụ thể (hoặc riêng biệt) để cho ra giá trị cuối cùng. Thứ tự này gọi là độ ưu tiên (sẽ nói đến sau).

Formatted: Left

Các biểu thức toán học trong C được biểu diễn bằng cách sử dụng toán tử số học cùng với các toán hạng dạng số và ký tự. Những biểu thức này gọi là biểu thức số học (**Arithmetic Expressions**). Ví dụ về biểu thức số học là :

`a * (b+c/d) / 22;`

```
++i % 7;
5 + (c = 3+8);
```

Như chúng ta thấy ở trên, toán hạng có thể là hằng, biến hay kết hợp cả hai. Hơn nữa, một biểu thức có thể là sự kết hợp của nhiều biểu thức con. Chẳng hạn, trong biểu thức đầu, **c/d** là một biểu thức con, và trong biểu thức thứ ba **c = 3+8** cũng là một biểu thức con.

4.2 Toán tử quan hệ (Relational Operators)

Toán tử quan hệ được dùng để kiểm tra mối quan hệ giữa hai biến, hay giữa một biến và một hằng. Ví dụ, việc xét số lớn hơn của hai số, **a** và **b**, được thực hiện thông qua dấu lớn hơn (**>**) giữa hai toán hạng **a** và **b** (**a > b**).

Trong C, **true (đúng)** là bất cứ giá trị nào khác không (0), và **false (sai)** là bất cứ giá trị nào bằng không (0). Biểu thức dùng toán tử quan hệ trả về **0** cho **false** và **1** cho **true**. Ví dụ biểu thức sau :

```
a == 14 ;
```

Biểu thức này kiểm tra xem giá trị của a có bằng 14 hay không. Giá trị của biểu thức sẽ là **0 (false)** nếu a có giá trị khác 14 và **1 (true)** nếu nó là 14.

Bảng sau mô tả ý nghĩa của các toán tử quan hệ.

Toán tử	Ý nghĩa
>	lớn hơn
>=	lớn hơn hoặc bằng
<	nhỏ hơn
<=	nhỏ hơn hoặc bằng
==	bằng
!=	không bằng

Bảng 4.1: Toán tử quan hệ và ý nghĩa

4.3 Toán tử luận lý (Logical Operators) và biểu thức

Toán tử luận lý là các ký hiệu dùng để kết hợp hay phủ định biểu thức có chứa các toán tử quan hệ.

Những biểu thức dùng toán tử luận lý trả về **0** cho **false** và **1** cho **true**.

Bảng sau mô tả ý nghĩa của các toán tử luận lý.

Toán tử	Ý nghĩa
&&	AND: trả về kết quả là true khi cả 2 toán hạng đều true
	OR : trả về kết quả là true khi chỉ một trong hai toán hạng đều true
!	NOT: Chuyển đổi giá trị của toán hạng duy nhất từ true thành false và ngược lại.

Table 4.2: Toán tử luận lý và ý nghĩa

Lưu ý: *Bất cứ toán tử luận lý nào có ký hiệu là hai ký tự thì không được có khoảng trắng giữa hai ký tự đó*, ví dụ : **==** sẽ không đúng nếu viết là **= =**.

Formatted: Left

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Tab stops: Not at 1.9 cm

Formatted: Left

Formatted: Left

Giả sử một chương trình phải thực thi những bước nhất định nếu điều kiện $a < 10$ và $b == 7$ được thỏa mãn. Điều kiện này được viết ra bằng cách dùng toán tử quan hệ kết hợp với toán tử luận lý **AND**. Toán tử AND được viết là **&&**. Ta sẽ có điều kiện để kiểm tra như sau :

```
(a < 10) && (b == 7);
```

Tương tự, toán tử **OR** dùng để kiểm tra xem có một trong số các điều kiện kiểm tra là đúng hay không. Nó có dạng là dấu (**||**). Cùng ví dụ trên nhưng điều kiện cần kiểm tra là: chỉ cần một trong hai câu lệnh là đúng thì ta có mã sau :

```
(a < 10) || (b == 7);
```

Toán tử luận lý thứ ba là **NOT** được biểu diễn bằng ký hiệu dấu chấm than '!'. Toán tử này đảo ngược giá trị luận lý của biểu thức. Ví dụ, để kiểm tra xem biến s có bé hơn 10 hay không, ta viết điều kiện kiểm tra như sau:

```
(s < 10);
```

hay là

```
(! (s >= 10)) /* s không lớn hơn hay bằng 10 */
```

Cả toán tử quan hệ và luận lý có quyền ưu tiên thấp hơn toán tử số học. Ví dụ, $5 > 4 + 3$ được tính tương đương với $5 > (4 + 3)$, nghĩa là $4+3$ sẽ được tính trước và sau đó toán tử quan hệ sẽ được thực hiện. Kết quả sẽ là **false**, tức là trả về **0**.

Câu lệnh sau:

```
printf("%d", 5 > 4 + 3);
```

sẽ cho ra:

```
0
```

vì 5 bé hơn $(4 + 3)$.

4.4 Toán tử luận lý nhị phân (Bitwise Logical Operators) và biểu thức

Ví dụ xét toán hạng có giá trị là 12, toán tử luận lý nhị phân sẽ coi số 12 này như 1100. Toán tử luận lý nhị phân xem xét các toán hạng dưới dạng chuỗi bit chứ không là giá trị số thông thường. Giá trị số có thể thuộc các cơ số: thập phân (decimal), bát phân (octal) hay thập lục phân (hexadecimal). Riêng toán tử luận lý nhị phân sẽ chuyển đổi toán hạng mà nó thao tác thành biểu diễn nhị phân tương ứng, đó là dãy số 1 hoặc là 0.

Toán tử luận lý nhị phân gồm **&**, **|**, **^**, **~**, vv ... được tổng kết qua bảng sau:

Toán tử	Mô tả
Bitwise AND ($x \& y$)	Mỗi vị trí của bit trả về kết quả là 1 nếu bit tại vị trí tương ứng của hai toán hạng đều là 1.

Bitwise OR ($x y$)	Mỗi vị trí của bit trả về kết quả là 1 nếu bit tại vị trí tương ứng của một trong hai toán hạng là 1.
Bitwise NOT ($\sim x$)	Đảo ngược giá trị các bit của toán hạng (1 thành 0 và ngược lại).
Bitwise XOR ($x \wedge y$)	Mỗi vị trí của bit trả về kết quả là 1 nếu bit tại vị trí tương ứng của một trong hai toán hạng là 1 chứ không phải cả hai cùng là 1.

Bảng 4.3: Toán tử luận lý nhị phân

Toán tử luận lý nhị phân xem kiểu dữ liệu số như là số nhị phân 32-bit, giá trị số được đổi thành giá trị bit để tính toán trước rồi sau đó sẽ trả về kết quả ở dạng số ban đầu. Ví dụ:

Biểu thức $10 \& 15$ có nghĩa là $(1010 \& 1111)$ trả về giá trị 1010 có nghĩa là 10.

Biểu thức $10 | 15$ có nghĩa là $(1010 | 1111)$ trả về giá trị 1111 có nghĩa là 15.

Biểu thức $10 \wedge 15$ có nghĩa là $(1010 \wedge 1111)$ trả về giá trị 0101 có nghĩa là 5.

Biểu thức ~ 10 có nghĩa là (~ 1010) trả về giá trị 1111.1111.1111.1111.1111.1111.1111.0101 có nghĩa là -11.

Formatted: Left

4.5 Biểu thức dạng hỗn hợp & Chuyển đổi kiểu

Một biểu thức dạng hỗn hợp là một biểu thức mà trong đó các toán hạng của một toán tử thuộc về nhiều kiểu dữ liệu khác nhau. Những toán hạng này thông thường được chuyển về cùng kiểu với toán hạng có kiểu dữ liệu lớn nhất. Điều này được gọi là tăng cấp kiểu. Sự phát triển về kiểu dữ liệu theo thứ tự sau :

`char < int < long < float < double`

Chuyển đổi kiểu tự động được trình bày dưới đây nhằm xác định giá trị của biểu thức:

- char** và **short** được chuyển thành **int** và **float** được chuyển thành **double**.
- Nếu có một toán hạng là **double**, toán hạng còn lại sẽ được chuyển thành **double**, và kết quả là **double**.
- Nếu có một toán hạng là **long**, toán hạng còn lại sẽ được chuyển thành **long**, và kết quả là **long**.
- Nếu có một toán hạng là **unsigned**, toán hạng còn lại sẽ được chuyển thành **unsigned** và kết quả cũng là **unsigned**.
- Nếu tất cả toán hạng kiểu **int**, kết quả là **int**.

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.59 cm

Formatted: Left

Ngoài ra nếu một toán hạng là **long** và toán hạng khác là **unsigned** và giá trị của kiểu **unsigned** không thể biểu diễn bằng kiểu **long**. Do vậy, cả hai toán hạng được chuyển thành **unsigned long**.

Sau khi áp dụng những quy tắc trên, mỗi cặp toán hạng có cùng kiểu và kết quả của mỗi phép tính sẽ cùng kiểu với hai toán hạng.

Formatted: Font color: Red

```
char ch;
int i;
float f;
double d;
result = (ch/i) + (f*d) - (f+i);
```

```
int double float
```

```
double
```

```
double
```

Trong ví dụ trên, trước tiên, **ch** có kiểu ký tự được chuyển thành **integer** và **float f** được chuyển thành **double**. Sau đó, kết quả của **ch/i** được chuyển thành **double** bởi vì **f*d** là **double**. Kết quả cuối cùng là **double** bởi vì các toán hạng lúc này đều là **double**.

Formatted: Left

4.5.1 Ép kiểu (Casts)

Thông thường, ta nên đổi tất cả hằng số nguyên sang kiểu float nếu biểu thức bao gồm những phép tính số học dựa trên số thực, nếu không thì vài biểu thức có thể mất đi giá trị thật của nó. Ta xem ví dụ:

```
int x, y, z;
x = 10;
y = 100;
z = x/y;
```

Trong trường hợp này, **z** sẽ được gán **0** khi phép chia diễn ra và phần thập phân (0.10) sẽ bị cắt bỏ.

Do đó một biểu thức có thể được ép thành một kiểu nhất định. Cú pháp chung của **cast** là:

(kiểu dữ liệu) biểu thức

Ví dụ, để đảm bảo rằng biểu thức **a/b**, với **a** và **b** là số nguyên, cho kết quả là kiểu **float**, dòng mã sau được viết:

```
(float) a/b;
```

Ép kiểu có thể áp dụng cho các giá trị hằng, biểu thức hay biến, ví dụ:

```
(int) 17.487;
(double) (5 * 4 / 8);
(float) (a + 7);
```

Trong ví dụ thứ hai, toán tử ép kiểu không đạt mục đích của nó bởi vì nó chỉ thực thi sau khi toàn biểu thức trong dấu ngoặc đã được tính. Biểu thức **5 * 4 / 8** cho ra giá trị là **2** (vì nó có kiểu là số nguyên nên đã cắt đi phần thập phân), vì vậy, giá trị kết quả với kiểu **double** cũng là **2.0**.

Ví dụ:

```
int i = 1, j = 3;
```

Formatted: Left

```
x = i / j;          /* x = 0.0 */
x = (float) i/(float) j;    /* x = 0.33 */
```

Formatted: Left

4.6 Độ ưu tiên của toán tử (Precedence)

Formatted: Left

Độ ưu tiên của toán tử thiết lập thứ tự ưu tiên tính toán khi một biểu thức số học cần được ước lượng. Tóm lại, độ ưu tiên đề cập đến thứ tự mà C thực thi các toán tử. Thứ tự ưu tiên của toán tử số học được thể hiện như bảng dưới đây.

Loại toán tử	Toán tử	Tính kết hợp
Một ngôi	-, ++, --	Phải sang trái
Hai ngôi	^	Trái sang phải
	*, /, %	
	+, -	
	=	Phải sang trái

Formatted: Left

Formatted: Left

Formatted: Left

Bảng 4.4: Thứ tự ưu tiên của toán tử số học

Những toán tử nằm cùng một hàng ở bảng trên có cùng quyền ưu tiên. Việc tính toán của một biểu thức số học sẽ được thực hiện từ trái sang phải cho các toán tử cùng độ ưu tiên. Toán tử *, /, và % có cùng độ ưu tiên và cao hơn + và - (hai ngôi).

Độ ưu tiên của những toán tử này có thể được thay đổi bằng cách sử dụng dấu ngoặc đơn. Một biểu thức trong ngoặc luôn luôn được tính toán trước. Một cặp dấu ngoặc đơn này có thể được bao trong cặp khác. Đây là sự lồng nhau của những dấu ngoặc đơn. Trong trường hợp đó, việc tính toán trước tiên được thực hiện tại cặp dấu ngoặc đơn trong cùng nhất rồi đến dấu ngoặc đơn bên ngoài.

Nếu có nhiều bộ dấu ngoặc đơn thì việc thực thi sẽ theo thứ tự từ trái sang phải.

Tính kết hợp cho biết cách thức các toán tử kết hợp với các toán hạng của chúng. Ví dụ, đối với toán tử một ngôi: toán hạng nằm bên phải được tính trước, trong phép chia thì toán hạng bên trái được chia cho toán hạng bên phải. Đối với toán tử gán thì biểu thức bên phải được tính trước rồi gán giá trị cho biến bên trái toán tử.

Formatted: Font color: Red

Tính kết hợp cũng cho biết thứ tự mà theo đó C đánh giá các toán tử trong biểu thức có cùng độ ưu tiên. Các toán tử như vậy có thể tính toán từ trái sang phải hoặc ngược lại như thấy trong bảng 4.5.

Ví dụ:

```
a = b = 10/2;
```

Giá trị 5 sẽ gán cho **b** xong rồi gán cho **a**. Vì vậy thứ tự ưu tiên sẽ là phải sang trái. Hơn nữa,

```
-8 * 4 % 2 - 3
```

được tính theo trình tự sau:

Trình tự	Thao tác	Kết quả
1.	- 8 (phép trừ một ngôi)	số âm của 8
2.	- 8 * 4	- 32
3.	- 32 % 2	0
4.	0-3	-3

Theo trên thì toán tử một ngôi (dấu -) có quyền ưu tiên cao nhất được tính trước tiên. Giữa * và % thì được tính từ trái sang phải. Tiếp đến sẽ là phép trừ hai ngôi.

Thứ tự ưu tiên của các biểu thức con

Những biểu thức phức tạp có thể chứa những biểu thức nhỏ hơn gọi là **biểu thức con**. C không xác định thứ tự mà các biểu thức con được lượng giá. Một biểu thức sau:

$$a * b / c + d * c;$$

bảo đảm rằng biểu thức con **a * b/c** và **d*c** sẽ được tính trước phép cộng. Hơn nữa, quy tắc từ trái sang phải cho phép toán nhân và chia bảo đảm rằng **a** sẽ được nhân với **b** và sau đó sẽ chia cho **c**. Nhưng không có quy tắc xác định hoặc **a*b /c** được tính trước hay sau **d*c**. Tùy chọn này là ở người thiết kế trình biên dịch quyết định. Quy tắc trái sang phải hay ngược lại chỉ áp dụng cho một chuỗi toán tử cùng độ ưu tiên. Cụ thể, nó áp dụng cho phép nhân và chia trong **a*b/c**. Nhưng nó không áp dụng cho toán tử + vì đã khác cấp.

Bởi vì không thể xác định thứ tự tính toán các biểu thức con, do vậy, ta không nên dùng các biểu thức nếu giá trị biểu thức phụ thuộc vào thứ tự tính toán các biểu thức con. Xét ví dụ sau:

$$a * b + c * b++ ;$$

Có thể trình biên dịch này tính giá trị mục bên trái trước và dùng cùng giá trị **b** cho cả hai biểu thức con. Nhưng trình biên dịch khác lại tính giá trị mục bên phải và tăng giá trị **b** trước khi tính giá trị mục bên trái.

Ta không nên dùng toán tử tăng hay giảm cho một biến mà nó xuất hiện nhiều hơn một lần trong một biểu thức.

Thứ tự ưu tiên giữa những toán tử so sánh (toán tử quan hệ)

Ta đã thấy trong phần trước một số toán tử số học có độ ưu tiên cao hơn các toán tử số học khác. Riêng với toán tử so sánh, không có thứ tự ưu tiên giữa các toán tử và chúng được ước lượng từ trái sang phải.

Thứ tự ưu tiên giữa những toán tử luận lý

Bảng dưới đây trình bày thứ tự ưu tiên cho toán tử luận lý.

Thứ tự	Toán tử
1	NOT
2	AND
3	OR

Bảng 4.5: Thứ tự ưu tiên cho toán tử luận lý

Khi có nhiều toán tử luận lý trong một điều kiện, chúng được lượng giá từ phải sang trái.

Ví dụ, xét điều kiện sau:

False **OR** True **AND** NOT False **AND** True

Formatted: Left

Formatted: Font color: Red

Formatted: Left

Formatted: Left

Formatted: Left

Formatted: Left

Điều kiện này được tính như sau:

1. False **OR** True **AND** [**NOT** False] **AND** True
NOT có độ ưu tiên cao nhất.
2. False **OR** True **AND** [True **AND** True]
 Ở đây, **AND** là toán tử có độ ưu tiên cao nhất và những toán tử có cùng ưu tiên được tính từ phải sang trái.
3. False **OR** [True **AND** True]
4. [False **OR** True]
5. True

Formatted: Left

Formatted: Left

Thứ tự ưu tiên giữa các kiểu toán tử khác nhau

Khi một biểu thức có nhiều hơn một kiểu toán tử thì thứ tự ưu tiên phải được thiết lập giữa các kiểu toán tử với nhau.

Bảng dưới đây cho biết thứ tự ưu tiên giữa các kiểu toán tử khác nhau.

Thứ tự	Kiểu toán tử
1	Số học
2	So sánh (Quan hệ)
3	Luận lý

Formatted: Left

Formatted: Left

Formatted: Left

Formatted: Left

Bảng 4.6. Thứ tự ưu tiên giữa các kiểu toán tử khác nhau

Do vậy, trong một biểu thức gồm cả ba kiểu toán tử, các toán tử số học được tính trước, kế đến là toán tử so sánh và sau đó là toán tử luận lý. Thứ tự ưu tiên của các toán tử trong cùng một kiểu thì đã được nói tới ở những phần trước.

Xét ví dụ sau:

$$2*3+4/2 > 3 \text{ AND } 3<5 \text{ OR } 10<9$$

Việc thực hiện tính toán sẽ như sau:

1. $[2*3+4/2] > 3 \text{ AND } 3<5 \text{ OR } 10<9$
 Đầu tiên toán tử số học sẽ được tính theo thứ tự ưu tiên như bảng 4.4.
2. $[[2*3]+[4/2]] > 3 \text{ AND } 3<5 \text{ OR } 10<9$
3. $[6+2] > 3 \text{ AND } 3<5 \text{ OR } 10<9$
4. $[8 > 3] \text{ AND } [3 < 5] \text{ OR } [10 < 9]$
 Kế đến sẽ tính tất cả những toán tử so sánh có cùng độ ưu tiên theo quy tắc tính từ trái sang phải.

Formatted: Left

Formatted: Left

5. True AND True OR False
Cuối cùng tính toán các toán tử kiểu luận lý. AND sẽ có độ ưu tiên cao hơn OR.

6. [True AND True]OR False

7. True OR False

8. True

Dấu ngoặc đơn

Thứ tự ưu tiên của các toán tử có thể thay đổi bởi các dấu ngoặc đơn. Khi đó, chương trình sẽ tính toán các phần dữ liệu trong dấu ngoặc đơn trước.

➤ Khi một cặp dấu ngoặc đơn này được bao trong cặp khác, việc tính toán thực hiện trước tiên tại cặp dấu ngoặc đơn trong cùng nhất, rồi đến dấu ngoặc đơn bên ngoài.

➤ Nếu có nhiều bộ dấu ngoặc đơn thì việc thực hiện sẽ theo thứ tự từ trái sang phải.

Xét ví dụ sau:

$$5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (2+2^4-8/4 > 6 \text{ OR } (2<6 \text{ AND } 10>11))$$

Cách tính sẽ là:

1. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (2+2^4-8/4 > 6 \text{ OR } (\text{True AND False}))$

Dấu ngoặc đơn trong cùng sẽ được tính trước tất cả các toán tử khác và áp dụng quy tắc cơ bản trong bảng 4.6 cho tính toán bên trong cặp dấu ngoặc này.

2. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (2+2^4-8/4 > 6 \text{ OR False})$

3. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (2+16-8/4 > 6 \text{ OR False})$

Kế đến dấu ngoặc đơn ở ngoài được xét đến. Xem lại các bảng nói về thứ tự ưu tiên của các toán tử.

4. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (2+16-2 > 6 \text{ OR False})$

5. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (18-2 > 6 \text{ OR False})$

6. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (16 > 6 \text{ OR False})$

7. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND } (\text{True OR False})$

8. $5+9*3^2-4 > 10 \text{ AND True}$

9. $5+9*9-4 > 10 \text{ AND True}$

Ta tính biểu thức bên trái trước theo các quy tắc

10. $5+81-4 > 10 \text{ AND True}$

11. $86-4 > 10 \text{ AND True}$

12. $82 > 10 \text{ AND True}$

13. True AND True

14. True.

Tóm tắt bài học

- C định nghĩa bốn loại toán tử: **số học, quan hệ (so sánh), luận lý và luận lý nhị phân**.
- Tất cả toán tử trong C được tính toán theo thứ tự độ ưu tiên.
- Toán tử quan hệ được dùng kiểm tra mối quan hệ giữa hai biến hay giữa một biến và một hằng.
- **Toán tử luận lý** là những ký hiệu dùng để kết hợp hay phủ định những biểu thức chứa các toán tử quan hệ.
- **Toán tử luận lý nhị phân** xét các toán hạng như là bit nhị phân chứ không phải là các giá trị số thập phân.
- Phép gán (=) được xem như là một toán tử có tính kết hợp từ phải sang trái.
- Độ ưu tiên thiết lập sự phân cấp của một tập các toán tử so với tập các toán tử khác khi ước lượng một biểu thức.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. _____ là những công cụ thao tác dữ liệu.

- A. Những toán tử B. Những toán hạng
C. Những biểu thức D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

2. Một _____ bao gồm sự kết hợp của các toán tử và các toán hạng.

- A. Biểu thức B. Hàm
C. Con trỏ D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

3. _____ thiết lập sự phân cấp của một tập các toán tử so với tập các toán tử khác khi ước lượng một biểu thức.

- A. Những toán hạng B. Độ ưu tiên
C. Toán tử D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

4. _____ là một biểu thức có các toán hạng thuộc nhiều kiểu dữ liệu khác nhau.

- A. Biểu thức đơn B. Biểu thức hỗn hợp
C. Quyền ưu tiên D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

5. Một biểu thức được ép thành một kiểu nhất định bằng cách dùng _____.

- A. Ép kiểu B. Quyền ưu tiên
C. Toán tử D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

6. _____ được dùng để kết hợp hay phủ định biểu thức chứa các toán tử quan hệ.

- A. Những toán tử luận lý B. Những toán tử luận lý nhị phân
C. Những toán tử phức D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

7. Những toán tử luận lý nhị phân là __, __, __ và __.

- A. %, ^, * and @ B. &, ~ and ^
C. !,], & and * D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

8. Độ ưu tiên của các toán tử có thể được thay đổi bằng cách đặt các phần tử được yêu cầu của biểu thức trong _____.

- A. Dấu ngoặc xoắn ({ }) B. Ký hiệu mũ (^)
C. Những dấu ngoặc đơn (()) D. Không câu nào đúng

Formatted: Left

Formatted: Left

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình nhập và cộng ba số.
2. Viết một chương trình tính giá trị của biểu thức với các giá trị sau:

$$z = a*b+(c/d)-e*f ;$$

a = 10
b = 7
c = 15.75
d = 4
e = 2
f = 5.6

3. Viết một chương trình tính diện tích và chu vi của hình chữ nhật.
4. Viết một chương trình tính thể tích của một hình trụ.
5. Viết một chương trình tính lương thực lãnh của một nhân viên theo công thức dưới đây

Lương cơ bản : \$ 12000
DA : 12% lương cơ bản
HRA : \$150
TA : \$120
Các mục khác : \$450

Thuế :

PF :14% lương cơ bản và IT: 15% lương cơ bản

$$\text{Lương thực lãnh} = \text{Lương cơ bản} + \text{DA} + \text{HRA} + \text{TA} + \text{Các mục khác} - (\text{PF} + \text{IT})$$

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.27 cm

Formatted: Left

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.27 cm

Formatted: Left

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.27 cm

Formatted: Left

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.27 cm

Formatted: Left

Formatted: Left, Tab stops: Not at 1.27 cm

Formatted: Left

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng được các toán tử số học, so sánh và luận lý
- Chuyển đổi các kiểu dữ liệu
- Hiểu được thứ tự ưu tiên giữa các toán tử.

Các bước trong chương này đã được nghiên cứu kỹ và giải thích chi tiết để chúng ta có thể hiểu rõ và áp dụng chúng một cách hoàn chỉnh. Ta hãy theo các bước cẩn thận.

Phần I - Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

Ví dụ 1:

Trong chương này, ta sẽ viết một chương trình tính toán tiền lãi đơn giản (lãi thuần chưa tính tiền vốn vào) khi ta vay tiền.

Công thức để tính toán là $p * n * r / 100$. Ở đây 'p' có nghĩa là tiền vốn, 'n' là số năm và 'r' có nghĩa là tỉ lệ lãi suất.

Chương trình khai báo ba biến số thực 'float' có tên là p, n và r. Chú ý rằng, các biến được khai báo trên cùng một dòng mã thì ta dùng dấu phẩy (,) để phân chia chúng với nhau. Mỗi biến trên được gán một giá trị.

Xét dòng mã sau:

```
printf("\nAmount is: %f", p*n*r/100);
```

Trong *printf()* ở trên, chúng ta đã dùng '%f' để hiển thị giá trị của biến kiểu float (số thực), giá trị biến này là $p*n*r/100$, công thức dùng tính lãi đơn giản được đưa vào trong *printf()*. Đó là p, n và r được nhân với nhau và kết quả được chia cho 100. Như vậy *printf()* sẽ hiển thị lãi đơn.

Gọi Borland C.

5.1 Tính lãi đơn

1. Tạo ra một tập tin mới.

2. Gõ đoạn mã sau trong 'Edit window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    float p, n, r;
    clrscr();
    p = 1000;
    n = 2.5;
```

```
r = 10.5;

printf("\n Amount is: %f", p*n*r/100);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *simple.c*.

4. Biên dịch tập tin *simple.c*.

5. Thực thi chương trình *simple.c*.

6. Trở về trình soạn thảo.

Kết quả:

```
The Amount is: 262.500000
```

5.2 Dùng toán tử số học

Trong phần này ta sẽ viết một chương trình có sử dụng toán tử số học.

Chương trình này khai báo bốn biến số nguyên tên là a, b, c và d. Giá trị sẽ gán cho các biến a, b và c là:

a = 50, b = 24, c = 68

Xét dòng mã sau:

```
d = a*b+c/2;
```

a nhân với b. c chia cho 2. Kết quả của a*b được cộng với thương số của c/2. Giá trị này sẽ gán cho d qua toán tử (=). Biểu thức được tính như sau:

1. $50 * 24 = 1200$
2. $68 / 2 = 34$
3. $1200 + 34 = 1234$
4. $d = 1234$

‘printf()’: hiển thị giá trị của biến d.

Xét biểu thức:

```
d = a*(b+c+(a-c)*b);
```

Ở đây dấu ngoặc đơn trong cùng có độ ưu tiên cao nhất. Do vậy, (a-c) được tính trước. Sau đó, tính tới các dấu ngoặc đơn ngoài. Kết quả của (a-c) được nhân cho b bởi vì ‘*’ có độ ưu tiên cao hơn ‘-’ và ‘+’. Biểu thức được tính như dưới đây:

1. $d = 50 * (24 + 68 + (50 - 68) * 24)$
2. $d = 50 * (24 + 68 + (-18) * 24)$
3. $d = 50 * (24 + 68 + (-432))$
4. $d = 50 * (92 - 432)$
5. $d = 50 * (-340)$

6. $d = -17000$

Các biểu thức khác được tính tùy vào các toán tử đã được dùng. Kết quả được hiển thị bởi lệnh 'printf()'.

1. Tạo mới một tập tin.

2. Gỡ đoạn mã sau trong 'Edit window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    int a,b,c,d;
    clrscr();
    a = 50;
    b = 24;
    c = 68;
    d = a*b+c/2;
    printf("\n The value after a*b+c/2 is: %d", d);
    d = a%b;
    printf("\n The value after a mod b is: %d", d);
    d = a*b-c;
    printf("\n The value after a*b-c is: %d", d);
    d = a/b+c;
    printf("\n The value after a/b+c is: %d", d);

    d = a+b*c;
    printf("\n The value after a+b*c is: %d", d);

    d = (a+b)*c;
    printf("\n The value after (a+b)*c is: %d", d);

    d = a*(b+c+(a-c)*b);
    printf("\n The value after a*(b+c+(a-c)*b) is: %d", d);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *arith.c*.

4. Biên dịch tập tin *arith.c*.

5. Thực thi chương trình *arith.c*.

6. Trở về trình soạn thảo.

Kết quả xuất:

```
The value after a*b+c/2 is: 1234
The value after a mod b is: 2
The value after a*b-c is: 1132
The value after a/b+c is: 70
The value after a+b*c is: 1682
The value after (a+b)*c is: 5032
```

The value after $a*(b+c+(a-c)+b)$ is: -17000

5.3 Dùng toán tử so sánh và luận lý

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng toán tử so sánh và toán tử luận lý.

Ba biến số nguyên tên là a, b và c được khai báo trong chương trình này. Các giá trị gán cho biến như sau: $a = 5$, $b = 6$ & $c = 7$.

Xét những dòng mã sau:

1. $a + b \geq c$;

Đầu tiên, $a+b$ sẽ được tính (toán tử số học có độ ưu tiên cao hơn toán tử so sánh), kết quả là 11. Kế đến giá trị 11 được so sánh với c. Kết quả là 1(true) bởi vì $11 > 7$.

2. Xét biểu thức khác:

$a > 10 \ \&\& \ b < 5$;

Tính toán đầu tiên sẽ là $a > 10$ và $b < 5$, bởi vì toán tử so sánh ($>$ $<$) có quyền ưu tiên cao hơn toán tử luận lý AND ($\&\&$). Tính toán theo sau:

1. $5 > 10 \ \&\& \ 6 < 5$
2. FALSE $\&\&$ FALSE
3. FALSE tức là, 0

1. Tạo một tập tin mới.

2. Gõ đoạn mã sau vào 'Edit window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    int a = 5, b = 6, c = 7;
    printf ("int a = 5, b = 6, c = 7;\n");
    printf ("The value of a > b is \t%i\n\n", a > b);
    printf ("The value of b < c is \t%i\n\n", b < c);
    printf ("The value of a + b >= c is \t%i\n\n", a + b >= c);
    printf ("The value of a - b <= b - c is \t%i\n\n", a-b <= b-c);
    printf ("The value of b-a == b - c is \t%i\n\n", b - a == b - c);
    printf ("The value of a*b != c * c is \t%i\n\n", a * b < c * c);
    printf ("Result of a>10 && b<5 = %d\n\n", a>10 && b<5);
    printf ("Result of a > 100 || b < 50 = %d\n\n", a>100 || b<50);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *compare.c*.

4. Biên dịch tập tin *compare.c*.

5. Thực thi chương trình *compare.c*.

6. Trở về trình soạn thảo.

Kết quả xuất:

```
int a = 5, b = 6, c = 7;

The value of a > b is           0
The value of b < c is           1
The value of a + b >= c is      1
The value of a - b <= b - c is  1
The value of b - a == b - c is  0
The value of a * b != c * c is  1

Result of a > 10 && b < 5 = 0
Result of a > 100 || b < 50 = 1
```

5.4 Chuyển đổi kiểu dữ liệu

Trong phần này, ta sẽ viết một chương trình để hiểu rõ việc chuyển đổi kiểu dữ liệu.

Trong biểu thức đầu tiên, tất cả đều là số nguyên 'int' $40 / 17 * 13 / 3$ sẽ có kết quả là 8 ($40 / 17$ làm tròn ra 2, $2 * 13 = 26$, $26 / 3$ làm tròn ra 8)

Biểu thức thứ hai như sau:

1. Định giá trị: $40 / 17 * 13 / 3.0$
2. $40 / 17$ làm tròn kết quả là 2
3. $2 * 13 = 26$
4. Nhưng vì có số 3.0 đã ép kiểu phép chia cuối cùng thành số kiểu double, vì vậy $26.0 / 3.0 = 8.666667$

Trong biểu thức thứ ba:

Nếu chúng ta di chuyển dấu chấm thập phân sang số 13 ($40 / 17 * 13.0 / 3$), kết quả vẫn sẽ là 8.666667 bởi vì:

1. $40 / 17$ làm tròn là 2
2. Số 13.0 ép kiểu dữ liệu phép nhân thành double nhưng kết quả vẫn là 26 vì $2.0 * 13.0 = 26.0$
3. Và 26.0 ép phép chia cuối cùng thành kiểu double, vì vậy $26.0 / 3.0 = 8.666667$

Trong biểu thức cuối:

nếu chúng ta di chuyển dấu chấm thập phân sang số 17 ($40 / 17.0 * 13 / 3$), kết quả bây giờ sẽ là 10.196078 bởi vì:

1. 17.0 ép kiểu của phép chia đầu thành kiểu double và $40.0 / 17.0 = 2.352941$
2. $2.352941 * 13.0 = 30.588233$
3. và $30.588233 / 3.0 = 10.196078$

1. Tạo một tập tin mới.

2. Gõ đoạn mã sau vào 'Edit window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    clrscr();
    printf("40/17*13/3 = %d", 40/17*13/3);
    printf("\n\n40/17*13/3.0 = %lf", 40/17*13/3.0);
    printf("\n\n40/17*13.0/3 = %lf", 40/17*13.0/3);
    printf("\n\n40/17.0*13/3 = %lf", 40/17.0*13/3);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *type.c*.

4. Biên dịch tập tin *type.c*.

5. Thực thi chương trình *type.c*.

6. Trở về trình soạn thảo.

Kết quả xuất:

```
40/17*13/3 = 8
40/17*13/3.0 = 8.666667
40/17*13.0/3 = 8.666667
40/17.0*13/3 = 10.196078
```

5.5 Thứ tự ưu tiên của các toán tử

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình để tìm hiểu thứ tự ưu tiên giữa các toán tử.

Biểu thức sau đây sẽ được tính như sau:

$(4-2*9/6<=3 \ \&\& \ (10*2/4-3>3 \ || \ (1<5 \ \&\& \ 8>10)))$

Hãy theo các quy tắc chúng ta đã học trong chương "Toán tử và Biểu thức" (Chú ý rằng biểu thức được in đậm dưới đây sẽ được tính trước)

1. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (10*2/4-3 > 3 \ || \ (1 < 5 \ \&\& \ 8 > 10)))$
2. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (10*2/4-3 > 3 \ || \ (1 \ \&\& \ 0)))$
3. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (10*2/4-3 > 3 \ || \ 0))$
4. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (20/4-3 > 3 \ || \ 0))$
5. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (5-3 > 3 \ || \ 0))$
6. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (2 > 3 \ || \ 0))$
7. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ (0 \ || \ 0))$
8. $(4-2*9/6 \leq 3 \ \&\& \ 0)$
9. $(4-18/6 \leq 3 \ \&\& \ 0)$
10. $(4-3 \leq 3 \ \&\& \ 0)$
11. $(1 \leq 3 \ \&\& \ 0)$
12. $(1 \ \&\& \ 0)$
13. **0 (False)**

1. Tạo một tập tin mới.

2. Gõ đoạn mã sau vào cửa sổ soạn thảo:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    clrscr();
    printf("Result = %d", (4-2*9/6<=3 && (10*2/4-3 > 3 ||
                                                (1 < 5 && 8>10))));
}
```

3. Lưu tập tin với tên *precede.c*.

4. Biên dịch tập tin *precede.c*.

5. Thực thi chương trình *precede.c*.

6. Trở về trình soạn thảo.

Kết quả xuất:

```
Result = 0
```

Phần II - Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Tính giá trị biểu thức sau:

$$10 * 3 ^ 6 * 6 + 5 - 2 \text{ AND } (2 * 2 + 6 / 3 > 1 \text{ OR } 2 > 8)$$

Thực hiện như sau:

Gõ vào biểu thức trên sử dụng câu lệnh printf(). AND được thay thế bởi && và OR được thay thế bởi ||.

2. Giả sử tất cả biến có kiểu là *int*. Tìm giá trị cho mỗi biến sau:

- a. $x = (2 + 3) * 6;$
- b. $x = (12 + 6) / 2 * 3;$
- c. $y = x = (2 + 3) / 4;$
- d. $y = 3 + 2 * (x = 7 / 2);$
- e. $x = (\text{int}) 3.8 + 3.3;$
- f. $x = (2 + 3) * 10.5;$
- g. $x = 3 / 5 * 22.0;$
- h. $x = 22.0 * 3 / 5;$

Bài tập tự làm

1. Tính giá trị được gán (nằm phía bên trái) cho mỗi trường hợp sau:

```
int s, m = 3, n = 5, r, t;

float x = 3.0, y;

t = n/m;

r = n%m;

y = n/m;

t = x*y-m/2;

x = x*2.0;

s = (m+n)/r;

y = --n;
```

2. Viết một chương trình nhập vào một số thực. Đơn vị tính cho số này là centimet (cm). Hãy in ra số tương đương tính bằng foot (số thực, có 1 số lẻ thập phân) và inch (số thực, có 1 số lẻ thập phân). Độ chính xác của foot và inch là một số lẻ thập phân.

Hướng dẫn: 2.54 centimeters = 1 inch, và 12 inches = 1 foot.

Nếu giá trị nhập vào là 333.3, kết quả là:

333.3 centimeters tương đương 10.9 feet.

333.3 centimeters tương đương 131.2 inches.

3. Tìm giá trị của iResult cho những câu lệnh sau:

```
int iResult, a = 10, b = 8, c = 6, d = 5, e = 2;

iResult = a - b - c - d;
iResult = a - b + c - d;
iResult = a + b / c / d;
iResult = a + b / c * d;
iResult = a / b * c * d;
iResult = a % b / c * d;
iResult = a % b % c % d;
iResult = a - (b - c) - d;
iResult = (a - (b - c)) - d;
iResult = a - ((b - c) - d);
iResult = a % (b % c) * d * e;
iResult = a + (b - c) * d - e;
iResult = (a + b) * c + d * e;
```

```
iResult = (a + b) * (c / d) % e;
```

Bài 6

Nhập và Xuất trong C

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu các hàm nhập xuất có định dạng `scanf()` và `printf()`
- Sử dụng các hàm nhập xuất ký tự `getchar()` và `putchar()`.

Giới thiệu

Trong bất kỳ ngôn ngữ lập trình nào, việc nhập giá trị cho các biến và in chúng ra sau khi xử lý có thể được làm theo hai cách:

1. Thông qua phương tiện nhập/xuất chuẩn (I / O).
2. Thông qua những tập tin.

Trong phần này ta sẽ nói về chức năng nhập và xuất cơ bản. Nhập và xuất (I/O) luôn là các thành phần quan trọng của bất kỳ chương trình nào. Để tạo tính hữu ích, chương trình của bạn cần có khả năng nhập dữ liệu vào và hiển thị lại những kết quả của nó.

Trong C, thư viện chuẩn cung cấp những thủ tục cho việc nhập và xuất. Thư viện chuẩn có những hàm quản lý các thao tác nhập/xuất cũng như các thao tác trên ký tự và chuỗi. Trong bài học này, tất cả những hàm nhập dùng để đọc dữ liệu vào từ thiết bị nhập chuẩn và tất cả những hàm xuất dùng để viết kết quả ra thiết bị xuất chuẩn. Thiết bị nhập chuẩn thông thường là bàn phím. Thiết bị xuất chuẩn thông thường là màn hình (console). Nhập và xuất ra có thể được định hướng đến tập tin hay từ tập tin thay vì thiết bị chuẩn. Những tập tin có thể được lưu trên đĩa hay trên bất cứ thiết bị lưu trữ nào khác. Dữ liệu đầu ra cũng có thể được gửi đến máy in.

6.1 Tập tin tiêu đề `<stdio.h>`

Trong các ví dụ trước, ta đã từng viết dòng mã sau:

```
#include <stdio.h>
```

Đây là lệnh tiền xử lý (**preprocessor command**). Trong C chuẩn, ký hiệu # nên đặt tại cột đầu tiên. **`stdio.h`** là một tập tin và được gọi là tập tin tiêu đề (**header**). Nó chứa các macro cho nhiều hàm nhập và xuất được dùng trong C. Hàm `printf()`, `scanf()`, `putchar()` và `getchar()` được thiết kế theo cách gọi các macro trong tập tin **`stdio.h`** để thực thi các công việc tương ứng.

6.2 Nhập và xuất trong C (Input and Output)

Thư viện chuẩn trong C cung cấp hai hàm để thực hiện các yêu cầu nhập và xuất có định dạng. Chúng là:

- **`printf()`** – Hàm xuất có định dạng.
- **`scanf()`** – Hàm nhập có định dạng.

Những hàm này gọi là những hàm được định dạng vì chúng có thể đọc và in dữ liệu ra theo các định dạng khác nhau được điều khiển bởi người dùng. Bộ định dạng qui định dạng thức mà theo đó giá trị của biến sẽ được nhập vào và in ra.

6.2.1 printf()

Chúng ta đã quen thuộc với hàm này qua các phần trước. Ở đây, chúng ta sẽ xem chúng chi tiết hơn. Hàm *printf()* được dùng để hiển thị dữ liệu trên thiết bị xuất chuẩn – console (màn hình). Dạng mẫu chung của hàm này như sau:

```
printf("control string", argument list);
```

Danh sách tham số (argument list) bao gồm các hằng, biến, biểu thức hay hàm và được phân cách bởi dấu phẩy. Cần phải có một lệnh định dạng nằm trong chuỗi điều khiển (**control string**) cho mỗi tham số trong danh sách. Những lệnh định dạng phải tương ứng với danh sách các tham số về số lượng, kiểu dữ liệu và thứ tự. Chuỗi điều khiển phải luôn được đặt bên trong cặp dấu nháy kép "", đây là dấu phân cách (**delimiters**). Chuỗi điều khiển chứa một hay nhiều hơn ba thành phần dưới đây :

- **Ký tự văn bản (Text characters)** – Bao gồm các ký tự có thể in ra được và sẽ được in giống như ta nhìn thấy. Các khoảng trắng thường được dùng trong việc phân chia các trường (field) được xuất ra.
- **Lệnh định dạng** - Định nghĩa cách thức các mục dữ liệu trong danh sách tham số sẽ được hiển thị. Một lệnh định dạng bắt đầu với một ký hiệu % và theo sau là một mã định dạng tương ứng cho mục dữ liệu. Dấu % được dùng trong hàm *printf()* để chỉ ra các đặc tả chuyên đổi. Các lệnh định dạng và các mục dữ liệu tương thích nhau theo thứ tự và kiểu từ trái sang phải. Một mã định dạng thì cần thiết cho mọi mục dữ liệu cần in ra.
- **Các ký tự không in được** – Bao gồm phím tab, dấu khoảng trắng và dấu xuống dòng.

Mỗi lệnh định dạng gồm một hay nhiều mã định dạng. Một mã định dạng bao gồm ký hiệu % và một bộ định kiểu. Bảng 6.1 liệt kê các mã định dạng khác nhau được hỗ trợ bởi câu lệnh *printf()*:

Định dạng	printf()	scanf()
Ký tự đơn (Single Character)	%c	%c
Chuỗi (String)	%s	%s
Số nguyên có dấu (Signed decimal integer)	%d	%d
Số thập phân có dấu chấm động (Floating point)	%f	%f hoặc %e
Số thập phân có dấu chấm động - Biểu diễn phần thập phân	%lf	%lf
Số thập phân có dấu chấm động - Biểu diễn dạng số mũ	%e	%f hoặc %e
Số thập phân có dấu chấm động (%f hoặc %e, con số nào ít hơn)	%g	
Số nguyên không dấu (Unsigned decimal integer)	%u	%u
Số thập lục phân không dấu (Dùng "ABCDEF") (Unsigned hexadecimal integer)	%x	%x
Số bát phân không dấu (Unsigned octal integer)	%o	%o

Bảng 6.1: Mã định dạng trong printf ()

Trong bảng trên, **c, d, f, lf, e, g, u, s, o** và **x** là bộ định kiểu.

Các quy ước in cho các mã định dạng khác nhau được tổng kết trong Bảng 6.2:

Mã định dạng	Quy ước in ấn
%d	Các con số trong số nguyên.
%f	Phần số nguyên của số sẽ được in nguyên dạng. Phần thập phân sẽ chứa 6 con số. Nếu phần thập phân của con số ít hơn 6 số, nó sẽ được thêm các số không (0) bên phải hay gọi là làm tròn phía bên phải.
%e	Một con số bên trái dấu chấm thập phân và 6 con số bên phải giống như %f.

Bảng 6.2: Quy ước in

Bởi vì các ký hiệu %, \ và “ được dùng đặc biệt trong chuỗi điều khiển, nếu chúng ta cần in các ký hiệu này lên màn hình, chúng phải được dùng như trong Bảng 6.3:

\\	In ký tự \
\ “	In ký tự “
%%	In ký tự %

Bảng 6.3: Các ký tự đặc biệt trong chuỗi điều khiển

Bảng dưới đây đưa ra vài ví dụ sử dụng chuỗi điều khiển và mã định dạng khác nhau.

Số	Câu lệnh	Chuỗi điều khiển	Nội dung mà chuỗi điều khiển chứa đựng	Danh sách tham số	Giải thích danh sách tham số	Hiện thị trên màn hình
1.	printf(“%d”, 300);	%d	Chỉ chứa lệnh định dạng	300	Hàng số	300
2.	printf(“%d”, 10+5);	%d	Chỉ chứa lệnh định dạng	10 + 5	Biểu thức	15
3.	printf(“Good Morning Mr. Lee.”);	Good Morning Mr. Lee.	Chỉ là các ký tự văn bản	Không có (Nil)	Không có	Good Morning Mr. Lee.
4.	int count = 100; printf(“%d”, count);	%d	Chỉ chứa lệnh định dạng	Count	Biến	100
5.	printf(“\nhello”);	\nhello	Chỉ là các ký tự văn bản và ký tự không in được.	Không có	Không có	Hello (Trên dòng mới)
6.	#define str “Good Apple” printf(“%s”, str);	%s	Chỉ chứa lệnh định dạng	Str	Hàng chuỗi	Good Apple
7. int count, stud_num; count = 0; stud_num = 100; printf(“%d %d\n”, count, stud_num);	%d %d	Chỉ chứa lệnh định dạng và trình tự thoát ra	count, stud_num	Hai biến	0, 100

Bảng 6.4 : Chuỗi điều khiển và mã định dạng

Ví dụ 6.1 :

Đây là một chương trình đơn giản dùng minh họa cho một chuỗi có thể được in theo lệnh định dạng. Chương trình này cũng hiển thị một ký tự đơn, số nguyên và số thực (a single character, integer, và float).

```
#include <stdio.h>
```



```
void main()
{
    int a = 10;
    float b = 24.67892345;
    char ch = 'A';

    printf("\nInteger data = %d", a);
    printf("\nFloat Data = %f", b);
    printf("\nCharacter = %c", ch);
    printf("\nThis prints the string");
    printf("%s", "\nThis also prints a string");
}
```

Kết quả chương trình như sau:

```
Integer data = 10
```

```
Float Data = 24.678923
```

```
Character = A
```

```
This prints the string
```

```
This also prints a string
```

➤ **Bổ từ (Modifier) cho các lệnh định dạng trong printf()**

Các lệnh định dạng có thể có bổ từ (**modifier**), để thay đổi các đặc tả chuyển đổi gốc. Sau đây là các bổ từ được chấp nhận trong câu lệnh *printf()*. Nếu có nhiều bổ từ được dùng thì chúng tuân theo trình tự sau :

Bổ từ ‘-‘

Dữ liệu sẽ được canh trái bên trong không gian dành cho nó, chúng sẽ được in bắt đầu từ vị trí ngoài cùng bên trái.

Bổ từ xác định độ rộng

Chúng có thể được dùng với kiểu: *float, double hay char array* (chuỗi-string). Bổ từ xác định độ rộng là một số nguyên xác định độ rộng nhỏ nhất của trường dữ liệu. Các dữ liệu có độ rộng nhỏ hơn sẽ cho kết quả canh phải trong trường dữ liệu. Các dữ liệu có kích thước lớn hơn sẽ được in bằng cách dùng thêm những vị trí cho đủ yêu cầu. Ví dụ, ***%10f*** là lệnh định dạng cho các mục dữ liệu kiểu số thực với độ rộng trường dữ liệu thấp nhất là 10.

Bổ từ xác định độ chính xác

Chúng có thể được dùng với kiểu *float*, *double* hay *mảng ký tự* (*char array*, *string*). Bỏ từ xác định độ rộng chính xác được viết dưới dạng *.m* với *m* là một số nguyên. Nếu sử dụng với kiểu *float* và *double*, chuỗi số chỉ ra số con số *tối đa* có thể được in ra phía bên phải dấu chấm thập phân.

Nếu phần phân số của các mục dữ liệu kiểu *float* hay *double* vượt quá độ rộng con số chỉ trong bỏ từ, thì số đó sẽ được **làm tròn**. Nếu chiều dài chuỗi vượt quá chiều dài chỉ định thì chuỗi sẽ được **cắt bỏ phần dư ra ở phía cuối**. Một vài số không (0) sẽ được thêm vào nếu số con số thực sự trong một mục dữ liệu ít hơn được chỉ định trong bỏ từ. Tương tự, các khoảng trắng sẽ được thêm vào cho chuỗi ký tự. Ví dụ, %10.3f là lệnh định dạng cho mục dữ liệu kiểu *float*, với độ rộng tối thiểu cho trường dữ liệu là 10 và 3 vị trí sau phần thập phân.

Bổ từ ‘0’

Theo mặc định, việc thêm vào một trường được thực hiện với các khoảng trắng. Nếu người dùng muốn thêm vào trường với số không (0), bổ từ này phải được dùng.

Bổ từ ‘l’

Bổ từ này có thể được dùng để hiển thị số nguyên như: *long int* hay một tham số kiểu *double*. Mã định dạng tương ứng cho nó là *%ld*.

Bổ từ ‘h’

Bổ từ này được dùng để hiển thị kiểu *short integer*. Mã định dạng tương ứng cho nó là *%hd*.

Bổ từ ‘*’

Bổ từ này được dùng khi người dùng không muốn chỉ trước độ rộng của trường mà muốn chương trình xác định nó. Nhưng khi đi với bổ từ này, một tham số được yêu cầu phải chỉ ra độ rộng trường cụ thể.

Chúng ta hãy xem những bổ từ này hoạt động thế nào. Đầu tiên, chúng ta xem xét tác động của nó đối với những dữ liệu kiểu số nguyên.

Ví dụ 6.2:

```
/* Chương trình này trình bày cách dùng bổ từ trong printf() */
#include <stdio.h>
void main()
{
    printf("The number 555 in various forms:\n");
    printf("Without any modifier: \n");
    printf("[%d]\n", 555);
    printf("With - modifier:\n");
    printf("[%d]\n", 555);
    printf("With digit string 10 as modifier:\n");
    printf("[%10d]\n", 555);
    printf("With 0 as modifier: \n");
    printf("[%0d]\n", 555);
    printf("With 0 and digit string 10 as modifiers:\n");
    printf("[%010d]\n", 555);
}
```

```
printf("With -, 0 and digit string 10 as modifiers:\n");  
  
printf("[%010d]\n", 555);  
  
}
```

Kết quả như dưới đây:

The number 555 in various forms:

Without any modifier:

```
[555]
```

With - modifier:

```
[555]
```

With digit string 10 as modifier:

```
[      555]
```

With 0 as modifier:

```
[555]
```

With 0 and digit string 10 as modifiers:

```
[0000000555]
```

With -, 0 and digit string 10 as modifiers:

```
[555      ]
```

Chúng ta đã dùng ký hiệu '[' và ']' để chỉ ra nơi trường bắt đầu và nơi kết thúc. Khi chúng ta dùng %d mà không có bổ từ, chúng ta thấy rằng nó dùng cho một trường có cùng độ rộng với số nguyên. Khi dùng %10d chúng ta thấy rằng nó dùng 10 khoảng trắng cho trường và số được canh lề phải theo mặc định. Nếu ta dùng bổ từ -, số sẽ được canh trái trong trường đó. Nếu dùng bổ từ 0, chúng ta thấy rằng số sẽ thêm vào 0 thay vì là khoảng trắng.

Bây giờ chúng ta hãy xem bổ từ dùng với số thực.

Ví dụ 6.3:

```
/* Chương trình này trình bày cách dùng bổ từ trong printf() */  
  
#include <stdio.h>  
  
void main()  
  
{
```

```
printf("The number 555.55 in various forms:\n");
printf("In float form without modifiers:\n");
printf("[%f]\n", 555.55);
printf("In exponential form without any modifier:\n");
printf("[%e]\n", 555.55);
printf("In float form with - modifier:\n");
printf("[%-f]\n", 555.55);
printf("In float form with digit string 10.3 as modifier\n");
printf("[%10.3f]\n", 555.55);
printf("In float form with 0 as modifier:\n");
printf("[%0f]\n", 555.55);
printf("In float form with 0 and digit string 10.3");
printf("as modifiers:\n");
printf("[%010.3f]\n", 555.55);
printf("In float form with -, 0 ");
printf("and digit string 10.3 as modifiers:\n");
printf("[%-010.3f]\n", 555.55);
printf("In exponential form with 0");
printf(" and digit string 10.3 as modifiers:\n");
printf("[%010.3e]\n", 555.55);
printf("In exponential form with -, 0");
printf(" and digit string 10.3 as modifiers:\n");
printf("[%-010.3e]\n\n", 555.55);
}
```

Kết quả như sau:

The number 555.55 in various forms:

In float form without modifiers:

```
[555.550000]
```

In exponential form without any modifier:

```
[5.555500e+02]
```

In float form with - modifier:

```
[555.550000]
```

In float form with digit string 10.3 as modifier

```
[ 555.550]
```

In float form with 0 as modifier:

```
[555.550000]
```

In float form with 0 and digit string 10.3 as modifiers:

```
[000555.550]
```

In float form with -, 0 and digit string 10.3 as modifiers:

```
[555.550 ]
```

In exponential form with 0 and digit string 10.3 as modifiers:

```
[05.555e+02]
```

In exponential form with -,0 and digit string 10.3 as modifiers:

```
[5.555e+02]
```

Theo mặc định cho `%f`, chúng ta có thể thấy rằng có 6 con số cho phần thập phân và mặc định cho `%e` là một con số tại phần nguyên và 6 con số phần bên phải dấu chấm thập phân. Chú ý cách thể hiện 2 số cuối cùng trong ví dụ trên, số các con số bên phải dấu chấm thập phân là 3, dẫn đến kết quả không được làm tròn.

Bây giờ, chúng ta hãy xem bỏ từ dùng với chuỗi số. Chú ý cách mở rộng trường để chứa toàn bộ chuỗi. Hơn nữa, chú ý cách đặc tả độ chính xác `.4` trong việc giới hạn số ký tự được in.

Ví dụ 6.4:

```
/* Chương trình trình bày cách dùng bỏ từ với chuỗi */  
  
#include <stdio.h>  
  
void main()
```

```
{  
  
    printf("A string in various forms:\n");  
  
    printf("Without any format command:\n");  
  
    printf("Good day Mr. Lee. \n");  
  
    printf("With format command but without any modifier:\n");  
  
    printf("[%s]\n", "Good day Mr. Lee.");  
  
    printf("With digit string 4 as modifier:\n");  
  
    printf("[%4s]\n", "Good day Mr. Lee.");  
  
    printf("With digit string 19 as modifier: \n");  
  
    printf("[%19s]\n", "Good day Mr. Lee.");  
  
    printf("With digit string 23 as modifier: \n");  
  
    printf("[%23s]\n", "Good day Mr. Lee.");  
  
    printf("With digit string 25.4 as modifier: \n");  
  
    printf("[%25.4s]\n", "Good day Mr.Lee.");  
  
    printf("With - and digit string 25.4 as modifiers:\n");  
  
    printf("[%25.4s]\n", "Good day Mr.shroff.");  
  
}
```

Kết quả như sau:

A string in various forms:

Without any format command:

Good day Mr. Lee.

With format command but without any modifier:

[Good day Mr. Lee.]

With digit string 4 as modifier:

[Good day Mr. Lee.]

With digit string 19 as modifier:

```
[ Good day Mr. Lee.]
```

With digit string 23 as modifier:

```
[      Good day Mr. Lee.]
```

With digit string 25.4 as modifier:

```
[                Good]
```

With - and digit string 25.4 as modifiers:

```
[Good                ]
```

Những ký tự ta nhập tại bàn phím không được lưu ở dạng các ký tự. Thật sự chúng lưu theo dạng các số dưới dạng mã ASCII (**Bộ mã chuẩn Mỹ cho việc trao đổi thông tin - American Standard Code for Information Interchange**). Các giá trị của một biến được thông dịch dưới dạng ký tự hay một số tùy vào kiểu của biến đó. Ví dụ sau mô tả điều này:

Ví dụ 6.5:

```
#include <stdio.h>

void main()

{

    int a = 80;

    char b= 'C';

    printf("\nThis is the number stored in `a' %d",a);

    printf("\nThis is a character interpreted from `a' %c",a);

    printf("\nThis is also a character stored in `b' %c",b);

    printf("\nHey! The character of `b' is printed as a number!
%d", b);

}
```

Kết quả như dưới đây:

```
This is the number stored in `a' 80
```

```
This is a character interpreted from `a' P
```

```
This is also a character stored in `b' C
```


Hey! The character of `b' is printed as a number!67

Kết quả này mô tả việc dùng các đặc tả định dạng và việc thông dịch của mã ASCII. Mặc dù các biến *a* và *b* đã được khai báo là các biến kiểu *int* và *char*, nhưng chúng đã được in như là ký tự và số nhờ vào việc dùng các bộ định dạng khác nhau. Đặc điểm này của C giúp việc xử lý dữ liệu được linh hoạt.

Khi dùng câu lệnh *printf()* để cho ra một chuỗi dài hơn 80 ký tự trên một dòng, khi xuống dòng ta phải ngắt mỗi dòng bởi ký hiệu `\` như được trình bày trong ví dụ dưới đây:

Ví dụ 6.6:

```
/* Chương trình trình bày cách dùng một chuỗi dài các ký tự*/
#include <stdio.h>

void main()
{
    printf("aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa\aaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa\aaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa\aaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa\aaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaa");
}
```

Kết quả như sau:

```
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
aaaaaaaaaaaaaa
```

Trong ví dụ trên, chuỗi trong câu lệnh *printf()* có 252 ký tự. Trong khi một dòng văn bản chứa 80 ký tự, do đó chuỗi được mở rộng thành 3 hàng trong kết quả như trên.

6.2.2 scanf()

Hàm *scanf()* được sử dụng để nhập dữ liệu. Khuôn dạng chung của hàm *scanf()* như sau:

```
scanf(<Chuỗi các định dạng>, <Danh sách các tham số>);
```

Định dạng được sử dụng bên trong câu lệnh *printf()* cũng được sử dụng cùng cú pháp trong các câu lệnh *scanf()*.

Những lệnh định dạng, bao gồm bỏ từ và danh sách tham số được bàn luận cho `printf()` thì cũng hợp lệ cho `scanf()`, chúng tuân theo một số điểm khác biệt sau:

➤ **Sự khác nhau trong danh sách tham số giữa `printf()` và `scanf()`**

Hàm `printf()` dùng các tên biến, hằng số, hằng chuỗi và các biểu thức, nhưng `scanf()` sử dụng những con trỏ tới các biến. Một con trỏ tới một biến là một mục dữ liệu chứa đựng địa chỉ của nơi mà biến được cất giữ trong bộ nhớ. Những con trỏ sẽ được bàn luận chi tiết ở chương sau. Khi sử dụng `scanf()` cần tuân theo những quy tắc cho danh sách tham số:

- Nếu ta muốn nhập giá trị cho một biến có kiểu dữ liệu cơ bản, gõ vào tên biến cùng với ký hiệu `&` trước nó.
- Khi nhập giá trị cho một biến thuộc kiểu dữ liệu dẫn xuất (không phải thuộc bốn kiểu cơ bản `char`, `int`, `float`, `double`), không sử dụng `&` trước tên biến.

➤ **Sự khác nhau trong lệnh định dạng giữa `printf()` và `scanf()`**

1. Không có tùy chọn `%g`.
2. Mã định dạng `%f` và `%e` có cùng hiệu quả tác động. Cả hai nhận một ký hiệu tùy chọn, một chuỗi các con số có hay không có dấu chấm thập phân và một trường số mũ tùy chọn.

Cách thức hoạt động của `scanf()`

`scanf()` sử dụng những ký tự không được in như ký tự khoảng trắng, ký tự phân cách (`tab`), ký tự xuống dòng để quyết định khi nào một trường nhập kết thúc và bắt đầu. Có sự tương ứng giữa lệnh định dạng với những trường trong danh sách tham số theo một thứ tự xác định, bỏ qua những ký tự khoảng trắng bên trong. Do đó, đầu vào có thể được trải ra hơn một dòng, miễn là chúng ta có ít nhất một ký tự phân cách, khoảng trắng hay hàng mới giữa các trường nhập vào. Nó bỏ qua những khoảng trắng và ranh giới hàng để thu được dữ liệu.

Ví dụ 6.7:

Chương trình sau mô tả việc dùng hàm `scanf()`.

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int a;
    float d;
    char ch, name[40];
    printf("Please enter the data\n");
    scanf("%d %f %c %s", &a, &d, &ch, name);
    printf("\nThe values accepted are: %d, %f, %c, %s", a, d, ch,
name);
}
```

Kết quả như sau:

Please enter the data

12 67.9 F MARK

The values accepted are:12, 67.900002, F, MARK

Dữ liệu đầu vào có thể là:

12 67.9
F MARK

hoặc như:
12
67.9
F
MARK

cũng được nhận vào các biến *a*, *d*, *ch*, và *name*.

Xem ví dụ khác:

Ví dụ 6.8:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int i;
    float x;
    char c;
    .....
    scanf("%3d %5f %c", &i, &x, &c);
}
```

Nếu dữ liệu nhập vào là:
21 10.345 F

Khi chương trình được thực thi, thì 21 sẽ gán tới *i*, 10.34 sẽ gán tới *x* và ký tự 5 sẽ được gán cho *c*. Còn lại là đặc tính F sẽ bị bỏ qua.

Khi ta chỉ rõ một chiều rộng trường bên trong `scanf()`, thí dụ `%10s`, rồi sau đó `scanf()` chỉ thu nhận tối đa 10 ký tự hoặc tới ký tự khoảng trắng đầu tiên (bất cứ ký tự nào đầu tiên). Điều này cũng áp dụng cho các kiểu *int*, *float* và *double*.

Ví dụ dưới đây mô tả việc sử dụng hàm `scanf()` để nhập vào một chuỗi gồm có những ký tự viết hoa và khoảng trắng. Chuỗi sẽ có chiều dài không xác định nhưng nó bị giới hạn trong 79 ký tự (thật ra, 80 ký tự bao gồm ký tự trống (null) được thêm vào nơi cuối chuỗi).

Ví dụ 6.9:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    char line[80]; /* line[80] là một mảng lưu 80 ký tự */
    .....
    scanf("%[ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ]", line);
    .....
}
```

Mã khuôn dạng `%[]` có nghĩa những ký tự được định nghĩa bên trong `[]` có thể được chấp nhận như những ký tự chuỗi hợp lệ. Nếu chuỗi **BEIJING CITY** được nhập vào từ thiết bị nhập chuẩn, khi

chương trình được thực thi, toàn bộ chuỗi sẽ được gán cho mảng một khi chuỗi chỉ toàn là ký tự viết hoa và khoảng trắng. Nếu chuỗi được viết là **Beijing city**, chỉ ký tự đơn B được gán cho mảng, khi đó thì ký tự viết thường đầu tiên (trong trường hợp này là ‘e’) được thông dịch như ký tự đầu tiên bên ngoài chuỗi.

Để chấp nhận bất kỳ ký tự nào đến khi gặp ký tự xuống dòng, chúng ta sử dụng mã định dạng `%[^\n]`, điều này ngụ ý rằng chuỗi đó sẽ chấp nhận bất kỳ ký tự nào trừ “\n” (ký tự xuống dòng). Dấu mũ (^) ngụ ý rằng tất cả các ký tự trừ những ký tự nằm sau dấu mũ đó sẽ được chấp nhận như ký tự hợp lệ.

Ví dụ 6.10:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    char line[80];
    .....
    scanf("%[^\n]", line);
    .....
}
```

Khi hàm `scanf()` được thực thi, một chuỗi có chiều dài không xác định (nhưng không quá 79 ký tự) sẽ được nhập vào từ thiết bị nhập chuẩn và được gán cho mảng. Sẽ không có giới hạn nào trên các ký tự của chuỗi, ngoại trừ tất cả chúng chỉ nằm trên một hàng. Ví dụ chuỗi sau:

```
All's well that ends well!
```

Có thể được nhập vào từ bàn phím và được gán cho mảng.

Bỏ từ * cho kết quả khác nhau trong `scanf()`. Dấu * được dùng để chỉ rằng một trường sẽ được bỏ qua luôn hay tạm bỏ qua.

Ví dụ xét chương trình:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    char item[20];
    int partno;
    float cost;

    .....
    scanf("%s %*d %f", item, &partno, &cost);
    .....
}
```

Nếu các mục dữ liệu tương ứng là:

```
battery 12345 0.05
```

thì **battery** sẽ được gán cho `item` và **0.05** sẽ được gán cho `cost` nhưng **12345** sẽ không được gán cho `partno` bởi vì dấu * ngăn chặn việc gán.

Bất cứ ký tự khác trong `scanf()` mà không là mã định dạng trong chuỗi điều khiển phải được nhập vào chính xác nếu không sẽ phát sinh lỗi. Đặc điểm này được dùng để chấp nhận dấu phân cách phẩy (,).

Ví dụ chuỗi dữ liệu

```
10, 15, 17
```

và lệnh nhập vào

```
scanf("%d, %f, %c", &intgr, &flt, &ch);
```

Chú ý rằng dấu phẩy trong chuỗi chuyển đổi tương ứng dấu phẩy trong chuỗi nhập và vì vậy nó sẽ có chức năng như dấu phân cách.

Ký tự khoảng trắng trong chuỗi điều khiển thường được bỏ qua mặc dù nó sẽ phát sinh trở ngại khi dùng với mã định dạng %c. Nếu chúng ta dùng bộ định dạng %c thì một khoảng trắng được xem như là một ký tự hợp lệ.

Xét đoạn mã sau:

```
int x, y;

char ch;

scanf("%2d %c %d", &x, &ch, &y);

printf("%d %d %d\n", x, ch, y);
```

ta nhập vào:

```
14 c 5
```

14 sẽ được gán cho x, ký tự ch nhận ký tự khoảng trắng (số 32 trong hệ thập phân), do vậy y được gán giá trị của ký tự 'c' tức là số 99 trong hệ thập phân.

Xét đoạn mã sau:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    char c1, c2, c3;
    .....
    scanf("%c%c%c", &c1, &c2, &c3);
    .....
}
```

Nếu dữ liệu nhập vào là:

```
a b c
```

(với khoảng trắng giữa các ký tự), thì kết quả của phép gán:

```
c1 = a,                c2 = <Khoảng trắng>,                c3 = b
```

Ở đây chúng ta có thể thấy c2 chứa một khoảng trắng vì chuỗi nhập có chứa ký tự khoảng trắng. Để bỏ qua các ký tự khoảng trắng này và đọc ký tự tiếp theo không phải là ký tự khoảng trắng, ta nên dùng tập chuyển đổi %1s.

```
scanf ("%c%1s%1s", &c1, &c2, &c3);
```

Khi đó kết quả sẽ khác đi với cùng dữ liệu nhập vào như trước và kết quả đúng như ý định của ta:

```
c1 = a,           c2 = b,           c3 = c
```

6.3 Bộ nhớ đệm Nhập và Xuất (Buffered I/O)

Ngôn ngữ C bản thân nó không định nghĩa các thao tác nhập và xuất. Tất cả thao tác nhập và xuất được thực hiện bởi các hàm có sẵn trong thư viện hàm của C. Thư viện hàm C chứa một hệ thống hàm riêng mà nó điều khiển các thao tác này. Đó là:

- Bộ nhớ đệm Nhập và Xuất – được dùng để đọc và viết các ký tự ASCII

Một vùng đệm là nơi lưu trữ tạm thời, nằm trên bộ nhớ máy tính hoặc trên thẻ nhớ của bộ điều khiển thiết bị (controller card). Các ký tự nhập vào từ bàn phím được đưa vào bộ nhớ và đợi đến khi người dùng nhấn phím *return* hay *enter* thì chúng sẽ được thu nhận như một khối và cung cấp cho chương trình.

Bộ nhớ đệm nhập và xuất có thể được phân thành:

- Thiết bị nhập/xuất chuẩn (Console I/O)
- Tập tin đệm nhập/xuất (Buffered File I/O)

Thiết bị nhập/xuất chuẩn liên quan đến những hoạt động của bàn phím và màn hình của máy tính. **Tập tin đệm nhập/xuất** liên quan đến những hoạt động thực hiện đọc và viết dữ liệu vào tập tin. Chúng ta sẽ nói về **Thiết bị nhập/xuất**.

Trong C, **Thiết bị nhập/xuất chuẩn** là một thiết bị luồng. Các hàm trong Thiết bị nhập/xuất chuẩn hướng các thao tác đến thiết bị nhập và xuất chuẩn của hệ thống.

Các hàm đơn giản nhất của Thiết bị nhập/xuất chuẩn là:

- **getchar()** – Đọc một và chỉ một ký tự từ bàn phím.
- **putchar()** – Xuất một ký tự đơn ra màn hình.

6.3.1 getchar()

Hàm *getchar()* được dùng để đọc dữ liệu nhập vào, chỉ một ký tự tại một thời điểm từ bàn phím. Trong hầu hết việc thực thi của C, khi dùng *getchar()*, các ký tự nằm trong vùng đệm cho đến khi người dùng nhấn phím xuống dòng. Vì vậy nó sẽ đợi cho đến khi phím Enter được gõ. Hàm *getchar()* không có tham số, nhưng vẫn phải có cặp dấu ngoặc đơn. Nó đơn giản lấy về ký tự tiếp theo và sẵn sàng đưa ra cho chương trình. Chúng ta nói rằng hàm này trả về một giá trị có kiểu ký tự.

Chương trình sau trình bày cách dùng hàm *getchar()*.

Ví dụ 6.11:

```

/* Chương trình trình bày cách dùng getchar() */

#include <stdio.h>
void main()
{
    char letter;
    printf("\nPlease enter any character: ");
    letter = getchar();
    printf("\nThe character entered by you is %c. ", letter);
}

```

Kết quả như sau:

```

Please enter any character: S

The character entered by you is S.

```

Trong chương trình trên ‘letter’ là một biến được khai báo là kiểu *char* do vậy nó sẽ nhận vào ký tự.

Một thông báo:

```

    Please enter any character:

```

sẽ xuất hiện trên màn hình. Ta nhập vào một ký tự, trong ví dụ là S, qua bàn phím và nhấn Enter. Hàm *getchar()* nhận ký tự đó và gán cho biến có tên là *letter*. Sau đó nó được hiển thị trên màn hình và ta có được thông báo.

```

    The character entered by you is S.

```

6.3.2 putchar()

putchar() là hàm xuất ký tự trong C, nó sẽ xuất một ký tự lên màn hình tại vị trí con trỏ màn hình. Hàm này yêu cầu một tham số. Tham số của hàm *putchar()* có thể thuộc các loại sau:

- Hằng ký tự đơn
- Định dạng (Escape sequence)
- Một biến ký tự.

Nếu tham số là một hằng nó phải được bao đóng trong dấu nháy đơn. Bảng 6.5 trình bày vài tùy chọn cho *putchar()* và tác động của chúng.

Tham số	Hàm	Tác dụng
Biến ký tự	<code>putchar(c)</code>	Hiện thị nội dung của biến ký tự c
Hằng biến ký tự	<code>putchar('A')</code>	Hiện thị ký tự A
Hằng số	<code>putchar('5')</code>	Hiện thị con số 5
Định dạng (escape sequence)	<code>putchar('\t')</code>	Chèn một ký tự khoảng cách (tab) tại vị trí con trỏ màn hình

Định dạng (escape sequence)	putchar('\n')	Chèn một mã xuống dòng tại vị trí con trỏ màn hình
-----------------------------	---------------	--

Bảng 6.5: Những tùy chọn cho putchar() và tác dụng của chúng

Chương trình sau trình bày về hàm putchar():

Ví dụ 6.12:

/* Chương trình này trình bày việc sử dụng hằng và định dạng trong hàm putchar() */

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    putchar('H'); putchar('\n');
    putchar('\t');
    putchar('E'); putchar('\n');
    putchar('\t'); putchar('\t');
    putchar('L'); putchar('\n');
    putchar('\t'); putchar('\t'); putchar('\t');
    putchar('L'); putchar('\n');
    putchar('\t'); putchar('\t'); putchar('\t');
    putchar('\t');
    putchar('O');
}
```

Kết quả như sau:

```
    H
      E
        L
          L
            O
```

Khác nhau giữa *getchar()* và *putchar()* là *putchar()* yêu cầu một tham số trong khi *getchar()* thì không.

Ví dụ 6.13:

```
/* Chương trình trình bày getchar() và putchar() */
#include <stdio.h>
void main()
{
    char letter;
    printf("You can enter a character now: ");
    letter = getchar();
    putchar(letter);
}
```

Kết quả như sau:

```
You can enter a character now: F
F
```

Tóm tắt bài học

- Trong C, Nhập và Xuất được thực hiện bằng cách dùng các hàm. Bất cứ chương trình nào trong C đều có quyền truy cập tới ba tập tin chuẩn. Chúng là tập tin nhập chuẩn (**stdin**), tập tin xuất chuẩn (**stdout**) và bộ lỗi chuẩn (**stderr**). Thông thường tập tin nhập chuẩn là bàn phím (**keyboard**), tập tin xuất chuẩn là màn hình (**screen**) và tập tin lỗi chuẩn cũng là màn hình.
- Tập tin tiêu đề **<stdio.h>** chứa các macro của nhiều hàm nhập và xuất (input/output function) được dùng trong C.
- **Thiết bị nhập/xuất chuẩn (Console I/O)** liên quan đến những hoạt động của bàn phím và màn hình của máy tính. Nó chứa các hàm định dạng và không định dạng.
- Hàm nhập xuất định dạng là *printf()* và *scanf()*.
- Hàm nhập xuất không định dạng là *getchar()* và *putchar()*.
- Hàm *scanf()* được dùng cho dữ liệu nhập vào có định dạng, trong khi hàm *printf()* được dùng để xuất ra dữ liệu theo một định dạng cụ thể.
- Chuỗi điều khiển của *printf()* và *scanf()* phải luôn tồn tại bên trong dấu nháy kép “”. Chuỗi này sẽ chứa một tập các lệnh định dạng. Mỗi lệnh định dạng chứa ký hiệu %, một tùy chọn các bỏ từ và các dạng kiểu dữ liệu xác định.
- Sự khác nhau chính giữa *printf()* và *scanf()* là hàm *scanf()* dùng địa chỉ của biến chứ không phải là tên biến.
- Hàm *getchar()* đọc một ký tự từ bàn phím.
- Hàm *putchar(ch)* gửi ký tự **ch** ra màn hình.
- Sự khác nhau giữa *getchar()* và *putchar()* là *putchar()* có một tham số trong khi *getchar()* thì không.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Các hàm nhập và xuất có định dạng là _____ và _____.
A. *printf()* và *scanf()* B. *getchar()* và *putchar()*
C. *puts()* và *gets()* D. Không câu nào đúng
2. Hàm *scanf()* dùng _____ tới các biến chứ không dùng tên biến.
A. Hàm B. Con trỏ
C. Mảng D. Không câu nào đúng
3. _____ xác định định dạng cho các giá trị của biến sẽ được nhập và in.
A. Văn bản B. Bộ định dạng
C. Tham số D. Không câu nào đúng
4. _____ được dùng bởi hàm *printf()* để xác định các đặc tả chuyển đổi.
A. % B. &
C. * D. Không câu nào đúng
5. *getchar()* là một hàm không có bất cứ tham số nào. (True/False)
6. Một _____ là một nơi lưu trữ tạm trong bộ nhớ.
A. ROM (Bộ nhớ chỉ đọc) B. Thanh ghi
C. Vùng đệm D. Không câu nào đúng
7. Định dạng (Escape sequence) có thể được đặt bên ngoài chuỗi điều khiển của *printf()*. (True/False)

Bài tập tự làm

1. A. Hãy dùng câu lệnh *printf()* để :

- a) Xuất ra giá trị của biến số nguyên *sum*.
- b) Xuất ra chuỗi văn bản "Welcome", tiếp theo là một dòng mới.
- c) Xuất ra biến ký tự *letter*.
- d) Xuất ra biến số thực *discount*.
- e) Xuất ra biến số thực *dump* có 2 vị trí phần thập phân.

1. B. Dùng câu lệnh *scanf()* và thực hiện:

- a) Đọc giá trị thập phân từ bàn phím vào biến số nguyên *sum*.
- b) Đọc một giá trị số thực vào biến *discount_rate*.

2. Viết một chương trình xuất ra giá trị ASCII của các ký tự 'A' và 'b'.

3. Xét chương trình sau:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int breadth;
    float length, height;
    scanf("%d%f%6.2f", &breadth, &length, height);
    printf("%d %f %e", &breadth, length, height);
}
```

Sửa lỗi chương trình trên.

4. Viết một chương trình nhập vào *name*, *basic*, *daper* (phần trăm của D.A), *bonper* (phần trăm lợi tức) và *loandet* (tiền vay bị khấu trừ) cho một nhân viên. Tính lương như sau:

$$\text{salary} = \text{basic} + \text{basic} * \text{daper}/100 + \text{bonper} * \text{basic}/100 - \text{loandet}$$

Bảng dữ liệu:

name	basic	daper	bonper	loandet
MARK	2500	55	33.33	250.00

Tính salary và xuất ra kết quả dưới các đầu đề sau (Lương được in ra gần dấu đôla (\$)):

Name	Basic	Salary
-------------	--------------	---------------

Viết một chương trình yêu cầu nhập vào tên, họ của bạn và sau đó xuất ra tên, họ theo dạng là họ, tên.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Giải thích về Cấu trúc lựa chọn
 - Câu lệnh **if**
 - Câu lệnh **if – else**
 - Câu lệnh với nhiều lệnh **if**
 - Câu lệnh **if** lồng nhau
 - Câu lệnh **switch**.

Giới thiệu

Các vấn đề được đề cập từ đầu đến nay cho phép chúng ta viết nhiều chương trình. Tuy nhiên các chương trình đó có nhược điểm là bất cứ khi nào được chạy, chúng luôn thực hiện một chuỗi các thao tác giống nhau, theo cách thức giống nhau. Trong khi đó, chúng ta thường xuyên chỉ cho phép thực hiện các thao tác nhất định nếu nó thỏa mãn điều kiện đặt ra. Các yếu tố lập trình C được thảo luận ở những chương trước đã có thể giúp bạn viết hầu hết các chương trình. Tuy nhiên, vấn đề là khi được thực thi, các chương trình dạng này luôn thực hiện một chuỗi các hành động giống nhau, theo cùng một cách thức, đúng một lần. Trong khi lập trình, chúng ta thường xuyên cần thực hiện một số hành động chỉ khi một điều kiện nào đó được thỏa mãn.

7.1. Câu lệnh điều kiện là gì ?

Các câu lệnh điều kiện cho phép chúng ta thay đổi luồng chương trình. Dựa trên một điều kiện nào đó, một câu lệnh hay một chuỗi các câu lệnh có thể được thực hiện hoặc không. Hầu hết các ngôn ngữ lập trình đều sử dụng lệnh **if** để đưa ra điều kiện. Nguyên tắc thực hiện như sau nếu điều kiện đưa ra là **đúng (true)**, chương trình sẽ thực hiện một công việc nào đó, nếu điều kiện đưa ra là **sai (false)**, chương trình sẽ thực hiện một công việc khác. Các câu lệnh điều kiện cho phép chúng ta thay đổi hướng thực hiện của chương trình. Dựa vào một điều kiện, một lệnh hoặc một chuỗi các câu lệnh sẽ thực hiện các hành động lựa chọn. Hầu hết các ngôn ngữ lập trình sử dụng câu lệnh **if** để tạo ra các quyết định. Một trong những khái niệm cơ bản của ngành khoa học máy tính là nếu điều kiện xác định là **đúng (true)**, máy tính được định hướng để nhận một hành động, và nếu điều kiện là **sai (false)**, nó được định hướng để thực hiện một hành động khác.

Ví dụ 7.1:

Để xác định một số là số chẵn hay số lẻ, ta thực hiện như sau:

1. Nhập vào một số.
2. Chia số đó cho 2 để xác định số dư.
3. Nếu số dư của phép chia là 0, đó là số “Chẵn”.

HOẶC

Nếu số dư của phép chia khác 0, đó là số “Lẻ”.

Bước 2 trong giải thuật trên kiểm tra phần dư của số đó khi chia cho 2 có bằng 0 không? Nếu đúng, ta thực hiện việc hiển thị thông báo đó là số chẵn. Nếu số dư đó khác 0, ta thực hiện việc hiển thị thông báo đó là số lẻ.

Bước 2 trong giải thuật kiểm tra xem kết quả số dư của phép chia 2 có là 0 không? Trong trường hợp này, chúng ta nhận một hành động xác định đó là hiển thị số đã được nhập vào là một số chẵn. Nếu kết quả của phép chia lấy số dư khác 0, một hướng hành động khác được thực hiện, hiển thị đó là một số lẻ.

Trong C một điều kiện được coi là đúng (true) khi nó có giá trị khác 0, là sai (false) khi nó có giá trị bằng 0. Một điểm cần chú ý: Trong ngôn ngữ C một câu lệnh điều kiện được đánh giá là true (đúng) tương đương giá trị khác 0 và false (sai) tương đương giá trị là 0.

7.2. Các câu lệnh lựa chọn:

C cung cấp hai dạng câu lệnh lựa chọn:

- Câu lệnh **if**
- Câu lệnh **switch**

Chúng ta hãy tìm hiểu hai câu lệnh lựa chọn này.

7.2.1 Câu lệnh 'if':

Câu lệnh if cho phép ta đưa ra các quyết định dựa trên việc kiểm tra một điều kiện nào đó là **đúng (true)** hay **sai (false)**.

~~Câu lệnh if cho phép các quyết định được thực hiện bởi việc kiểm tra điều kiện được đưa ra là **đúng (true)** hay **sai (false)**.~~

Các điều kiện gồm các toán tử so sánh và logic mà chúng ta đã thảo luận ở bài 4.

Dạng tổng quát của câu lệnh if:

```
if (biểu thức)
    Các câu lệnh;
```

Biểu thức phải luôn được đặt trong cặp dấu ngoặc (). Mệnh đề theo sau từ khoá **if** là một điều kiện (hoặc một biểu thức điều kiện) cần được kiểm tra. Tiếp đến là một lệnh hay một tập các lệnh sẽ được thực thi khi điều kiện (hoặc biểu thức điều kiện) có kết quả **true**.

Ví dụ 7.2:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int x, y;
    char a = 'y';
    x = y = 0;
    if (a == 'y')
    {
        x += 5;
        printf("The numbers are %d and %d", x, y);
    }
}
```

Formatted: French (France)

Kết quả của chương trình như sau:

```
The numbers are 5 and 0
```

Có kết quả này là do biến *a* đã được gán giá trị 'y'.

Chú ý rằng, khối lệnh sau lệnh if được đặt trong cặp ngoặc nhọn {}. Khi có nhiều lệnh cần được thực hiện, các câu lệnh đó được coi như một block (khối lệnh) và phải được đặt trong cặp dấu {}. Nếu trong ví dụ trên ta không đưa vào dấu ngoặc nhọn ở câu lệnh if, chỉ có câu lệnh đầu tiên (x += 5) được thực hiện khi điều kiện trong câu lệnh if là đúng.

~~Chú ý rằng, khối các câu lệnh theo sau lệnh if được đặt trong cặp ngoặc xoắn {}. Hãy nhớ rằng, nếu các câu trúc có nhiều hơn một câu lệnh theo sau nó, các câu lệnh phải được xem như một khối và phải được đặt giữa cặp ngoặc xoắn. Nếu trong ví dụ trên không tồn tại cặp ngoặc xoắn thì chỉ có câu lệnh đầu tiên (x += 5) được thực thi khi lệnh if có giá trị **true**.~~

Ví dụ dưới đây sẽ kiểm tra một năm có phải là năm nhuận hay không. Năm nhuận là năm chia hết cho 4 hoặc 400 nhưng không chia hết cho 100. Chúng ta sử dụng lệnh `if` để kiểm tra điều kiện.

Ví dụ 7.3:

```
/* To test for a leap year */

#include <stdio.h>
void main()
{
    int year;

    printf("\nPlease enter a year:");
    scanf("%d", &year);

    if(year % 4 == 0 && year % 100 != 0 || year % 400 == 0)
        printf("\n%d is a leap year!", year);
}
```

Chương trình trên cho ra kết quả như sau:

```
Please enter a year: 1988
```

```
1988 is a leap year!
```

Điều kiện `year % 4 == 0 && year % 100 != 0 || year % 400 == 0` trả về giá trị 1 nếu năm đó là năm nhuận. Khi đó, chương trình hiển thị thông báo gồm biến `year` và dòng chữ “is a leap year”. Nếu điều kiện trên không thỏa mãn, chương trình không hiển thị thông báo nào. Điều kiện `year % 4 == 0 && year % 100 != 0 || year % 400 == 0` cho kết quả mang giá trị 1 nếu biến `year` được nhập vào là một năm nhuận. Trong trường hợp này, giá trị biến `year` theo sau bởi dòng “is a leap year” được xuất ra màn hình. Nếu điều kiện không đạt, không có dòng thông tin nào được xuất ra màn hình.

7.2.2 Câu lệnh ‘if ... else’:

Ở trên chúng ta đã biết dạng đơn giản nhất của câu lệnh `if`, cho phép ta lựa chọn để thực hiện hay không một câu lệnh hoặc một chuỗi các lệnh. C cũng cho phép ta lựa chọn trong hai khối lệnh để thực hiện bằng cách dùng cấu trúc `if – else`. Cú pháp như sau:

Ở trên chúng ta đã biết đến dạng đơn giản nhất của một lệnh `if`, đưa ra cho chúng ta một sự lựa chọn để thực thi một lệnh, một khối các lệnh hoặc bỏ qua chúng. C cũng cho phép chúng ta lựa chọn giữa hai lệnh bằng cách sử dụng cấu trúc `if – else`. Cú pháp như sau:

```
if (biểu thức)
    câu_lệnh – 1;
else
    câu_lệnh – 2;
```

Nếu biểu thức điều kiện trên là **đúng (khác 0)**, câu lệnh 1 được thực hiện. Nếu nó **sai (khác 0)** câu lệnh 2 được thực hiện. Câu lệnh sau `if` và `else` có thể là lệnh đơn hoặc lệnh phức. Các câu lệnh đó nên được lùi vào trong dòng mặc dù không bắt buộc. Cách viết đó giúp ta nhìn thấy ngay những lệnh nào sẽ được thực hiện tùy theo kết quả của biểu thức điều kiện. Biểu thức được xác định giá trị, nếu nó mang giá trị **true (khác 0)**, câu_lệnh – 1 được thực thi. Nếu biểu thức mang giá trị **false (0)** thì câu_lệnh – 2 được thực thi. Những câu lệnh theo sau `if` và `else` có thể là lệnh đơn hoặc lệnh ghép. Sự canh lề các dòng lệnh là không đòi hỏi, tuy nhiên đó là một phong cách viết chương trình tốt. Nó cho biết những câu lệnh thực thi thuộc vào sự kiểm soát nào.

Bây giờ chúng ta viết một chương trình kiểm tra một số là số chẵn hay số lẻ. Nếu ~~sau khi~~ đem chia số đó cho 2 ~~số được~~ dư là 0 chương trình sẽ hiển thị dòng chữ “The number is Even”, ngược lại sẽ hiển thị dòng chữ “The number is Odd”.

Ví dụ 7.4:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int num, res;

    printf("Enter a number: ");
    scanf("%d", &num);

    res = num % 2;

    if (res == 0)
        printf("The number is Even");
    else
        printf("The number is Odd");
}
```

Formatted: French (France)

Xem một ví dụ khác, ~~ví dụ sẽ~~ đổi một ký tự hoa thành ký tự thường. Nếu ký tự không phải là một ký tự hoa, nó sẽ được in ra mà không cần thay đổi. Chương trình sử dụng cấu trúc **if-else** để kiểm tra xem một ký tự có phải là ký tự hoa không, ~~và sau đó sẽ lựa chọn giữa hai hướng sẵn có rồi thực hiện các thao tác tương ứng.~~

Ví dụ 7.5:

```
/* Đổi một ký tự hoa thành ký tự thường */
#include <stdio.h>
void main()
{
    char c;
    printf("Please enter a character: ");
    scanf("%c", &c);

    if (c >= 'A' && c <= 'Z')
        printf("Lowercase character = %c", c + 'a' - 'A');
    else
        printf("Character Entered is = %c", c);
}
```

Formatted: French (France)

Biểu thức $c >= 'A' \ \&\& \ c <= 'Z'$ kiểm tra ký tự nhập vào có là ký tự hoa không. Nếu biểu thức ~~có kết quả trả về~~ **true**, ký tự ~~xuất đó~~ sẽ được đổi thành ký tự thường bằng cách sử dụng biểu thức $c + 'a' - 'A'$, và ~~được in ra màn hình qua sử dụng~~ hàm *printf()* ~~để xuất ra màn hình~~. Nếu giá trị của biểu thức là **false**, ~~câu lệnh sau else được chạy và chương trình hiển thị ký tự đó ra màn hình mà không cần thực hiện bất cứ sự thay đổi nào. lệnh theo sau else được thực thi và ký tự được hiển thị ra màn hình mà không cần bất cứ sự thay đổi nào cả.~~

7.2.3 Nhiều lựa chọn – Các câu lệnh ‘if ... else’:

Câu lệnh if cho phép ta lựa chọn thực hiện một hành động nào đó hay không. Câu lệnh if – else cho phép ta lựa chọn thực hiện giữa hai hành động. C cho phép ta có thể đưa ra nhiều lựa chọn hơn. Chúng

ta mở rộng cấu trúc **if – else** bằng cách thêm vào cấu trúc **else – if** để thực hiện điều đó. Nghĩa là mệnh đề **else** trong một câu lệnh **if – else** lại chứa một câu lệnh **if – else** khác. Do đó nhiều điều kiện hơn được kiểm tra và tạo ra nhiều lựa chọn hơn. Lệnh **if** cho chúng ta chọn thực hiện hoặc không thực hiện hành động nào đó. Lệnh **if else** cho chúng ta chọn giữa hai hành động. Cũng cho phép chúng ta thực hiện hơn hai lựa chọn bằng cách mở rộng cấu trúc **if else** với **else if**. Nghĩa là, mệnh đề **else** của một lệnh **if else** chứa một lệnh **if else** khác. Điều này cho phép nhiều điều kiện được kiểm tra và vì vậy đưa ra được nhiều lựa chọn.

Cú pháp tổng quát trong trường hợp này như sau:

```
if (biểu thức) câu_lệnh;
else
    if (biểu thức) câu_lệnh;
    .....
    else câu_lệnh;
```

Cấu trúc này gọi là **if-else-if ladder** hay **if-else-if staircase**. Cấu trúc này còn được gọi là cấu trúc **nấc thang if else if** (*if else if ladder*).

Cách canh lề (lùi vào trong) như trên giúp ta nhìn chương trình một cách dễ dàng khi có một hoặc hai lệnh **if**. Tuy nhiên khi có nhiều lệnh **if** hơn cách viết đó dễ gây ra nhầm lẫn vì nhiều câu lệnh sẽ phải lùi vào quá sâu. Vì vậy, lệnh **if-else-if** thường được canh lề theo dạng:

Sự canh lề (thụt dòng) ở trên thì dễ hiểu đối với một hoặc hai lệnh if. Nhưng nó có thể gây khó hiểu khi số lượng lệnh if tăng lên bởi vì chúng ta phải thụt dòng quá sâu. Vì vậy, lệnh if else if thường được canh lề theo dạng:

```
if (biểu thức)
    câu_lệnh;
else if (biểu thức)
    câu_lệnh;
else if (biểu thức)
    câu_lệnh;
.....
else
    câu_lệnh;
```

Các điều kiện được kiểm tra từ trên xuống dưới. Khi có một điều kiện nào đó là **true**, các câu lệnh gắn với nó sẽ được thực hiện và các lệnh còn lại sẽ được bỏ qua. Nếu không có điều kiện nào là **true**, các câu lệnh gắn với **else** cuối cùng sẽ được thực hiện. Nếu mệnh đề **else** đó không tồn tại, sẽ không có lệnh nào được thực hiện do tất cả các điều kiện đều **false**.

Các điều kiện được xét từ trên xuống. Ngay khi một điều kiện **true** được tìm thấy, câu lệnh kết hợp với nó (câu lệnh theo ngay sau) được thực thi, và phần “các nấc thang” còn lại được bỏ qua. Nếu không một điều kiện nào có giá trị **true**, thì câu lệnh của mệnh đề **else** cuối cùng được thực thi. Nếu không có mệnh đề **else** ở cuối, sẽ không có hành động nào được thực hiện khi tất cả các điều kiện đều mang giá trị **false**.

Ví dụ dưới đây nhận một số từ người dùng. Nếu số đó có giá trị từ 1 đến 3, chương trình sẽ in ra số đó, ngược lại chương trình in ra thông báo “Invalid choice”.

Ví dụ dưới đây sẽ nhận một con số từ người dùng. Nếu số này nằm giữa 1 và 3, chương trình sẽ in số này lên màn hình. Ngược lại sẽ in dòng thông báo “Invalid Choice”.

Ví dụ 7.6:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int x;
    x = 0;
    clrscr();
```

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Comment [rdd1]: Sự lựa chọn sai

```
printf("Enter Choice (1 - 3): ");
scanf("%d", &x);

if (x == 1)
    printf("\nChoice is 1");
else if (x == 2)
    printf("\nChoice is 2");
else if (x == 3)
    printf("\nChoice is 3");
else
    printf("\nInvalid Choice: Invalid Choice");
}
```

Trong chương trình trên,

Nếu x = 1, hiển thị dòng chữ “**Choice is 1**” được hiển thị.

Nếu x = 2, hiển thị dòng chữ “**Choice is 2**” được hiển thị.

Nếu x = 3, hiển thị dòng chữ “**Choice is 3**” được hiển thị.

Nếu x là bất kỳ một số nào khác 1, 2, hoặc 3, “**Invalid Choice**” được hiển thị.

Nếu chúng ta muốn thực hiện nhiều hơn một lệnh sau mỗi câu lệnh **if** hay **else**, ta phải đặt các câu lệnh đó vào trong cặp dấu ngoặc nhọn {}. Các câu lệnh đó tạo thành một nhóm gọi là lệnh phức hay một khối lệnh.

Nếu chúng ta muốn có nhiều hơn một câu lệnh theo sau lệnh **if** hay **else**, các câu lệnh này phải được nhóm lại với nhau bằng cặp ngoặc xoắn {}. Các câu lệnh được nhóm lại như vậy được gọi là một “câu lệnh ghép” hoặc “một khối” lệnh.

```
if (result >= 45)
{
    printf("Passed\n");
    printf("Congratulations\n");
}
else
{
    printf("Failed\n");
    printf("Good luck next time\n");
}
```

7.2.4 Các cấu trúc *if* lồng nhau:

Một cấu trúc **if** lồng nhau là một lệnh **if** được đặt bên trong một lệnh **if** hoặc **else** khác. Trong C, lệnh **else** luôn gắn với lệnh **if** không có **else** gần nó nhất, và nằm trong cùng một khối lệnh với nó. Ví dụ:

Một cấu trúc **if** lồng nhau (nested **if**) là một lệnh **if** được đặt bên trong một **if** hoặc **else** khác. Trong C, một mệnh đề **else** luôn được kết hợp với mệnh đề **if** gần nhất trong cùng một khối với điều kiện lệnh **else** này phải chưa được kết hợp với bất cứ một lệnh **if** nào khác. Ví dụ:

```
if (biểu thức-1)
{
    if (biểu thức-2)
        câu_lệnh1;
    if (biểu thức-3)
```

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

```

        câu_lệnh2;
    else
        câu_lệnh3;        /* với if (biểu thức-3) */
    }
    else
        câu_lệnh4;        /* với if (biểu thức-1) */

```

Trong đoạn lệnh minh họa ở trên, nếu giá trị của biểu thức-1 là **true** thì lệnh if thứ hai sẽ được kiểm tra. Nếu biểu thức-2 là **true** thì lệnh câu_lệnh1 sẽ được thực hiện. Nếu biểu thức-3 là **true**, câu_lệnh2 sẽ được thực hiện nếu không câu_lệnh3 được thực hiện. Nếu biểu thức-1 là **false** thì câu_lệnh4 được thực hiện.

Trong đoạn trên, sự điều khiển sẽ chuyển đến lệnh if thứ 2 nếu giá trị của biểu thức 1 là **true**. Nếu biểu thức 2 là **true** thì câu_lệnh1 được thực thi. Câu_lệnh2 được thực thi khi biểu thức 3 là **true**, ngược lại thì câu_lệnh3 sẽ được thực thi. Nếu biểu thức 1 tạo ra giá trị **false** thì câu_lệnh 4 được thực thi.

Vì lệnh **else** trong cấu trúc **else-if** là không bắt buộc, nên có thể có một cấu trúc khác như dạng dưới đây:

Vì mệnh đề **else** của **if** là một tùy chọn (không bắt buộc), nên có thể có các cấu trúc tương tự như sau:

```

if (điều kiện-1)
    if (điều kiện-2)
        câu_lệnh1;
    else
        câu_lệnh2;
câu lệnh kế tiếp;

```

Trong đoạn mã trên, nếu điều kiện-1 là **true**, chương trình sẽ chuyển đến thực hiện lệnh if thứ hai và điều kiện-2 được kiểm tra. Nếu điều kiện đó là **true**, câu_lệnh1 được thực hiện, nếu không câu_lệnh2 được thực hiện, sau đó chương trình thực hiện những lệnh trong **câu lệnh kế tiếp**. Nếu điều kiện-1 là **false**, chương trình sẽ chuyển đến thực hiện những lệnh trong **câu lệnh kế tiếp**.

Trong đoạn mã trên, nếu điều kiện 1 trả về giá trị **true**, thì sự điều khiển được chuyển đến lệnh if thứ 2 và điều kiện 2 được xác định giá trị. Nếu nó mang giá trị **true**, thì câu_lệnh1 được thực thi, ngược lại câu_lệnh2 sẽ được thực thi, và sau đó **câu lệnh kế tiếp** sẽ được thực thi. Nếu điều kiện-1 là **false**, thì sự điều khiển sẽ được chuyển ngay đến **câu lệnh kế tiếp**.

Ví dụ, marks1 và marks2 là điểm hai môn học của một sinh viên. Điểm marks2 sẽ được công thêm 5 điểm nếu nó nhỏ hơn 50 và marks1 lớn hơn 50. Nếu marks2 lớn hơn hoặc bằng 50 thì sinh viên đạt loại 'A'. Điều này có thể được biểu diễn bởi đoạn if có cấu trúc như sau:

Xét một ví dụ ở đó marks1 và marks2 là các điểm đạt được của một sinh viên trong hai môn học. Công 'thêm 5 điểm vào mark2 nếu marks1 lớn hơn 50 nhưng marks2 nhỏ hơn 50. Nếu marks2 lớn hơn hoặc bằng 50 thì sinh viên đạt được loại A'. Điều kiện này có thể được biểu diễn thành đoạn mã lệnh sử dụng cấu trúc if như sau:

```

if (marks1 > 50 && marks2 < 50)
    marks2 = marks2 + 5;
if (marks2 >= 50)
    grade = 'A';

```

Một số người có thể viết như sau dựa ra đoạn code như sau:

```

if (marks1 > 50)
    if (marks2 < 50)

```

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

```
marks2 = marks2 + 5;  
else  
grade = 'A';
```

Trong đoạn lệnh này, 'A' được gán cho biến grade chỉ khi marks1 lớn hơn 50 và marks2 lớn hơn hoặc bằng 50. Nhưng theo như yêu cầu của bài toán, biến grade được gán giá trị 'A' sau khi thực hiện việc kiểm tra đề công điểm và kiểm tra giá trị của marks2. Hơn nữa, giá trị của biến grade không phụ thuộc vào marks1.

Trong đoạn lệnh này, 'A' sẽ được gán cho biến grade chỉ khi giá trị biến marks1 lớn hơn 50 và giá trị biến marks2 lớn hơn hoặc bằng 50. Nhưng, theo như yêu cầu, biến grade phải được gán giá trị 'A' sau khi kiểm tra và cộng thêm điểm vào biến marks2. Ngoài ra giá trị của biến grade là độc lập với giá trị của biến marks1.

Vì lệnh **else** trong cấu trúc if-else là không bắt buộc, nên khi có lệnh **else** nào đó không được đưa vào trong chuỗi cấu trúc **if** lồng nhau chương trình sẽ trông không rõ ràng. Một lệnh **else** luôn được gán với lệnh **if** gần nó nhất mà lệnh **if** này chưa được kết hợp với một lệnh **else** nào.

Bởi vì phần **else** của một **if** là tùy chọn, nên sẽ không rõ ràng trong trường hợp thiếu một **else** trong một chuỗi **if** lồng nhau. Điều này được giải quyết bằng quy tắc: một **else** được kết hợp với một **if** gần nhất ngay phía trước nó mà **if** này chưa được kết hợp với một **else** nào.

Ví dụ :

```
if (n > 0)  
    if ( a > b)  
        z = a;  
    else  
        z = b;
```

Lệnh **else** đi với lệnh **if** bên trong. Việc viết lùi vào trong dòng là một cách thể hiện mối quan hệ đó. Tuy nhiên canh lề không có chức năng gắn **else** với lệnh **if**. Cặp dấu ngoặc nhọn {} giúp chúng ta thực hiện chức năng đó một cách chính xác.

Lệnh **else** đi với lệnh **if** bên trong. Sự canh lề thụt vào là một cách biểu diễn mối quan hệ đó. Tuy nhiên sự canh lề này không phải để kết hợp một **else** với một **if**. Nếu đó không phải là ý định lập trình của bạn, cặp dấu ngoặc xoắn {} phải được dùng để tạo sự kết hợp thích hợp.

```
if (n > 0)  
{  
    if ( a > b)  
        z = a;  
}  
else  
    z = b;
```

Hình bên dưới biểu diễn sự kết hợp giữa **if** và **else** trong một chuỗi các lệnh **if** lồng nhau.

```

if ( n > 0)
    if ( a > b)
        z = a;
    else
        z = b;

if ( n > 0)
{
    if ( a > b)
        z = a;
}
else
    z = b;

```

else kết hợp với **if** gần nhất

else kết hợp với **if** đầu tiên, bởi vì cặp dấu ngoặc ~~xoán-nhon~~ đã đặt lệnh **if** bên trong.

Theo chuẩn ANSI, ít nhất là 15 cấp lồng nhau được hỗ trợ có thể lồng nhau đến 15 mức. Tuy nhiên, hầu hết trình biên dịch cho phép nhiều hơn thế.

Một ví dụ về **if** lồng nhau được cho bên dưới:

Ví dụ 7.7:

```

#include <stdio.h>
void main()
{
    int x, y;
    x = y = 0;
    clrscr();
    printf("Enter Choice (1 - 3): " );
    scanf("%d", &x);
    if(x == 1)
    {
        printf("\nEnter value for y (1 - 5): ");
        scanf ("%d", &y);
        if (y <= 5)
            printf("\nThe value for y is: %d", y);
        else
            printf("\nThe value of y exceeds 5");
    }
    else
        printf ("\nChoice entered was not 1");
}

```

Formatted: French (France)

Trong chương trình trên, nếu giá trị của **x** được nhập là 1, người dùng được yêu cầu nhập tiếp giá trị của **y**. Ngược lại, dòng chữ "**Choice entered was not 1**" được hiển thị. Lệnh **if** đầu tiên có lồng một **if** lồng trong đó để hiển thị giá trị của **y** nếu người dùng nhập vào một giá trị nhỏ hơn 5 cho **y**, hoặc ngược lại sẽ hiển thị dòng chữ "**The value of y exceeds 5**".

Chương trình dưới đây đưa ra cách sử dụng của **if** lồng nhau.

Một chương trình hoàn thiện dưới đây thể hiện sự hữu ích của lệnh **if** lồng nhau.

Ví dụ 7.8:

Một công ty sản xuất 3 loại sản phẩm có tên gọi: văn phòng phẩm cho máy tính (computer stationery), đĩa cứng (fixed disks) và máy tính (computer).

Sản phẩm	Mã
Computer Stationery	1
Fixed Disks	2

Công ty có chính sách giảm giá như sau:

Sản phẩm	Giá trị đặt hàng	Tỷ lệ giảm giá
Computer Stationery	\$500/- hoặc hơn	12%
Computer Stationery	\$300/- hoặc hơn	8%
Computer Stationery	dưới \$300/-	2%
Fixed Disks	\$2000/- hoặc hơn	10%
Fixed Disks	\$1500/- hoặc hơn	5%
Computers	\$5000/- hoặc hơn	10%
Computer	\$2500/- hoặc hơn	5%

Dưới đây là chương trình tính giảm giá.

Ví dụ 7.9:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int productcode;
    float orderamount, rate = 0.0;
    printf("\nPlease enter the product code: " );

    scanf("%d", &productcode);
    printf("Please enter the order amount: ");
    scanf("%f", &orderamount);

    if (productcode == 1)
    {
        if (orderamount >= 500)
            rate = 0.12;

        else if (orderamount >= 300)
            rate = 0.08;

        else
            rate = 0.02;
    }

    else if (productcode == 2)
    {
        if (orderamount >= 2000)
            rate = 0.10;

        else if (orderamount >= 1500)
            rate = 0.05;
    }
}
```

```
else if (productcode == 3)
{
    if (orderamount >= 5000)
        rate = 0.10;
    else if (orderamount >= 2500)
        rate = 0.05;
}
orderamount -= orderamount * rate;
printf( "The net order amount is % .2f \n", orderamount);
}
```

Kết quả của chương trình được minh họa như sau:

Ví dụ về kết quả thực thi chương trình:

```
Please enter the product code: 3
Please enter the order amount: 6000
The net order amount is 5400
```

Ở trên, **else** sau cùng trong chuỗi các **else-if** không cần kiểm tra bất kỳ điều kiện nào. Ví dụ, nếu mã sản phẩm được nhập vào là 1 và giá trị đặt hàng nhỏ hơn \$300, thì không cần phải kiểm tra điều kiện, vì tất cả các khả năng đã được kiểm soát.

Kết quả thực thi chương trình với mã sản phẩm là 3 và giá trị đặt hàng là \$6000 được trình bày ở trên. Sửa đổi chương trình trên để chú ý đến trường hợp dữ liệu nhập là một mã sản phẩm không hợp lệ. Điều này có thể dễ dàng đạt được bằng cách thêm một lệnh **else** vào chuỗi lệnh **if** dùng kiểm tra mã sản phẩm. Nếu gặp một mã sản phẩm không hợp lệ, chương trình phải kết thúc mà không cần tính giá trị thực của đơn đặt hàng.

7.2.5 Câu lệnh 'switch':

Câu lệnh **switch** cho phép ta đưa ra quyết định có nhiều cách lựa chọn, nó kiểm tra giá trị của một biểu thức trên một danh sách các hằng số nguyên hoặc ký tự. Khi nó tìm thấy một giá trị trong danh sách trùng với giá trị của biểu thức điều kiện, các câu lệnh gắn với giá trị đó sẽ được thực hiện. Cú pháp tổng quát của lệnh **switch** như sau:

Lệnh **switch** kiểm tra giá trị của một biểu thức dựa vào một danh sách các hằng số nguyên (integer) hoặc ký tự (character). Khi một sự so sánh khớp được tìm thấy, các câu lệnh kết hợp với hằng này sẽ được thực thi. Cú pháp tổng quát của lệnh **switch** như sau:

```
switch (biểu thức)
{
    case hằng_1:
        chuỗi_câu_lệnh;
        break;
    case hằng_2:
        chuỗi_câu_lệnh;
        break;
    case hằng_3:
        chuỗi_câu_lệnh;
        break;
}
```



```

default:
    chuỗi_câu_lệnh;
}

```

Ở đó, **switch**, **case** và **default** là các từ khoá, chuỗi_câu_lệnh có thể là lệnh đơn hoặc lệnh ghép và không cần đặt trong cặp dấu ngoặc. Biểu thức theo sau từ khoá **switch** phải được đặt trong cặp ngoặc (), và toàn bộ phần thân của lệnh switch phải được đặt trong cặp ngoặc xoắn-nhon { }. Kiểu dữ liệu kết quả của biểu thức và kiểu dữ liệu của các hằng theo sau từ khoá case phải đồng nhất. Chú ý, hằng số sau nhân case (hằng theo sau case) chỉ có thể là một **hằng** số nguyên hoặc **hằng** ký tự. Nó cũng có thể là các hằng biểu thức – nghĩa là những biểu thức không chứa bất kỳ một **tên** biến nào. Tất cả các nhân-giá trị của case phải khác nhau.

Trong câu lệnh switch, biểu thức được xác định giá trị, giá trị của nó được so sánh với từng giá trị gắn với từng case theo thứ tự đã chỉ ra. Nếu một giá trị trong một case trùng với giá trị của biểu thức, các lệnh gắn với case đó sẽ được thực hiện. Lệnh break (sẽ nói ở phần sau) cho phép thoát ra khỏi switch. Nếu không dùng lệnh break, các câu lệnh gắn với case bên dưới sẽ được thực hiện không kể giá trị của nó có trùng với giá trị của biểu thức điều kiện hay không. Chương trình cứ tiếp tục thực hiện như vậy cho đến khi gặp một lệnh break. Chính vì thế, lệnh break được coi là lệnh quan trọng nhất khi dùng switch.

Trong lệnh switch, biểu thức được định giá trị, và giá trị đó được so sánh với các nhân case theo thứ tự đã đưa ra. Nếu một nhân so khớp với giá trị của biểu thức, các lệnh kết hợp với nhân case đó sẽ được thực thi. Lệnh break (được thảo luận ở phần sau) chỉ định thoát ngay khỏi lệnh switch. Nếu lệnh break không được dùng, các câu lệnh trong các nhân case theo sau cũng được thực thi bất chấp giá trị case đó có thoả hay không. Sự thực thi sẽ tiếp tục cho đến khi gặp một lệnh break. Vì vậy, break được xem là một lệnh quan trọng khi sử dụng lệnh switch.

Các câu lệnh gắn với default sẽ được thực hiện nếu không có case nào thỏa mãn. Lệnh default là tùy chọn. Nếu không có lệnh default và không có case nào thỏa mãn, không có hành động nào được thực hiện. Có thể thay đổi thứ tự của case và default.

Các câu lệnh được kết hợp với từ khoá default sẽ được thực thi, nếu không có một nhân case nào thoả. Lệnh default là một tùy chọn (không bắt buộc). Nếu không có lệnh default, và giá trị của biểu thức không so khớp với bất kỳ giá trị nhân case nào, thì không hành động nào được thực hiện. Thứ tự của các nhân case và default có thể thay đổi.

Xét một ví dụ.

Ví dụ 7.10:

```

#include <stdio.h>
main ()
{
    char ch;
    clrscr ();

    printf("\nEnter a lower cased alphabet (a - z): ");
    scanf("%c", &ch);

    if (ch < 'a' || ch > 'z')
        printf("\nCharacter not a lower cased alphabet");
    else
        switch (ch)
        {
            case 'a':
            case 'e':
            case 'i':

```

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

```
case 'o':
case 'u':
    printf("\nCharacter is a vowel");
    break;

case 'z':
    printf ("\nLast Alphabet (z) was entered");
    break;

default:
    printf("\nCharacter is a consonant");
    break;
}
```

Chương trình trên nhận vào một kí tự ở dạng chữ thường và hiển thị thông báo kí tự đó là nguyên âm, là chữ z hay là một phụ âm. Nếu nó không phải ba loại ở trên, chương trình hiển thị thông báo “Character not a lower cased alphabet”.

Chương trình sẽ nhận một ký tự thường từ bàn phím và hiển thị nó như là một nguyên âm, hoặc là ký tự cuối cùng, hoặc là một ký tự bất kỳ khác. Nếu bất kỳ một phím nào khác, không phải là một ký tự thường được nhập vào, thông báo “Character not a lower cased alphabet” được hiển thị.

Nên sử dụng lệnh **break** trong cả **case** cuối cùng hoặc **default** mặc dù về mặt logic là không cần thiết. Nhưng điều đó rất có ích nếu sau này chúng ta đưa thêm case vào cuối.

Nên sử dụng từ khoá **break**, thậm chí sau **case** cuối cùng hoặc **default** tuy rằng điều này không cần thiết. Điều này hữu ích khi một case mới được thêm vào cuối.

Dưới đây là một ví dụ, ở đó biểu thức của **switch** là một biến kiểu số nguyên và giá trị của mỗi **nhãn** case là một số nguyên.

Ví dụ 7.11:

```
/* Integer constants as case labels */

#include <stdio.h>

void main()
{
    int basic;

    printf("\n Please enter your basic: ");

    scanf("%d", &basic);
    switch (basic)
    {
        case 200:
            printf("\n Bonus is dollar %d\n", 50);
            break;

        case 300:
            printf("\n Bonus is dollar %d\n", 125);
            break;

        case 400:
            printf("\n Bonus is dollar %d\n", 140);
```

```
        break;

    case 500:
        printf("\n Bonus is dollar %d\n", 175);
        break;

    default:
        printf("\n Invalid entry");
        break;
}
}
```

Từ ví dụ trên, lệnh **switch** rất thuận lợi khi chúng ta muốn kiểm tra một biểu thức dựa trên một danh sách giá trị riêng biệt. Nhưng nó không thể dùng để kiểm tra một giá trị có nằm trong một miền nào đó hay không. Ví dụ, không thể dùng switch để kiểm tra xem basic có nằm trong khoảng từ 200 đến 300 hay không, để từ đó xác định mức tiền thưởng. Trong những trường hợp như vậy, ta phải sử dụng **if-else**.

Từ ví dụ trên, rõ ràng là lệnh **switch** hữu dụng nếu biểu thức so khớp với một trong các nhãn **case**. Nhưng nó không thể được sử dụng để kiểm tra một giá trị thuộc một miền xác định hay không. Ví dụ, không thể kiểm tra nếu giá trị của **basic** nằm trong khoảng 200 và 300 để xác định tiền thưởng (bonus). Trong những trường hợp như vậy, chúng ta phải sử dụng chuỗi lệnh **if-else**.

Formatted: Font: Bold

Formatted: Font: Bold

Tóm tắt bài học

- Các lệnh điều kiện cho phép chúng ta thay đổi hướng thực thi luồng thực hiện của chương trình.
- C hỗ trợ hai dạng câu lệnh lựa chọn : **if** và **switch**.
- Sau đây là một vài câu lệnh điều kiện:
 - Lệnh **if** – khi một điều kiện được kiểm tra; nếu kết quả là **true**, các câu lệnh theo sau nó sẽ được thực thi và sau đó thực hiện lệnh tiếp theo trong chương trình chính. Ngược lại, nếu kết quả là **false**, sẽ thực hiện ngay lệnh tiếp theo trong chương trình chính.
 - Lệnh **if ... else** – khi một điều kiện được kiểm tra; nếu kết quả là **true**, các câu lệnh theo sau **if** được thực thi. Nếu kết quả là **false**, thì các lệnh theo sau **else** được thực thi.
 - Các lệnh **if** lồng nhau là lệnh **if** bên trong một lệnh **if** khác.
 - Lệnh **switch** là một lệnh đặc biệt cho phép chọn nhiều hướng thi hành. Lệnh này kiểm tra một biểu thức có khớp với một trong số các giá trị hằng xác định và rẽ nhánh chương trình một cách phù hợp. Lệnh **switch** cho phép đưa ra quyết định có nhiều lựa chọn, nó kiểm tra giá trị của biểu thức điều kiện trong một danh sách các hằng. Nếu có, chương trình chuyển đến phần đó để thực hiện.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Các lệnh cho phép chúng ta thay đổi hướng luồng thực hiện của chương trình.
A. Điều kiện B. Vòng lặp
C. Tuần tự D. Tất cả đều sai
2. Lệnh **else** là một tùy chọn. (Đúng / Sai)
3. là lệnh **if** được đặt bên trong một lệnh **if** hoặc **else**.
A. Nhiều lệnh if B. Lệnh if lồng nhau
C. Lệnh if đảo D. Tất cả đều sai
4. Lệnh là một lệnh cho phép chọn nhiều hướng thi hành. Lệnh này kiểm tra giá trị của một biểu thức dựa vào một danh sách các hằng số nguyên hoặc hằng ký tự.
A. Tuần tự B. if
C. switch D. Tất cả đều sai
5.

```
if (biểu_thức)
    câu_lệnh1;
else
    câu_lệnh2;
```

Câu lệnh nào sẽ được thực thi khi giá trị của biểu_thức là false?
A. câu_lệnh1 B. câu_lệnh2

Formatted: French (France)

Bài tập tự làm

1. Viết chương trình nhập vào hai số a và b, và kiểm tra xem a có chia hết cho b hay không.
2. Viết chương trình nhập vào hai số và kiểm tra xem tích của hai số này bằng hay lớn hơn 1000.
3. Viết chương trình nhập vào hai số. Tính hiệu của hai số này. Nếu hiệu số này bằng với một trong hai số đã nhập thì hiển thị thông tin:

Hiệu bằng giá trị <giá trị của số đã nhập vào>

Nếu hiệu không bằng với một trong hai giá trị đã nhập, hiển thị thông tin:

Hiệu không bằng bất kỳ giá trị nào đã được nhập

4. Công ty Montek đưa ra các mức trợ cấp cho nhân viên ứng với từng loại nhân viên như sau:

Loại nhân viên	Mức trợ cấp
A	300
B	250
Những loại khác	100

Tính lương cuối tháng của nhân viên (Mức lương và loại nhân viên được nhập từ người dùng).

5. Viết chương trình xếp loại sinh viên theo các qui luật dưới đây:

Nếu điểm $\Rightarrow 75$	-	Loại A
Nếu $60 \leq \text{điểm} < 75$	-	Loại B
Nếu $45 \leq \text{điểm} < 60$	-	Loại C
Nếu $35 \leq \text{điểm} < 45$	-	Loại D
Nếu điểm < 35	-	Loại E

Bài 8

Điều kiện

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng:
 - Câu lệnh if
 - Câu lệnh if – else
 - Câu lệnh với nhiều if
 - Câu lệnh if lồng nhau
 - Câu lệnh switch.

Các bước trong bài học này được trình bày chi tiết, rõ ràng và cẩn thận. Điều này giúp ta hiểu rõ về công cụ lập trình. Thực hiện theo các bước sau thật cẩn thận.

Phần I - Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

8.1 Lệnh if:

Ví dụ 1:

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình để tính tiền hoa hồng phải trả cho người bán hàng dựa vào số lượng hàng họ bán được.

Bài toán:

Công ty SARA sẽ trả 10% tiền hoa hồng cho nhân viên bán hàng của công ty nếu doanh số bán hàng của nhân viên đạt \$10,000 hoặc hơn. Tính tiền hoa hồng phải trả cuối mỗi tháng.

Bài toán khai báo hai biến kiểu 'float' là `sales_amt` và `com`. Chú ý, các biến được khai báo trong cùng một dòng trong chương trình thì sử dụng dấu phẩy (,) để phân cách giữa các biến.

Theo dõi đoạn mã lệnh dưới đây:

```
printf("Enter the Sales Amount: ");
scanf("%f", &sales_amt);
```

Trong hàm `printf()`, chúng ta hiển thị thông điệp yêu cầu nhập doanh số bán hàng, và trong hàm `scanf()` sử dụng `%f` để nhận một giá trị từ người dùng. Giá trị nhập vào sẽ được gán cho biến `sales_amt`.

```
if (sales_amt >= 10000)
    com = sales_amt * 0.1;
```

Câu lệnh trên được dùng để kiểm tra giá trị của biến `sales_amt` có lớn hơn hoặc bằng 10000 không. `>=` là toán tử so sánh, sẽ trả về giá trị **đúng** hoặc **sai**. Trong trường hợp, nếu bạn nhập vào giá trị 15000, điều kiện (`sales_amt >= 10000`) có kết quả là **đúng**. Nếu **đúng**, nó sẽ thực thi câu lệnh `com = sales_amt * 0.1`. Bây giờ giá trị của biến `com` sẽ là **1500**. Nếu điều kiện là **sai**, nó sẽ in ra giá trị tiền hoa hồng là 0. Ở đây chúng ta thấy, điều kiện **if** chỉ có một lệnh duy nhất. Nếu có nhiều hơn một lệnh cho điều kiện **if**, các lệnh phải được đặt trong cặp dấu ngoặc `{}`.

```
printf("\n Commission = %f", com);
```

Câu lệnh trên được sử dụng để hiển thị giá trị tiền hoa hồng. `%f` được sử dụng để hiển thị giá trị của một biến 'float' được đưa ra sau dấu phẩy ở cuối của hàm `printf()`. Vì vậy, `printf()` ở đây hiển thị tiền hoa hồng tính được.

8.1.1 Tính tiền hoa hồng:

1. Tạo một tập tin mới.
2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ 'Edit Window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    float com = 0, sales_amt;
    clrscr();
    printf("Enter the Sales Amount: ");
    scanf("%f", &sales_amt);
    if (sales_amt >= 10000)
        com = sales_amt * 0.1;
    printf("\n Commission = %f", com);
}
```
3. Lưu tập tin với tên *comm.C*.
4. Biên dịch tập tin *comm.C*.
5. Thực thi chương trình *comm.C*.
6. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

```
Enter the Sales Amount: 15000
Commission = 1500.000
```

8.2 Lệnh 'if-else':

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng lệnh *if-else*. Chương trình hiển thị số lớn hơn trong hai số.

Theo dõi các dòng mã lệnh sau:

```
if (num1 > num2)
    printf("\n The greater number is: %d", num1);
else
    printf("\ The greater number is: %d", num2);
```

Trong đoạn mã lệnh này hàm *printf()* đầu tiên chỉ được thực thi nếu giá trị của biến *num1* lớn hơn giá trị của biến *num2*, khi đó phần **else** được bỏ qua. Nếu giá trị của biến *num1* không lớn hơn giá trị của biến *num2*, hàm *printf()* được bỏ qua. Trong trường hợp này hàm *printf()* thứ hai, lệnh theo sau **else**, được thực thi.

Trong chương trình sau, bởi vì giá trị của biến *num1* lớn hơn *num2*, hàm *printf()* đầu tiên được thực thi.

1. Tạo một tập tin mới.
2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ 'Edit Window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    int Num1, Num2;
    clrscr();
```



```

Num1 = 540;
Num2 = 243;
if (Num1 > Num2)
    printf("\n The Greater Number Is: %d", Num1);
else
    printf("\n The Greater Number Is: %d", Num2);
}

```

1. Lưu tập tin với tên *ifelse.C*.
2. Biên dịch chương trình *ifelse.C*.
3. Thực thi chương trình *ifelse.C*.
4. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

```
The greater number is: 540
```

8.3 Lệnh 'if-else-if':

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng lệnh *if-else-if*. Chương trình sẽ hiển thị số lớn hơn trong hai số, hoặc sẽ hiển thị các số là bằng nhau.

Trong chương trình ở phần trước, có hai biến 'số nguyên' *num1* và *num2* được khai báo. Các biến được gán giá trị.

Quan sát các dòng mã lệnh sau:

```

if (num1 == num2)
    printf("\nNumbers are Equal");
else if (num1 < num2)
    printf("\nThe Larger Number is: %d", num2);
else
    printf("\nThe Larger Number is: %d", num1);

```

Trong đoạn mã lệnh trên, điều kiện '**if**' đầu tiên (*num1 == num2*) kiểm tra xem giá trị của biến *num1* có bằng biến *num2* không. Trong C, ký hiệu *==* được sử dụng để kiểm tra hai toán hạng có bằng nhau không. Nếu điều kiện đầu tiên (*num1 == num2*) có giá trị **true** thì hàm *printf()* theo ngay sau sẽ được thực thi. Nếu điều kiện đầu tiên không đúng, điều kiện của **else-if** sẽ được kiểm tra. Trong trường hợp điều kiện này (*num1 < num2*) thỏa, hàm *printf()* theo sau nó sẽ được thực thi. Nếu cả hai điều kiện của **if** và **else if** đều không thỏa mãn, thì câu lệnh sau **else** cuối cùng sẽ được thực thi.

Trong chương trình dưới đây, vì giá trị của *num1* nhỏ hơn *num2*, lệnh *printf()* thứ hai sẽ được thực thi.

1. Tạo một tập tin mới.
2. Nhập đoạn mã lệnh sau trong cửa sổ 'Edit Window'.

```

#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    int num1, num2;
    num1 = 77;
    num2 = 90;
    if (num1 == num2)
        printf("\nThe Numbers are equal");
    else if (num1 < num2)

```

```

        printf("\n The Larger Number is: %d", num2);
    else
        printf("\n The Larger Number is: %d", num1);
}

```

1. Lưu tập tin với tên *ifelseif.C*.
2. Biên dịch tập tin *ifelseif.C*.
3. Thực thi chương trình *ifelseif.C*.
4. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

```
The Larger Number is: 90
```

8.4 Lệnh 'if lồng nhau':

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình để hiểu rõ về lệnh 'if lồng nhau'.

Bài toán:

Công ty MONTEK đã ra quyết định chi tiền hoa hồng cho bộ phận bán hàng tùy thuộc vào doanh thu bán sản phẩm. Tỷ lệ hoa hồng được tính như sau:

Doanh thu bán	Loại sản phẩm	Hoa hồng
> 10,000\$	A	10%
	--	8%
<= 10,000	--	5%

Tính tiền hoa hồng cuối mỗi tháng.

Trong chương trình này chúng ta tính tiền hoa hồng dựa vào loại sản phẩm và lượng sản phẩm bán được.

Quan sát các dòng mã lệnh sau:

```

printf("\nEnter the Sales Amount: ");
scanf("%f",&sales_amt);
printf("\n Enter the Grade: ");
scanf("%c",&grade);

```

Hàm *scanf()* đầu tiên được dùng để nhập doanh thu bán hàng, và hàm *scanf()* thứ hai được sử dụng để nhập loại sản phẩm. Định dạng *%c* được sử dụng để nhận một ký tự từ người dùng.

```

if (sales_amt > 10000)
    if (grade == 'A')
        com = sales_amt * 0.1;
    else
        come = sales_amt * 0.08;
else
    com = sales_amt * 0.05;

```

Giả sử chúng ta nhập doanh thu bán hàng là 15000 và loại sản phẩm là 'A'. Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện **if** (*sales_amt > 10000*); vì điều kiện này có kết quả đúng, chương trình sẽ tiếp tục lệnh **if** thứ hai (*grade == 'A'*). Điều kiện này cũng thỏa, vì vậy tiền hoa hồng được tính **com = sales_amt * 0.1**.

Chúng ta xem một tình huống khác với doanh thu bán hàng là 15000 và loại sản phẩm là 'B'. Chương trình sẽ kiểm tra điều kiện **if** đầu tiên (*sales_amt > 10000*), điều kiện này thỏa. Và chương trình thực

hiện tiếp lệnh **if** thứ hai, trong trường hợp này điều kiện không thỏa mãn, chương trình sẽ chuyển đến lệnh **else** tương ứng, ...

```
else
    com = sales_amt * 0.08;
```

Nếu chúng ta nhập giá trị 10000 hoặc nhỏ hơn, chương trình sẽ chuyển đến điều kiện **else** sau cùng và tính tiền hoa hồng theo công thức:

```
com = sales_amt * 0.05;
```

1. Tạo một tập tin mới.

2. Nhập đoạn mã lệnh sau trong cửa sổ ‘Edit Window’.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    float com = 0, sales_amt;
    char grade;
    clrscr();
    printf("\nEnter the Sales Amount: ");
    scanf("%f", &sales_amt);
    printf("\n Enter the Grade: ");
    scanf("%c", &grade);
    if (sales_amt > 10000)
        if (grade == 'A')
            com = sales_amt * 0.1;
        else
            com = sales_amt * 0.08;
    else
        com = sales_amt * 0.05;
    printf("\n Commission = %f", com);
}
```

1. Lưu tập tin với tên *nestif.C*.

2. Biên dịch tập tin *nestif.C*.

3. Thực thi chương trình *nestif.C*.

4. Trở về cửa sổ ‘Edit Window’.

KẾT QUẢ:

```
Enter the Sales Amount: 15000
Enter the grade: A
Commission = 1500
```

8.5 Sử dụng lệnh ‘switch’:

Trong phần này chúng ta sẽ sử dụng lệnh ‘switch’. Chương trình hiển thị kết quả tùy vào toán tử toán học được sử dụng.

Trong chương trình này có hai biến số nguyên là *num1* và *num2* và một biến ký tự *op* được khai báo. Các biến được gán giá trị. Một phép toán số học được lưu trong biến *op*.

Biến *op* được truyền vào biểu thức sau ‘switch’. **case** đầu tiên so sánh giá trị của biến *op* với ‘+’. Nếu nhân (+) so khớp với giá trị trong *op*, thì các dòng mã lệnh sau được thực thi:

```
res = num1 + num2;
printf("\n The sum is: %d", res);
break;
```

Tổng của *num1* và *num2* được lưu trong biến *res*. Lệnh *printf()* hiển thị giá trị của biến *res*. Lệnh *break* để thoát khỏi lệnh ‘switch’.

Trong **case** thứ hai, giá trị của *op* được so sánh với ‘-’, và sau đó biểu thức *num1 – num2* được thực thi. Tương tự, nếu giá trị của *op* là ‘*’ và ‘/’, *num1 * num2* và *num1 / num2* được thực thi.

Nếu không có trường hợp nào ở trên thỏa mãn, thì lệnh *printf()* của ‘default’ sẽ được thực thi.

1. Tạo một tập tin mới.

2. Nhập đoạn mã lệnh sau trong cửa sổ ‘Edit Window’.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int num1, num2, res;
    char op;
    num1 = 90;
    num2 = 33;
    op = '-';
    clrscr();
    switch (op)
    {
        case '+':
            res = num1 + num2;
            printf("\nThe Sum is: %d", res);
            break;
        case '-':
            res = num1 - num2;
            printf("\nNumber after Subtraction: %d", res);
            break;
        case '/':
            res = num1 / num2;
            printf("\n nNumber after Division: %d", res);
            break;
        case '*':
            res = num1 * num2;
            printf("\n nNumber after multiplication: %d", res);
            break;
        default:
            printf("\nInvalid");
            break;
    }
}
```

1. Lưu tập tin với tên case.C.

2. Biên dịch tập tin case.C.

3. Thực thi chương trình case.C.

4. Trở về cửa sổ ‘Edit Window’.

KẾT QUẢ:

```
Number after Subtraction: 57
```

Phần II - Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Một học viên được kiểm tra 3 môn học. Mỗi bài kiểm tra tối đa là 100 điểm. Điểm trung bình của học viên được tính, và học viên được xếp loại tùy thuộc vào kết quả của điểm trung bình theo qui luật sau:

Điểm trung bình	Loại
≥ 90	E+
$80 < 90$	E
$70 < 80$	A+
$60 < 70$	A
$50 < 60$	B+
< 50	RỚT

Để thực hiện:

- Nhập vào điểm của 3 môn học và lưu trong 3 biến khác nhau là $M1$, $M2$ và $M3$.
- Tính điểm trung bình ($avg = (M1 + M2 + M3)/3$).
- Xác định loại của học viên dựa trên điểm trung bình đã tính.
- Hiển thị loại.

Bài tập tự làm

1. Khai báo hai biến x và y . Gán trị cho các biến này. Số x được in ra màn hình chỉ khi x nhỏ hơn 2000 và lớn hơn 3000, và số y chỉ được in ra màn hình khi y nằm giữa 100 và 500.
2. Viết chương trình trình bày khả năng của máy tính của bạn. Người dùng nhập và một ký tự trong bảng chữ cái và chương trình hiển thị ngôn ngữ lập trình tương ứng. Một vài ví dụ nhập và xuất như sau:

Nhập	Xuất
A hoặc a	Ada
B hoặc b	Basic
C hoặc c	COBOL
D hoặc d	dBASE III
F hoặc f	Fortran
P hoặc p	Pascal
V hoặc v	Visual C++

Sử dụng lệnh 'switch' để chọn và hiển thị thông điệp thích hợp. Sử dụng nhãn **default** để hiển thị thông điệp nếu ký tự nhập không nằm trong danh sách liệt kê trên.

3. Nhập giá trị vào ba biến và in ra màn hình giá trị lớn nhất.

Bài 9

Vòng lặp

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu được vòng lặp 'for' trong C
- Làm việc với toán tử 'phẩy'
- Hiểu các vòng lặp lồng nhau
- Hiểu vòng lặp 'while' và vòng lặp 'do-while'
- Làm việc với lệnh 'break' và lệnh 'continue'
- Hiểu hàm 'exit()'.

Giới thiệu:

Một trong những điểm mạnh lớn nhất của máy tính là khả năng thực hiện một chuỗi các lệnh lặp đi lặp lại. Điều đó có được là do sử dụng các cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình. Trong bài này bạn sẽ tìm hiểu các loại vòng lặp khác nhau trong C.

Một trong những ưu điểm lớn nhất của máy tính là khả năng thực thi một chuỗi các chỉ thị lặp đi lặp lại. Điều này có được là nhờ vào các cấu trúc lặp trong ngôn ngữ lập trình. Trong bài này chúng ta sẽ tìm hiểu các cấu trúc vòng lặp khác nhau trong C.

9.1 Cấu trúc lặp Vòng lặp:

Vòng lặp là một đoạn mã lệnh trong chương trình được thực hiện lặp đi lặp lại cho đến khi thỏa mãn một điều kiện nào đó. Vòng lặp là một khái niệm cơ bản trong lập trình cấu trúc.

Một vòng lặp là phần mã lệnh trong một chương trình được thực hiện lặp đi lặp lại mãi cho đến khi một điều kiện xác định được thỏa. Khái niệm vòng lặp là nền tảng của lập trình cấu trúc.

Trong C có các loại vòng lặp sau:

Vòng lặp **for**

Vòng lặp **while**

Vòng lặp **do...while**

Ta sử dụng các **toán tử quan hệ** và **toán tử logic** trong các biểu thức điều kiện để điều khiển sự thực hiện của vòng lặp.

Các cấu trúc lặp sẵn có trong C là:

— Lặp **for**.

— Lặp **while**.

— Lặp **do...while**

Trong C, điều kiện điều khiển sự thực thi của vòng lặp được tạo ra bằng việc sử dụng các toán tử **Quan hệ** và **Logic**.

9.2 Vòng lặp 'for':

Cú pháp tổng quát của vòng lặp **for** như sau:

for(khởi tạo giá trị cho biến điều khiển; biểu thức điều kiện; biểu thức thay đổi giá trị của biến điều khiển)

```
{  
    Câu lệnh (các câu lệnh);  
}
```

Formatted: Font: Bold, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Formatted: Font: BOOKMAN, 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font: 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Formatted: Font: BOOKMAN, 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font: 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Formatted: Font: BOOKMAN, 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font: 10.5 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1



Khởi tạo giá trị cho biến điều khiển là một câu lệnh gán giá trị ban đầu cho biến điều khiển trước khi thực hiện vòng lặp. Lệnh này chỉ được thực hiện duy nhất một lần. Biểu thức điều kiện là một biểu thức quan hệ, xác định điều kiện thoát cho vòng lặp. Biểu thức thay đổi giá trị của biến điều khiển xác định biến điều khiển sẽ bị thay đổi như thế nào sau mỗi lần vòng lặp được lặp lại (thường là tăng hoặc giảm giá trị của biến điều khiển). Ba phần trên được phân cách bởi dấu chấm phẩy. Câu lệnh trong thân vòng lặp có thể là một lệnh duy nhất (lệnh đơn) hoặc lệnh phức (nhiều lệnh). Vòng lặp for sẽ tiếp tục được thực hiện chừng nào mà biểu thức điều kiện còn **đúng (true)**. Khi biểu thức điều kiện là **sai (false)**, chương trình sẽ thoát ra khỏi vòng lặp for.

Cú pháp tổng quát của vòng lặp for như sau:

```
for (khởi tạo bộ đếm; điều kiện kiểm tra; định lại giá trị tham số)
{
    Các câu lệnh;
}
```

khởi tạo bộ đếm là một lệnh gán để thiết lập biến điều khiển của vòng lặp trước khi bắt đầu vòng lặp. Câu lệnh này chỉ được thực thi một lần.

Điều kiện kiểm tra là một biểu thức quan hệ, xác định khi nào vòng lặp sẽ kết thúc.

Định lại giá trị tham số định nghĩa cách thay đổi giá trị của biến điều khiển vòng lặp (thông thường, biến này sẽ tăng hoặc giảm giá trị thiết lập tại thời điểm bắt đầu) mỗi khi vòng lặp được lặp lại.

Ba phần này của vòng lặp for được phân cách bởi dấu chấm phẩy (;). Các câu lệnh, phần thân của vòng lặp, có thể là một câu lệnh đơn hoặc một lệnh ghép (nhiều câu lệnh).

Vòng lặp for tiếp tục được thực thi khi điều kiện kiểm tra có kết quả **true**. Ngược lại, khi điều kiện có kết quả **false**, chương trình tiếp tục câu lệnh sau vòng lặp for.

Xem ví dụ sau:

```
/* Đây là chương trình minh họa vòng lặp for trong chương trình C*/
```

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int count;
    printf("\t This is a \n");
    for (count = 1; count <= 6; count++)
        printf("\n \t \t nice");
    printf("\n\t\t world. \n");
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Kết quả của chương trình hiển thị như sau:

```
This is a
    nice
    nice
    nice
    nice
    nice
    nice
    nice
world.
```

Chúng ta sẽ xem xét kĩ đoạn vòng lặp for trong chương trình trên:

1. Khởi tạo giá trị cho biến điều khiển: count = 1.

Formatted: Bullets and Numbering

Lệnh này được thực hiện duy nhất một lần khi vòng lặp bắt đầu được thực hiện, và biến count được đặt giá trị là 1.

2. Biểu thức điều kiện: `count <= 6`.

Chương trình kiểm tra xem giá trị hiện tại của biến count có nhỏ hơn hay bằng 6 hay không. Nếu đúng, các câu lệnh trong thân vòng lặp sẽ được thực hiện.

3. Thân của vòng lặp có duy nhất một lệnh

```
printf("\n \t \t nice");
```

Câu lệnh này có thể đặt trong cặp dấu ngoặc nhọn {} cho dễ nhìn.

4. Biểu thức thay đổi giá trị của biến điều khiển `count++`, tăng giá trị của biến `count` lên 1 cho lần lặp kế tiếp.

Các bước 2, 3, 4 được lặp lại cho đến khi biểu thức điều kiện là sai. Vòng lặp trên sẽ được thực hiện 6 lần với giá trị của `count` thay đổi từ 1 đến 6. Vì vậy, từ `nice` xuất hiện 6 lần trên màn hình. Sau đó, `count` tăng lên 7. Do giá trị này lớn hơn 6, vòng lặp kết thúc và câu lệnh sau vòng lặp được thực hiện. Quan sát vòng lặp **for** trong chương trình:

1. Khởi tạo bộ đếm `count = 1`.

Được thực thi chỉ một lần khi bắt đầu vòng lặp, và biến `count` được thiết lập giá trị là 1.

2. Điều kiện kiểm tra là `count <= 6`.

Một sự kiểm tra được thực hiện để xác định giá trị hiện hành của biến `count` có nhỏ hơn hay bằng 6 không. Nếu kết quả là **true**, thì thân của vòng lặp được thực thi.

3. Phần thân của vòng lặp chứa một câu lệnh đơn.

```
printf("\n \t \t nice");
```

Câu lệnh này có thể đặt trong cặp dấu ngoặc {} để giúp dễ nhìn hơn.

4. Phân định lại giá trị tham số là `count++`, tăng giá trị của biến `count` lên 1 cho lần lặp kế tiếp.

Các bước 2, 3, 4 được lặp lại cho đến khi điều kiện kiểm tra trở thành **false**. Vòng lặp sẽ được thực hiện 6 lần với giá trị của `count` chạy từ 1 đến 6. Vì vậy, từ `nice` xuất hiện 6 lần trên màn hình. Ở lần lặp kế tiếp, `count` tăng lên 7. Do giá trị này lớn hơn 6, vòng lặp kết thúc và câu lệnh sau vòng lặp được thực thi.

Chương trình sau in ra các số chẵn từ 1 đến 25.

Ví dụ 9.2:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int num;
    printf("The even numbers from 1 to 25 are: \n\n");
    for (num=2; num <= 25; num+=2)
        printf("%d\n", num);
}
```

Kết quả của chương trình trên như sau:

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

The even numbers from 1 to 25 are:

2
4
6
8
10
12
14
16
18
20
22
24

Vòng lặp **for** ở trên khởi tạo giá trị của biến nguyên *num* là 2 (để lấy một số chẵn) và tăng giá trị của nó lên 2 mỗi lần vòng lặp được lặp lại.

Vòng lặp **for** trên khởi tạo biến số nguyên *num* là 2 (để lấy một số chẵn) và mỗi khi vòng lặp được thực thi giá trị của nó sẽ được tăng 2.

Trong các vòng lặp **for**, biểu thức điều kiện luôn được kiểm tra ngay khi bắt đầu vòng lặp. Do đó các lệnh trong thân vòng lặp sẽ không được thực hiện nếu ngay từ ban đầu điều kiện đó là **sai**.

Trong các vòng lặp **for**, điều kiện kiểm tra luôn luôn được thực hiện tại đầu vòng lặp. Điều này có nghĩa rằng, đoạn mã lệnh bên trong vòng lặp không được thực thi nếu điều kiện là **false** khi bắt đầu lần lặp đó.

➤ **Toán tử ‘phẩy (comma)’:**

Phần biểu thức trong toán tử **for** có thể được mở rộng để thêm vào các lệnh khởi tạo hay các lệnh thay đổi giá trị của biến. Cú pháp như sau:

Phạm vi của vòng lặp **for** có thể được mở rộng bằng sự thêm vào nhiều hơn một biểu thức khởi tạo hoặc biểu thức tăng/trị trong phần đặc tả của vòng lặp **for**. Định dạng như sau:

```
biểu_thức1 , biểu_thức2
```

Các biểu thức trên được phân cách bởi toán tử ‘phẩy’ (,), và được thực hiện từ trái sang phải. Thứ tự của các biểu thức là quan trọng trong trường hợp giá trị của biểu thức thứ hai phụ thuộc vào giá trị của **biểu thức thứ nhất**. Toán tử này có độ ưu tiên thấp nhất trong các toán tử của C.

Các biểu thức được phân cách bởi toán tử ‘phẩy’ và được định trị từ trái sang phải. Thứ tự định trị biểu thức là quan trọng nếu giá trị của **biểu thức2** lệ thuộc vào giá trị mới được tính toán của **biểu thức1**. Toán tử này có độ ưu tiên thấp nhất trong các toán tử của C.

Ví dụ dưới đây in ra một bảng các phép cộng với kết quả không đổi để minh họa khái niệm về toán tử **phẩy** rõ ràng hơn.

Ví dụ sau đây sẽ in ra một bảng phép cộng với kết quả là một hằng số, nhằm minh họa khái niệm về toán tử ‘phẩy’ rõ ràng hơn:

Ví dụ 9.3:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int i, j, max;
    printf("Please enter the maximum value \n");
    printf("for which a table can be printed: ");
    scanf("%d", &max);
```

```

for (i = 0, j = max; i <= max; i++, j--)
    printf("\n%d + %d = %d", i, j, i + j);
}

```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:
Một ví dụ thực thi chương trình trên như sau:

```

Please enter the maximum value
for which a table can be printed: 5
0 + 5 = 5
1 + 4 = 5
2 + 3 = 5
3 + 2 = 5
4 + 1 = 5
5 + 0 = 5

```

Chú ý trong vòng lặp for, phần khởi tạo giá trị là:

~~i = 0, j = max~~

Khi vòng lặp bắt đầu chạy, i được gán giá trị 0 và j được gán giá trị của max.

Phần thay đổi giá trị của biến điều khiển gồm hai biểu thức:

~~i++, j--~~

sau mỗi lần thực hiện thân vòng lặp, i được tăng lên 1 và j giảm đi 1. Tổng của hai biến đó luôn bằng max và được in ra màn hình.

Chú ý, trong vòng lặp for, khởi tạo tham số là:

~~i = 0, j = max~~

Khi được thực thi, i được gán giá trị 0 và j được gán giá trị của max.

Điều thức định lại trị tham số (tăng trị) cũng chứa hai biểu thức:

~~i++, j--~~

sau mỗi lần lặp, i được tăng lên 1 và j được giảm xuống 1. Tổng của hai biến luôn luôn bằng giá trị max được in ra màn hình.

➤ Vòng lặp ‘for lồng nhau’:

Một vòng lặp for được gọi là lồng nhau khi nó nằm bên trong một vòng lặp for khác. Mã lệnh sẽ có dạng tương tự như sau: Nó sẽ có dạng tương tự như sau:

```

for (i = 1; i < max1; i++)
{
    ...
    for (j = 0; j < max2 ; j++)
    {
        ...
    }
    ...
}

```

Xem ví dụ sau:

Ví dụ 9.4:

```
#include <stdio.h>
```

Formatted: Font: BOOKMAN, Font color: Text

Formatted: Font color: Text 1

Formatted: Font: BOOKMAN, Font color: Text

Formatted: Font color: Text 1



```
main()
{
    int i, j, k;
    i = 0;
    printf("Enter no. of row: ");
    scanf("%d", &i);
    printf("\n");
    for (j = 0; j < i; j++)
    {
        printf("\n");
        for (k = 0; k <= j; k++) /*vòng lặp for bên trong*/
            printf("*");
    }
}
```

Chương trình trên sẽ hiển thị ký tự '*' trên mỗi dòng và số ký tự '*' trên mỗi dòng sẽ tăng thêm 1. Chương trình sẽ nhận vào số dòng, từ đó ký tự '*' sẽ được in ra. Ví dụ, nếu nhập vào số 5, kết quả như sau

Chương trình trên sẽ hiển thị '*' trên mỗi dòng và số '*' trên mỗi dòng sẽ tăng 1. Chương trình sẽ nhận vào số dòng, từ đó '*' sẽ được in ra. Ví dụ, nếu nhập vào số 5, kết quả như sau:

```
*
**
***
****
*****
```

➤ **Các trường hợp khác của vòng lặp 'for':**

Vòng lặp **for** có thể được sử dụng mà không cần phải có đầy đủ các thành phần của nó.

Ví dụ,

```
...
for (num = 0; num != 255;)
{   printf("Enter no. ");
    scanf("%d", &num);
    ...
}
```

Đoạn mã trên sẽ yêu cầu nhập giá trị cho biến num cho đến khi nhập vào 255. Vòng lặp không có phần thay đổi giá trị của biến điều khiển. Vòng lặp sẽ kết thúc khi biến num có giá trị 255.

Đoạn mã trên sẽ nhập một giá trị cho biến num cho đến khi nhập vào giá trị 255. Vòng lặp này không có biểu thức định trị lại tham số. Vòng lặp sẽ kết thúc khi num có giá trị 255.

Tương tự, xét ví dụ sau:

```
.
.
printf("Enter value for checking :");
scanf("%d", &num);

for(; num < 100; )
{
.
.
}
```

Vòng lặp trên không có phần khởi tạo tham số và phần thay đổi giá trị của tham số.

Vòng lặp này không có biểu thức khởi tạo và biểu thức định trị lại tham số.

Vòng lặp **for** khi được sử dụng không có bất kỳ thành phần nào sẽ là một vòng lặp vô tận

```
for ( ; ; )
printf("This loop will go on and on and on... \n");
```

Tuy nhiên, lệnh break bên trong vòng lặp sẽ cho phép thoát khỏi vòng lặp.

Tuy nhiên, một lệnh break được sử dụng trong vòng lặp sẽ giúp thoát ra khỏi vòng lặp.

```
...
for ( ; ; )
{   printf("This will go on and on");
    i = getchar();
    if (i == 'X' || i == 'x');
        break;
}
...
```

Vòng lặp trên sẽ thực thi được thực hiện -cho đến khi người dùng nhập vào x hoặc X .

Vòng lặp for (hay vòng lặp bất kỳ) có thể không có bất kỳ lệnh nào trong phần thân của nó. Kỹ thuật này giúp tăng tính hiệu quả trong một vài giải thuật và để tạo ra độ trễ về mặt thời gian.

Vòng lặp for (hay vòng lặp bất kỳ) cũng có thể được sử dụng không cần phần thân (các lệnh) của vòng lặp. Điều này giúp tăng tính hiệu quả của một vài giải thuật và để tạo các vòng lặp trì hoãn thời gian.

```
for (i = 0; i < xyz_value; i++);
```

là một ví dụ của vòng lặp trì hoãn thời gian để tạo ra độ trễ về thời gian.

9.1.2 Vòng lặp 'while':

Cấu trúc lặp thứ hai trong C là vòng lặp **while**. Cú pháp tổng quát như sau:

```
while (điều_kiện là đúng)
    câu_lệnh;
```

Ở đó, câu_lệnh có thể là rỗng, hay một lệnh đơn, hay một khối lệnh. Nếu vòng lặp **while** chứa một tập các lệnh thì chúng phải được đặt trong cặp ngoặc xoắn {}. điều_kiện có thể là biểu thức bất kỳ. Vòng lặp sẽ được thực hiện lặp đi lặp lại khi điều kiện trên là đúng (true). Chương trình sẽ chuyển đến thực hiện lệnh tiếp sau vòng lặp khi điều kiện trên là sai (false).

Vòng lặp sẽ lặp trong khi điều_kiện là true. Điều kiện chương trình sẽ chuyển đến câu lệnh sau vòng lặp khi điều_kiện trở thành false.

Vòng lặp for có thể được sử dụng khi số lần thực hiện vòng lặp đã được xác định trước. Khi số lần lặp không biết trước, vòng lặp while có thể được sử dụng.

Vòng lặp for có thể được sử dụng trong trường hợp số lần lặp được biết trước khi vòng lặp thực thi. Khi số lần lặp không được biết trước thì vòng lặp while có thể được sử dụng.

Ví dụ 9.5:

```
/* A simple program using the while loop*/
#include <stdio.h>
main()
{
    int count = 1;
    while (count <= 10)
    {
        printf("\n This is iteration %d\n", count);
        count++;
    }
    printf("\nThe loop is completed. \n");
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Kết quả được trình bày bên dưới:

```
This is iteration 1
This is iteration 2
This is iteration 3
This is iteration 4
This is iteration 5
This is iteration 6
This is iteration 7
This is iteration 8
This is iteration 9
```

```
This is iteration 10
The loop is completed.
```

Đầu tiên chương trình gán giá trị của *count* là 1 ngay trong câu lệnh khai báo nó. Sau đó chương trình chuyển đến thực hiện lệnh **while**. Phần biểu thức điều kiện được kiểm tra. Giá trị hiện tại của *count* là 1, nhỏ hơn 10. Kết quả kiểm tra điều kiện là **đúng (true)** nên các lệnh trong thân vòng lặp **while** được thực hiện. Các lệnh này được đặt trong cặp dấu ngoặc nhọn {}. Giá trị của biến *count* là 2 sau lần lặp đầu tiên. Sau đó biểu thức điều kiện lại được kiểm tra lần nữa. Quá trình này cứ lặp đi lặp lại cho đến khi giá trị của *count* lớn hơn 10. Khi vòng lặp kết thúc, lệnh *printf()* thứ hai được thực hiện.

Bắt đầu chương trình thiết lập giá trị của *count* là 1 ngay trong câu lệnh khai báo. Lệnh kế tiếp được thực thi là lệnh **while**. Trước tiên điều kiện được kiểm tra. Giá trị hiện hành của biến *count* là 1, nhỏ hơn 10. Kết quả kiểm tra điều kiện là **true**, và vì vậy các lệnh trong phần thân của vòng lặp **while** được thực thi. Bởi vì các lệnh được đặt trong cặp dấu ngoặc {}, giá trị của biến *count* trở thành 2 sau lần lặp thứ nhất. Điều kiện lại được kiểm tra lần nữa. Quá trình này được lặp lại cho đến khi giá trị của biến *count* lớn hơn 10. Khi vòng lặp được kết thúc, lệnh *printf()* thứ hai được thực thi.

Giống như vòng lặp **for**, vòng lặp **while** kiểm tra điều kiện ngay khi bắt đầu thực hiện vòng lặp. Do đó các lệnh trong thân vòng lặp sẽ không được thực hiện nếu ngay từ ban đầu điều kiện đó là sai.

Giống như các vòng lặp **for**, các vòng lặp **while** kiểm tra điều kiện tại đỉnh của vòng lặp. Điều này có nghĩa là đoạn mã lệnh của vòng lặp sẽ không được thực thi nếu điều kiện là **false** ngay lúc bắt đầu.

Biểu thức điều kiện trong vòng lặp có thể phức tạp tùy theo yêu cầu của bài toán. Các biến trong biểu thức điều kiện có thể bị thay đổi giá trị trong thân vòng lặp, nhưng cuối cùng điều kiện đó phải **sai (false)** nếu không vòng lặp sẽ không bao giờ kết thúc. Sau đây là ví dụ về một vòng lặp **while** vô hạn.

Điều thức kiểm tra điều kiện trong vòng lặp có thể phức tạp khi có yêu cầu. Các biến trong biểu thức kiểm tra điều kiện có thể được gán trị lại bên trong vòng lặp, nhưng điểm cần lưu ý là sau cùng biểu thức kiểm tra điều kiện phải trở thành **false**, nếu không vòng lặp sẽ không bao giờ kết thúc. Sau đây là ví dụ về một vòng lặp **while** vô hạn.

Ví dụ 9.6:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int count = 0;
    while (count < 100)
    {
        printf("This goes on forever, HELP!!!\n");
        count += 10;
        printf("\t%d", count);
        count -= 10;
        printf("\t%d", count);
        printf("\nCtrl - C will help");
    }
}
```

Ở trên, *count* luôn luôn bằng 0, nghĩa là luôn nhỏ hơn 100 và vì vậy biểu thức luôn luôn trả về giá trị **true**. Nên vòng lặp không bao giờ kết thúc.

Nếu có hơn một điều kiện được kiểm tra để kết thúc vòng lặp, vòng lặp sẽ kết thúc khi có ít nhất một điều kiện trong các điều kiện đó là **false**. Ví dụ sau sẽ minh họa điều này.

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int i, j;
    i = 0;
```

```

        j = 10;
        while (i < 100 && j > 5)
        {
            ...
            i++;
            j -= 2;
        }
        ...
    }

```

Vòng lặp này sẽ thực hiện 3 lần, lần lặp thứ nhất j sẽ là 10, lần lặp kế tiếp j bằng 8 và lần lặp thứ ba j sẽ bằng 6. Sau-Khi đó i vẫn nhỏ hơn 100 (i bằng 3), j nhận giá trị 4 và điều kiện $j > 5$ trở thành **false**, vì vậy vòng lặp kết thúc.

Chúng ta hãy viết một chương trình nhận dữ liệu từ bàn phím và in ra màn hình. Chương trình kết thúc khi bạn nhấn phím **^Z (Ctrl + Z)**.

Ví dụ 9.7:

```

/*          ECHO PROGRAM          */
/* A program to accept input data from the console and print it on
the screen */
/* End of input data is indicated by pressing '^Z' */
#include <stdio.h>
main()
{
    char ch;
    while ((ch = getchar()) != EOF)
    {
        putchar(ch)
    }
}

```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Ví dụ một kết quả thực thi như sau:

```

Have
a
a
good
good
day
day
^Z

```

Formatted: Font: Bold, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Dữ liệu người dùng nhập vào được in đậm. Chương trình làm việc như thế nào? Sau khi nhập vào một tập hộp các ký tự, nội dung của nó sẽ được in hai lần lên màn hình -~~chỉ~~ khi bạn nhấn **<Return/Enter>**. Điều này là do các ký tự bạn nhập vào từ bàn phím được lưu trữ trong bộ đệm bàn phím. Và lệnh `putchar()` sẽ lấy nó từ bộ đệm sau khi bạn nhấn phím **<Return/Enter>**. Chú ý cách thức kết thúc quá trình nhập dữ liệu bằng tổ hợp phím ^Z, đây là kí tự kết thúc file trong DOS. Chú ý, làm thế nào việc nhập dữ liệu được kết thúc với **^Z**, đây là ký tự kết thúc tập tin trong hệ điều hành MS-DOS.

9.1.3 Vòng lặp 'do ... while':

Vòng lặp do ... while còn được gọi là vòng lặp do trong C. Không giống như vòng lặp for và while, vòng lặp này kiểm tra điều kiện tại cuối vòng lặp. Điều này có nghĩa là vòng lặp do ... while sẽ được thực hiện ít nhất một lần, ngay cả khi điều kiện là sai (false) ở lần chạy đầu tiên.

Vòng lặp **do ... while** còn được gọi là vòng lặp **do** trong C. Không giống như vòng lặp **for** và **while**, vòng lặp này kiểm tra điều kiện tại cuối vòng lặp. Điều này có nghĩa là vòng lặp **do ... while** sẽ được thực hiện ít nhất một lần, ngay cả khi điều kiện là **false** ngay lần kiểm tra đầu tiên.

Cú pháp tổng quát của vòng lặp **do ... while** như sau:

```
do{
    câu_lệnh;
} while (điều_kiện);
```

Cặp dấu ngoặc {} là không cần thiết khi chỉ có một câu lệnh hiện diện trong vòng lặp, nhưng việc sử dụng dấu ngoặc {} là một thói quen tốt. Vòng lặp **do ... while** lặp đến khi *điều_kiện* mang giá trị **false**. Trong vòng lặp **do ... while**, *câu_lệnh* (khỏi các câu lệnh) sẽ được thực thi trước, và sau đó *điều_kiện* được kiểm tra. Nếu điều kiện là true, chương trình sẽ quay lại thực hiện lệnh do. Nếu điều kiện là false, chương trình chuyển đến thực hiện lệnh nằm sau vòng lặp. Nếu điều_kiện là true, điều khiển được chuyển đến lệnh do. Khi điều_kiện trở thành false, điều khiển chuyển đến câu lệnh sau vòng lặp.

Xét chương trình sau:

Ví dụ 9.8:

```
/* accept only int value */
#include <stdio.h>
void main()
{
    int num1, num2;
    num2 = 0;
    do{
        printf("\nEnter a number: ");
        scanf("%d",&num1);
        printf("No. is %d", num1);
        num2++;
    }while (num1 != 0);
    printf("\nThe total numbers entered were %d",--num2);
    /* num2 is decremented before printing because count for last
    integer (0) is not to be considered */
}
```

Formatted: Font: (Default) Courier New, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Một ví dụ thực thi chương trình trên như sau: Kết quả của chương trình được minh họa như sau:

```
Enter a number: 10
No. is 10
Enter a number: 300
No. is 300
Enter a number: 45
No. is 45
Enter a number: 0
No. is 0
The total numbers entered were 3
```

Đoạn chương trình trên sẽ nhận các số nguyên và hiển thị chúng cho đến khi một số 0 được nhập vào. Và sau đó chương trình sẽ thoát khỏi vòng lặp **do ... while** và số lượng các số nguyên đã được nhập vào.

➤ Các vòng lặp ‘while lồng nhau’ và ‘do ... while’

Cũng giống như vòng lặp **for**, các vòng lặp **while** và **do ... while** cũng có thể được lồng vào nhau. Hãy xem một ví dụ được đưa ra dưới đây. Một ví dụ được cho dưới đây.

Ví dụ 9.9:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int x;
    char i, ans;
    i = '';
    do{
        clrscr();
        x = 0;
        ans = 'y';
        printf("\nEnter sequence of character: ");
        do{
            i = getchar();
            x++;
        }while (i != '\n');
        i = '';
        printf("\nNumber of characters entered is:%d", --x);
        printf("\nMore sequences (Y/N)?");
        ans = getch();
    }while (ans == 'Y' || ans == 'y');
}
```

Một ví dụ thực thi chương trình trên như sau: Kết quả của chương trình được minh họa như sau:

```
Enter sequence of character: Good Morning!
Number of character entered is: 14
More sequences (Y/N)? N
```

Chương trình trên yêu cầu người dùng nhập vào một chuỗi ký tự cho đến khi nhấn phím enter (vòng lặp **while** bên trong). Khi đó, chương trình thoát khỏi vòng lặp **do...while** bên trong. Sau đó chương trình hỏi người dùng có muốn nhập tiếp nữa hay thôi. Chương trình này trước hết yêu cầu người dùng nhập vào một chuỗi các ký tự đến khi phím *enter* được kích hoạt (**do...while**). Một khi phím Enter được nhấn, chương trình thoát khỏi vòng lặp **do ... while** bên trong. Sau đó chương trình hỏi người dùng có nhập tiếp các chuỗi ký tự nữa không. Nếu người dùng nhấn phím 'y' hoặc 'Y', điều kiện cho vòng **while** bên ngoài là **true** và chương trình nhắc người dùng nhập vào chuỗi ký tự khác. Chương trình cứ tiếp tục cho đến khi người dùng nhấn bất kỳ một phím nào khác với phím 'y' hoặc 'Y'. Và chương trình kết thúc.

9.2 Lệnh chuyển điều khiển Các lệnh nhảy:

Có bốn câu lệnh thực hiện sự rẽ nhánh không điều kiện: **return**, **goto**, **break**, và **continue**. Sự rẽ nhánh không điều kiện nghĩa là sự chuyển điều khiển từ một điểm đến một lệnh xác định. Trong các lệnh chuyển điều khiển trên, **return** và **goto** có thể dùng bất kỳ vị trí nào trong chương trình, trong khi lệnh **break** và **continue** được sử dụng kết hợp với các câu lệnh vòng lặp.

9.2.1 Lệnh 'return':

Lệnh **return** dùng để quay lại vị trí gọi hàm sau khi các lệnh trong hàm đó được thực thi xong. Trong lệnh **return** có thể có một giá trị gắn với nó, giá trị đó sẽ được trả về cho chương trình. Cú pháp tổng quát của câu lệnh **return** như sau:

Lệnh **return** được dùng để trở về từ một hàm. Nó khiến sự thực thi trở về vị trí đã gọi thực thi hàm. Lệnh **return** có thể có một giá trị đi kèm với nó, giá trị này sẽ trả về cho chương trình. Cú pháp tổng quát của lệnh **return** như sau:

```
return biểu_thức;
```

Biểu_thức là một tùy chọn (không bắt buộc). Có thể có hơn một lệnh **return** được sử dụng trong một hàm. Tuy nhiên, hàm sẽ quay trở về vị trí gọi hàm trở về khi gặp lệnh **return** đầu tiên. Lệnh **return** sẽ được làm rõ hơn sau khi học về hàm.

9.2.2 Lệnh 'goto':

C là một ngôn ngữ lập trình có cấu trúc, tuy vậy nó vẫn chứa một số câu lệnh làm phá vỡ cấu trúc của chương trình:

Mặc dù C là một ngôn ngữ lập trình cấu trúc, nhưng nó có một vài hình thức điều khiển chương trình không cấu trúc:

- goto
- label

Lệnh **goto** cho phép chuyển quyền điều khiển tới một lệnh bất kì nằm trong cùng khối lệnh hay khác khối lệnh bên trong hàm đó. Vì vậy nó vi phạm các qui tắc của một ngôn ngữ lập trình có cấu trúc.

Trong chương trình C, một lệnh **goto** cho phép chuyển điều khiển không chỉ đến bất kỳ một câu lệnh nào khác trong cùng một hàm, mà còn cho phép nhảy ra khỏi và nhảy đến các khối lệnh. Vì vậy nó vi phạm qui luật của một ngôn ngữ lập trình cấu trúc.

Cú pháp tổng quát của một câu lệnh **goto** là:

```
goto label;
```

Trong đó **label** là một định danh phải xuất hiện như là tiền tố (prefix) của một câu lệnh khác trong cùng một hàm. Dấu chấm phẩy (;) sau **label** đánh dấu sự kết thúc của lệnh **goto**. Các lệnh **goto** làm cho chương trình khó đọc. Chúng làm giảm độ tin cậy và làm cho chương trình khó bảo trì. Tuy nhiên, chúng vẫn được dùng vì chúng cung cấp các cách thức hữu dụng để thoát ra khỏi những vòng lặp lồng nhau quá nhiều mức, ở đó **label** là một định danh phải xuất hiện trước (tiếp đầu ngữ) một câu lệnh C khác trong cùng một hàm. Dấu chấm phẩy (;) sau **label** đánh dấu sự kết thúc của lệnh **goto**. Các lệnh **goto** trong chương trình tạo nên sự khó đọc. Chúng làm giảm độ tin cậy và làm chương trình khó bảo trì. Tuy nhiên, chúng được sử dụng vì chúng cung cấp các cách thức hữu dụng để thoát ra khỏi những vòng lặp lồng nhau quá sâu. Xét đoạn mã sau:

```
for (...) {
    for (...) {
        for (...) {
            while (...) {
                if (...) goto error1;
                ...
            }
        }
    }
}
error1: printf("Error !!!");
```

Như đã thấy, **label** xuất hiện như là một tiếp đầu ngữ tiền tố của một câu lệnh khác trong chương trình.

```
label: câu_lệnh
```

hoặc

```
label:
{
    Chuỗi các câu lệnh;
}
```

Ví dụ 9.10:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int num;
    clrscr();
    label1:
        printf("\nEnter a number (1): ");
        scanf("%d", &num);
        if (num == 1)
            goto Test;
        else
            goto label1;
    Test:
        printf("All done...");
}
```

Một ví dụ về kết quả của chương trình như sau: Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

```
Enter a number: 4
Enter a number: 5
Enter a number: 1
All done...
```

9.2.3 Lệnh 'break':

Câu lệnh **break** có hai cách dùng. Nó có thể được sử dụng để kết thúc một **case** trong câu lệnh **switch** và/hoặc để kết thúc ngay một vòng lặp, mà ~~bỏ qua không cần sự~~ kiểm tra điều kiện vòng lặp ~~thông thường~~.

Khi chương trình gặp lệnh **break** ~~được gặp bên~~ trong một vòng lặp, ngay lập tức vòng lặp được kết thúc và quyền điều khiển chương trình được chuyển đến câu lệnh theo sau vòng lặp. Ví dụ,

Ví dụ 9.11:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int count1, count2;
    for (count1= 1, count2 = 0; count1 <= 100; count1++)
    {
        printf("Enter %d Count2: " count1);
        scanf("%d", count2);
        if (count2==100) break;
    }
}
```

Formatted: Font: (Default) Courier New, 11 pt, Font color: Text 1

Formatted: Font color: Text 1

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau: ~~Một ví dụ về kết quả thực thi chương trình trên như sau:~~

```
Enter 1 count2: 10
Enter 2 count2: 20
Enter 3 count2: 100
```

Trong đoạn mã lệnh trên, người dùng có thể nhập giá trị 100 cho *count2*. Tuy nhiên, nếu 100 được nhập vào, vòng lặp kết thúc và điều khiển được chuyển đến câu lệnh kế tiếp.

Một điểm khác cần lưu ý là việc sử dụng câu lệnh **break** trong các lệnh lặp lồng nhau. Khi chương trình thực thi đến một lệnh **break** nằm trong một vòng lặp **for** lồng bên trong một vòng lặp **for** khác, quyền điều khiển được chuyển trở về vòng lặp **for** bên ngoài. Một điểm khác cần lưu ý trong khi sử dụng **break** là nó tạo ra sự thoát khỏi một vòng lặp bên trong. Điều này có nghĩa là nếu một vòng lặp **for** lồng bên trong một vòng lặp **for** khác, và một lệnh **break** được bắt gặp ở vòng lặp bên trong, điều khiển được chuyển trở về vòng lặp bên ngoài.

9.2.4 Lệnh '*continue*':

Lệnh **continue** kết thúc lần lặp hiện hành và bắt đầu lần lặp kế tiếp. Khi gặp lệnh này trong chương trình, các câu lệnh còn lại trong thân của vòng lặp được bỏ qua và quyền điều khiển được chuyển đến bước đầu của vòng lặp trong lần lặp kế tiếp. Lệnh **continue** kết thúc lần lặp hiện hành và bắt đầu lần lặp kế tiếp. Khi lệnh này được gặp trong chương trình, các câu lệnh còn lại trong thân của vòng lặp được bỏ qua và điều khiển được chuyển đến bước đầu của vòng lặp trong lần lặp kế tiếp.

Trong trường hợp vòng lặp **for**, **continue** thực hiện biểu thức thay đổi giá trị của biến điều khiển và sau đó kiểm tra biểu thức điều kiện. Trong trường hợp của lệnh **while** và **do...while**, quyền điều khiển chương trình được chuyển đến biểu thức kiểm tra điều kiện. Ví dụ Trong trường hợp vòng lặp **for**, **continue** thực thi biểu thức định trị lại tham số của vòng lặp và sau đó biểu thức kiểm tra điều kiện được thực thi. Trong trường hợp của lệnh **while** và **do ...while**, điều khiển chương trình được chuyển đến biểu thức kiểm tra điều kiện. Ví dụ:

Ví dụ 9.12:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int num;
    for (num = 1; num <= 100; num++)
    {
        if (num % 9 == 0) continue;
        printf("%d\t", num);
    }
}
```

Chương trình trên in ra tất cả các số từ 1 đến 100 không chia hết cho 9. Kết quả chương trình được trình bày như sau:

1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	13
14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	26
28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	46	47	48	49	50	51	52
53	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	73	74	75	76	77	78
79	80	82	83	84	85	86	87	88	89	91	92
93	94	95	96	97	98	100					

9.3 Hàm 'exit()':

Hàm *exit()* là một hàm trong thư viện chuẩn của C. Nó làm việc tương tự như một lệnh chuyển quyền điều khiển, điểm khác nhau chính là các lệnh chuyển quyền điều khiển thường được sử dụng để thoát khỏi một vòng lặp, trong khi *exit()* được sử dụng để thoát khỏi chương trình. Hàm này sẽ ngay lập tức kết thúc chương trình và quyền điều khiển được chuyển-trở-trả về cho hệ điều hành. Hàm *exit()* thường được dùng để kiểm tra một điều kiện bắt buộc cho việc thực thi của một chương trình có được thoả mãn hay không. Cú pháp tổng quát của hàm *exit()* như sau:

```
exit (int mã_trả_về);
```

ở đó mã_trả_về là một tùy chọn. Số 0 thường được dùng như một mã_trả_về để xác định sự kết thúc chương trình một cách bình thường. Những giá trị khác xác định một vài loại lỗi.

Tóm tắt bài học

- Các cấu trúc vòng lặp sẵn có trong C:
 - Vòng lặp **for**.
 - Vòng lặp **while**.
 - Vòng lặp **do ... while**.
- Trong C, vòng lặp **for** cho phép sự thực thi các câu lệnh được lặp lại. Nó dùng ba biểu thức, phân cách bởi dấu chấm phẩy, để điều khiển quá trình lặp. Phần thân của vòng lặp có thể là một lệnh đơn hoặc lệnh ghép.
- Toán tử '**dấu phẩy**' đôi khi hữu dụng trong các lệnh **for**. Trong C, đây là toán tử có độ ưu tiên thấp nhất.
- Phần thân của lệnh **do** được thực hiện ít nhất một lần.
- Trong C có bốn lệnh thực hiện sự rẽ nhánh không điều kiện: **return**, **goto**, **break**, và **continue**.
- Lệnh **break** cho phép nhanh chóng thoát khỏi một vòng lặp đơn hoặc một vòng lặp lồng nhau. Câu lệnh **continue** bắt đầu lần lặp kế tiếp của vòng lặp.
- Một lệnh **goto** chuyển điều khiển một câu lệnh bất kỳ trong cùng một hàm trong chương trình C, nó cho phép nhảy vào và ra khỏi các khối lệnh.
- Hàm *exit()* kết thúc ngay chương trình và điều khiển được chuyển trở về cho hệ điều hành.

Kiểm tra tiến độ học tập

- cho phép một tập các chỉ thị được thực thi cho đến khi một điều kiện xác định đạt được.
A. Vòng lặp
B. Cấu trúc
C. Toán tử
D. Tất cả đều sai.
- Các vòng lặp kiểm tra điều kiện tại đỉnh của vòng lặp, điều này có nghĩa là đoạn mã lệnh của vòng lặp không được thực thi nếu điều kiện là sai tại điểm bắt đầu.
A. vòng lặp **while**
B. vòng lặp **for**
C. vòng lặp **do ... while**
D. Tất cả đều sai.
- Một được sử dụng để phân cách ba phần của biểu thức trong một vòng lặp **for**.
A. dấu phẩy
B. dấu chấm phẩy
C. dấu gạch nối
D. Tất cả đều sai.
- Vòng lặp kiểm tra điều kiện tại cuối vòng lặp, nghĩa là sau khi vòng lặp được thực thi.
A. **while**
B. **for**
C. **do ... while**
D. Tất cả đều sai.
- Lệnh thực hiện sự trở về một vị trí mà tại đó hàm đã được gọi.
A. **exit**
B. **return**
C. **goto**
D. Tất cả đều sai.
- Lệnh vi phạm qui luật của một ngôn ngữ lập trình cấu trúc.
A. **exit**
B. **return**
C. **goto**
D. Tất cả đều sai.
- Hàm kết thúc ngay chương trình và điều khiển được chuyển trở về cho hệ điều hành.
A. **exit**
B. **return**
C. **goto**
D. Tất cả đều sai.

Bài tập tự làm

1. Viết chương trình in ra dãy số 100, 95, 90, 85,, 5.
2. Nhập vào hai số *num1* và *num2*. Tìm tổng của tất cả các số lẻ nằm giữa hai số đã được nhập.
3. Viết chương trình in ra chuỗi Fibonacci (1, 1, 2, 3, 5, 8, 13,...)
4. Viết chương trình để hiển thị theo mẫu dưới đây:

(a)	1	(b)	12345
	12		1234
	123		123
	1234		12
	12345		1

5. Viết chương trình in lên màn hình như sau:

```
*****  
*****  
*****  
****  
***  
**  
*
```

Formatted: Font color: Text 1

Bài 10

Vòng lặp

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng cấu trúc vòng lặp
- Viết một vài chương trình:
 - Sử dụng vòng lặp ‘for’
 - Sử dụng vòng lặp ‘while’
 - Sử dụng vòng lặp ‘do...while’.

Các bước trong bài học này được trình bày chi tiết, rõ ràng và cẩn thận. Điều này giúp ta hiểu rõ về công cụ lập trình. Thực hiện theo các bước sau thật cẩn thận.

Phần I - Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

10.1 Sử dụng vòng lặp ‘for’:

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng vòng lặp ‘for’. Chương trình hiển thị các số chẵn từ 1 đến 30.

Trong chương trình, một biến ‘số nguyên’, *num*, được khai báo. Vòng lặp ‘for’ được sử dụng để hiển thị các số chẵn đến 30. Đối số đầu tiên của vòng lặp ‘for’, khởi tạo biến *num* là 2. Đối số thứ hai của vòng lặp ‘for’, kiểm tra giá trị của biến có nhỏ hơn hoặc bằng 30 không. Nếu điều kiện này thỏa, lệnh trong vòng lặp được thực hiện. Lệnh ‘printf()’ được sử dụng để hiển thị giá trị của biến *num*.

Trong đối số thứ ba, giá trị của biến *num* được tăng lên 2. Trong C, *num +=2* giống như *num = num + 2*. Lệnh ‘printf’ được thực thi khi đối số thứ hai vẫn thỏa. Một khi giá trị của biến trở nên lớn hơn 30, điều kiện không thỏa nữa và vì vậy vòng lặp không được thực thi. Dấu ngoặc nhọn {} không cần thiết khi chỉ có một câu lệnh hiện diện trong vòng lặp, nhưng việc sử dụng cặp dấu ngoặc {} là một thói quen lập trình tốt.

1. Tạo một tập tin mới.

2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ ‘Edit Window’:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int num;
    clrscr();
    printf("The even Numbers from 1 to 30 are \n ");
    for (num = 2; num <= 30; num +=2)
        printf("%d\n", num);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *for.C*.

4. Biên dịch tập tin *for.C*.

5. Thực thi chương trình *for.C*.

6. Trở về cửa sổ ‘Edit Window’.

KẾT QUẢ:

```
The even Numbers from 1 to 30 are
2
4
6
8
10
12
14
16
18
20
22
24
26
28
30
```

10.2 Sử dụng vòng lặp ‘while’:

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng vòng lặp ‘while’. Chương trình hiển thị các số từ 10 đến 0 theo thứ tự đảo ngược.

Trong chương trình có một biến số nguyên *num*. Biến được khởi tạo.

Xét dòng mã lệnh sau:

```
while (num >= 0)
{
    printf("\n%d", num);
    num--;
}
```

Lệnh ‘while’ kiểm tra, giá trị của biến *num* có lớn hơn 0 hay không. Nếu điều kiện thỏa lệnh ‘printf()’ được thực thi và giá trị của biến *num* giảm 1. Trong C, *num--* làm việc giống như *num = num - 1*. Vòng lặp ‘while’ vẫn tiếp tục khi giá trị của biến lớn hơn 1 hoặc bằng 0.

1. Tạo một tập tin mới.

2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ ‘Edit Window’:

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int num;
    clrscr();
    num = 10;
    printf("\n Countdown");
    while (num >= 0)
    {
        printf("\n%d", num);
        num--;
    }
}
```

3. Lưu tập tin với tên *while.C*.

4. Biên dịch tập tin *while.C*.

5. Thực thi chương trình *while.C*.
6. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

```
Countdown
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
```

10.3 Sử dụng vòng lặp 'do...while':

Trong phần này chúng ta sẽ viết một chương trình sử dụng vòng lặp 'do...while'. Vòng lặp 'do...while' khác với vòng lặp 'while' là nó thực thi lệnh trước khi đánh giá biểu thức. Một điều quan trọng cần phải nhớ là, không giống như vòng lặp 'while', phần thân của vòng lặp 'do' sẽ được thực hiện ít nhất một lần. Bởi vì vòng lặp 'while' đánh giá biểu thức trước khi thực thi lệnh, nếu điều kiện là sai (0) ngay lúc bắt đầu, phần lệnh sẽ không bao giờ được thực thi.

Chương trình sẽ nhận vào các số nguyên và hiển thị chúng cho đến khi số 0 được nhập vào. Sau đó nó sẽ thoát khỏi vòng lặp 'do...while' và in ra các số nguyên đã được nhập.

Chương trình khai báo hai biến *cnt* và *cnt1*. Bên trong vòng lặp 'do -while' chúng ta sẽ nhập số bằng cách sử dụng mã lệnh sau:

```
printf("\nEnter a Number: ");
scanf("%d",&cnt);
```

Lệnh bên dưới sẽ hiển thị số đã nhập.

```
printf("No. is %d", cnt);
```

cnt1++ sẽ tăng giá trị biến *cnt1* lên 1. Giả sử nếu chúng ta nhập vào số 0, trước hết nó sẽ in giá trị và sau đó kiểm tra điều kiện. Trong trường hợp này điều kiện là sai. Nó sẽ thoát khỏi vòng lặp và in giá trị của biến *cnt1*. Biến *cnt1* được giảm một đơn vị trước khi in ra bởi vì số nguyên cuối cùng (0) không được đếm.

1. Tạo một tập tin mới.
2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ 'Edit Window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int cnt = 0, num;
    clrscr();
```

```
do
{
    printf("\n Enter a Number: ");
    scanf("%d", &num);
    printf("No. is %d", num);
    cnt++;
} while (num != 0);
printf("\n The total numbers entered were %d", --cnt);
}
```

3. Lưu tập tin với tên *dowhile.C*.

4. Biên dịch tập tin *dowhile.C*.

5. Thực thi chương trình *dowhile.C*.

6. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

```
Enter a number 11
No is 11
Enter a number 50
No is 50
Enter a number 0
No is 0
The total numbers entered were 2
```

10.4 Sử dụng lệnh *break*:

Lệnh *break* giúp thoát ra khỏi vòng lặp *for*, *while*, *do-while* hay lệnh *switch* ngay lập tức.

Chương trình sau minh họa các dùng của lệnh *break*.

Quan sát đoạn mã lệnh sau:

```
for (cnt = 1; cnt <= 10; cnt++)
{
    if (cnt == 5)
        break;
    printf("%d\n", cnt);
}
```

Đoạn mã lệnh trên sử dụng một vòng lặp 'for' để in ra các giá trị từ 1 đến 10. Giá trị của biến *cnt* được khởi tạo là 1, và sau đó nó sẽ kiểm tra điều kiện. Nếu điều kiện là đúng, nó sẽ thực thi các câu lệnh bên trong vòng lặp.

Trong trường hợp này, chương trình chỉ in ra 1, 2, 3, 4. Khi giá trị của biến *cnt* là 5, điều kiện *if* trở nên đúng, và điều khiển sẽ thoát khỏi vòng lặp.

1. Tạo một tập tin mới.

2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ 'Edit Window':

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
void main()
{
    int cnt;
    clrscr();
```

```
for (cnt = 1; cnt <= 10; cnt ++)\n{\n    if (cnt == 5)\n        break;\n    printf("%d\\t", cnt);\n}\n}
```

3. Lưu tập tin với tên *breakex.C*.
4. Biên dịch tập tin *breakex.C*.
5. Thực thi chương trình *breakex.C*.
6. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

1	2	3	4
---	---	---	---

10.4 Sử dụng lệnh *continue*:

Lệnh *continue* khi được dùng trong một vòng lặp *while*, *for*, hoặc *do-while* sẽ bỏ qua tất cả các câu lệnh phía sau và lần lặp kế tiếp được thực thi.

Chương trình sau minh họa cách sử dụng của lệnh *continue*.

Xem đoạn mã lệnh sau:

```
for ( cnt = 1; cnt <=10; cnt++)\n{\n    if (cnt ==5)\n        continue;\n    printf("%d\\t", cnt);\n}\n}
```

Đoạn mã lệnh sử dụng một vòng lặp *for* để in ra các giá trị từ 1 đến 10. Giá trị của biến *cnt* được khởi tạo là 1, sau đó điều kiện sẽ được kiểm tra. Nếu điều kiện là đúng, các lệnh trong vòng lặp sẽ được thực thi.

Trong trường hợp này, chương trình chỉ in ra các số 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 và 10. Khi giá trị của biến *cnt* là 5, điều kiện *if* trở nên đúng và điều khiển trở về đầu vòng lặp *for* mà không in ra giá trị 5.

1. Tạo một tập tin mới.
2. Nhập vào đoạn mã lệnh sau đây trong cửa sổ 'Edit Window':

```
#include <stdio.h>\n#include <conio.h>\nvoid main()\n{\n    int cnt;\n    clrscr();\n    for (cnt = 1; cnt <= 10; cnt++)\n    {\n        if (cnt == 5)\n            continue;\n        printf("%d\\t", cnt);\n    }\n}
```

}

3. Lưu tập tin với tên *continueex.C*.
4. Biên dịch tập tin *continueex.C*.
5. Thực thi chương trình *continueex.C*.
6. Trở về cửa sổ 'Edit Window'.

KẾT QUẢ:

1	2	3	4	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	----

Phần II: Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Tìm giai thừa của một số.

Gợi ý: Xem công thức tính giai thừa của một số :

- $n! = n * (n-1) * (n-2) * \dots * 1$
- $4! = 4 * 3 * 2 * 1$
- $1! = 1$
- $0! = 1$

Gợi ý:

- Nhập vào một số.
- Khởi đầu, thiết đặt giai thừa của một số là 1.
- Trong khi số còn lớn hơn 1.
- Tính giai thừa của một số bằng giai thừa nhân với số đó.
- Giảm số xuống một đơn vị.
- In ra giai thừa.

Bài tập tự làm

1. Khai báo một biến lưu tuổi của một người. In ra tên của người đó với số lần in bằng số tuổi.
2. Viết chương trình sinh dãy số theo dạng sau:
1
12
123
1234
12345
123456
1234567
12345678
123456789
3. Viết chương trình in ra bảng cửu chương của một số được nhập vào.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu được các phần tử của mảng và các chỉ số mảng
- Khai báo một mảng
- Hiểu cách quản lý mảng trong C
- Hiểu một mảng được khởi tạo như thế nào
- Hiểu mảng chuỗi/ ký tự
- Hiểu mảng hai chiều
- Hiểu cách khởi tạo mảng nhiều chiều.

Giới thiệu:

Có thể bạn sẽ gặp khó khăn khi lưu trữ một tập hợp các phần tử dữ liệu giống nhau trong các biến khác nhau. Ví dụ, điểm cho tất cả 11 cầu thủ của một đội bóng đá phải được ghi nhận trong một trận đấu. Sự lưu trữ điểm của mỗi cầu thủ trong các biến có tên khác nhau thì chắc chắn phiền hà hơn dùng một biến chung cho chúng. Với mảng mọi việc sẽ được thực hiện đơn giản hơn. Một **mảng** là một tập hợp các phần tử dữ liệu có cùng kiểu. Mỗi phần tử được lưu trữ ở các vị trí kế tiếp nhau trong bộ nhớ chính. Những phần tử này được gọi là **phần tử mảng**.

11.1 Các phần tử mảng và các chỉ mục:

Mỗi phần tử của mảng được định danh bằng một **chỉ mục** hoặc **chỉ số** gán cho nó. **Chiều** của mảng được xác định bằng số chỉ số cần thiết để định danh duy nhất mỗi phần tử. Một chỉ số là một số nguyên dương được bao bằng dấu ngoặc vuông [] đặt ngay sau tên mảng, không có khoảng trắng ở giữa. Một **chỉ số** chứa các giá trị nguyên bắt đầu bằng 0. Vì vậy, một mảng **player** với 11 phần tử được biểu diễn như sau:

```
player[0], player[1], player[2], ... , player[10].
```

Như đã thấy, phần tử mảng bắt đầu với player[0], và vì vậy phần tử cuối cùng là player[10] không phải là player[11]. Điều này là do bởi trong C, chỉ số mảng bắt đầu từ 0; do đó trong mảng N phần tử, phần tử cuối cùng có chỉ số là N-1. Phạm vi cho phép của các giá trị chỉ số được gọi là **miền giới hạn** của chỉ số mảng, giới hạn **dưới** và giới hạn **trên**. Một chỉ số mảng hợp lệ phải có một giá trị nguyên nằm trong miền giới hạn. Thuật ngữ **hợp lệ** được sử dụng cho một nguyên nhân rất đặc trưng. Trong C, nếu người dùng cố gắng truy xuất một phần tử nằm ngoài dãy chỉ số hợp lệ (như player[11] trong ví dụ trên của mảng), trình biên dịch C sẽ không phát sinh ra lỗi. Tuy nhiên, có thể nó truy xuất một giá trị nào đó dẫn đến kết quả không đoán được. Cũng có nguy cơ viết chồng lên dữ liệu hoặc mã lệnh chương trình. Vì vậy, người lập trình phải đảm bảo rằng tất cả các chỉ số là nằm trong miền giới hạn hợp lệ.

➤ Khai báo một mảng:

Một mảng có một vài đặc tính riêng biệt và phải được khai báo khi sử dụng chúng. Những đặc tính này bao gồm:

- **Lớp lưu trữ**
- **Kiểu dữ liệu** của các phần tử mảng.
- **Tên mảng** – xác định vị trí phần tử đầu tiên của mảng.
- **Kích thước mảng** - một hằng số có giá trị nguyên dương.

Một mảng được khai báo giống như cách khai báo một biến, ngoại trừ tên mảng được theo sau bởi một hoặc nhiều biểu thức, được đặt trong dấu ngoặc vuông [] xác định chiều dài của mảng. Cú pháp tổng quát khai báo một mảng như sau:

```
lớp_lưu_trữ    kiểu_dữ_liệu    tên_mảng[biểu_thức_kích_thước]
```

Ở đây, **biểu_thức_kích_thước** là một biểu thức xác định số phần tử trong mảng và phải định ra một trị **nguyên dương**. **Lớp_lưu_trữ** là một tùy chọn. Mặc định lớp **automatic** được dùng cho mảng khai báo bên trong một hàm hoặc một khối lệnh, và lớp **external** được dùng cho mảng khai báo bên ngoài một hàm. Vì vậy mảng **player** được khai báo như sau:

```
int player[11];
```

Nên nhớ rằng, trong khi khai báo mảng, kích thước của mảng sẽ là 11, tuy nhiên các chỉ số của từng phần tử bên trong mảng sẽ là từ 0 đến 10.

Các qui tắc đặt tên mảng là giống với qui tắc đặt tên biến. Một **tên mảng** và một **tên biến** không được giống nhau, nó dẫn đến sự nhập nhằng. Nếu một sự khai báo như vậy xuất hiện trong chương trình, trình biên dịch sẽ hiển thị thông báo lỗi.

➤ Một vài qui tắc với mảng:

- Tất cả các phần tử của một mảng có cùng kiểu. Điều này có nghĩa là, nếu một mảng được khai báo kiểu **int**, nó không thể chứa các phần tử có kiểu khác.
- Mỗi phần tử của mảng có thể được sử dụng bất cứ nơi nào mà một biến được cho phép hay được yêu cầu.
- Một phần tử của mảng có thể được tham chiếu đến bằng cách sử dụng một biến hoặc một biểu thức nguyên. Sau đây là các tham chiếu hợp lệ:

```
player[i]; /*Ở đó i là một biến, tuy nhiên cần phải chú ý rằng
           i nằm trong miền giới hạn của chỉ số đã được khai
           báo cho mảng player*/
player[3] = player[2] + 5;
player[0] += 2;
player[i / 2 + 1];
```

- Kiểu dữ liệu của mảng có thể là **int**, **char**, **float**, hoặc **double**.

11.2 Việc quản lý mảng trong C:

Một mảng được “đối xử” khác với một biến trong C. Thậm chí hai mảng có cùng kiểu và kích thước cũng không thể tương đương nhau. Hơn nữa, không thể gán một mảng trực tiếp cho một mảng khác. Thay vì thế, mỗi phần tử mảng phải được gán riêng lẻ tương ứng với từng phần tử của mảng khác. Các giá trị không thể được gán cho toàn bộ một mảng, ngoại trừ tại thời điểm khởi tạo. Tuy nhiên, từng phần tử không chỉ có thể được gán trị mà còn có thể được so sánh.

```
int player1[11], player2[11];
for (i = 0; i < 11; i++)
    player1[i] = player2[i];
```

Tương tự, cũng có thể có kết quả như vậy bằng việc sử dụng các lệnh gán riêng lẻ như sau:

```
player1[0] = player2[0];
player1[1] = player2[1];
...
player1[10] = player2[10];
```

Cấu trúc **for** là cách lý tưởng để thao tác các mảng.

Ví dụ 11.1:

```
/* Program demonstrates a single dimensional array */
#include <stdio.h>
void main()
{
    int num[5];
    int i;
    num[0] = 10;
    num[1] = 70;
    num[2] = 60;
    num[3] = 40;
    num[4] = 50;
    for (i = 0; i < 5; i++)
        printf("\n Number at [%d] is %d", i, num[i]);
}
```

Kết quả của chương trình được trình bày bên dưới:

```
Number at [0] is 10
Number at [1] is 70
Number at [2] is 60
Number at [3] is 40
Number at [4] is 50
```

Ví dụ bên dưới nhập các giá trị vào một mảng có kích thước 10 phần tử, hiển thị giá trị lớn nhất và giá trị trung bình.

Ví dụ 11.2:

```
/*Input values are accepted from the user into the array ary[10]*/
#include <stdio.h>
void main()
{
    int ary[10];
    int i, total, high;
    for (i = 0; i < 10; i++)
    {
        printf("\nEnter value: %d: ", i + 1);
        scanf("%d", &ary[i]);
    }

    /* Displays highest of the entered values */
    high = ary[0];
    for (i = 1; i < 10; i++)
    {
        if (ary[i] > high)
            high = ary[i];
    }
    printf("\n Highest value entered was %d", high);

    /* Prints average of value entered for ary[10] */
    for (i = 0, total = 0; i < 10; i++)
```

```
        total = total + ary[i];

    printf("\nThe average of the element of ary is %d", total/i);
}
```

Một ví dụ về kết quả được trình bày dưới đây:

```
Enter value: 1: 10
Enter value: 2: 20
Enter value: 3: 30
Enter value: 4: 40
Enter value: 5: 50
Enter value: 6: 60
Enter value: 7: 70
Enter value: 8: 80
Enter value: 9: 90
Enter value: 10: 10
Highest value entered was 90
The average of the element of ary is 46
```

➤ Việc khởi tạo mảng:

Các mảng không được khởi tạo tự động, trừ khi mỗi phần tử mảng được gán một giá trị riêng lẻ. Không nên dùng các mảng trước khi có sự khởi tạo thích hợp. Điều này là bởi vì không gian lưu trữ của mảng không được khởi tạo tự động, do đó dễ gây ra kết quả không lường trước. Mỗi khi các phần tử của một mảng chưa khởi tạo được sử dụng trong các biểu thức toán học, các giá trị đã tồn tại sẵn trong ô nhớ sẽ được sử dụng, các giá trị này không đảm bảo rằng có cùng kiểu như khai báo của mảng, trừ khi các phần tử của mảng được khởi tạo một cách rõ ràng. Điều này đúng không chỉ cho các mảng mà còn cho các biến thông thường.

Trong đoạn mã lệnh sau, các phần tử của mảng được gán giá trị bằng các dùng vòng lặp **for**.

```
int ary[20], i;
for(i=0; i<20; i++)
    ary[i] = 0;
```

Khởi tạo một mảng sử dụng vòng lặp **for** có thể được thực hiện với một hằng giá trị, hoặc các giá trị được sinh ra từ một cấp số cộng.

Một vòng lặp **for** cũng có thể được sử dụng để khởi tạo một mảng các ký tự như sau:

Ví dụ 11.3:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    char alpha[26];
    int i, j;

    for(i = 65, j = 0; i < 91; i++, j++)
    {
        alpha[j] = i;
        printf("The character now assigned is %c\n", alpha[j]);
    }
    getchar();
}
```

Một phần kết quả của chương trình trên như sau:

```
The character now assigned is A
The character now assigned is B
The character now assigned is C
.
.
.
```

Chương trình trên gán các mã ký tự ASCII cho các phần tử của mảng **alpha**. Kết quả là khi in với định dạng **%c**, một chuỗi các ký tự được xuất ra màn hình. Các mảng cũng có thể được khởi tạo khi khai báo. Điều này được thực hiện bằng việc gán tên mảng với một danh sách các giá trị phân cách nhau bằng dấu phẩy (,) đặt trong cặp dấu ngoặc nhọn {}. Các giá trị trong cặp dấu ngoặc nhọn {} được gán cho các phần tử trong mảng theo đúng thứ tự xuất hiện.

Ví dụ:

```
int deci[10] = {0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9};
static float rates[4] = {0.0, -2.5, 13.75, 18.0};
char company[5] = {'A', 'P', 'P', 'L', 'E'};
int marks[100] = {15, 13, 11, 9}
```

Các giá trị khởi tạo của mảng phải là các hằng, không thể là biến hoặc các biểu thức. Một vài phần tử đầu tiên của mảng sẽ được khởi tạo nếu số lượng giá trị khởi tạo là ít hơn số phần tử mảng được khai báo. Các phần tử còn lại sẽ được khởi tạo giá trị 0. Ví dụ, trong mảng **marks** sau khi có sự khởi tạo như trên, bốn phần tử đầu tiên (từ 0 đến 3) tương ứng được khởi tạo là 15, 13, 11 và 9. Các phần tử còn lại có giá trị 0. Không thể chỉ khởi tạo các phần tử từ 1 đến 4, hoặc từ 2 đến 4, hay từ 2 đến 5 khi sự khởi tạo được thực hiện tại thời điểm khai báo. Trong C không có khả năng lặp lại sự khởi tạo giá trị.

Trong trường hợp sự khởi tạo là tường minh, lớp **extern** hoặc **static**, các phần tử của mảng được đảm bảo khởi tạo là 0 (không giống lớp **auto**).

Không cần thiết khai báo kích thước của mảng đang được khởi tạo. Nếu kích thước của mảng được bỏ qua khi khai báo, trình biên dịch sẽ xác định kích thước của mảng bằng cách đếm các giá trị đang được khởi tạo. Ví dụ, sự khai báo mảng **external** sau đây sẽ chỉ định kích thước của mảng **ary** là 5 vì có 5 giá trị khởi tạo.

```
int ary[] = {1, 2, 3, 4, 5};
```

➤ Các mảng chuỗi/ký tự:

Một **chuỗi** có thể được khai báo như là một mảng ký tự, và được kết thúc bởi một ký tự NULL. Mỗi ký tự của chuỗi chiếm 1 byte, và ký tự cuối cùng của chuỗi luôn luôn là ký tự '\0'. Ký tự '\0' được gọi là **ký tự null**. Nó là một mã thoát (escape sequence) tương tự như '\n', thay thế cho ký tự có giá trị 0. Vì '\0' luôn là ký tự cuối cùng của một chuỗi, nên các mảng ký tự phải có nhiều hơn một ký tự so với chiều dài tối đa mà chúng quản lý. Ví dụ, một mảng **ary** quản lý một chuỗi 10 ký tự phải được khai báo như sau:

```
char ary[11];
```

Vị trí thêm vào được sử dụng để lưu trữ ký tự null. Nên nhớ rằng ký tự kết thúc (ký tự null) là rất quan trọng.

Các giá trị chuỗi có thể được nhập vào bằng cách sử dụng hàm *scanf()*. Với chuỗi *ary* được khai báo ở trên, mã lệnh nhập sẽ như sau:

```
scanf("%s", ary);
```

Trong lệnh trên, *ary* xác định vị trí nơi mà lần lượt các ký tự của mảng sẽ được lưu trữ.

Ví dụ 11.4:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    char ary[5];
    int i;
    printf("\n Enter string: ");
    scanf("%s", ary);
    printf("\n The string is %s \n\n", ary);

    for (i = 0; i < 5; i++)
        printf("\t%d", ary[i]);
}
```

Các kết quả thực thi chương trình với những dữ liệu nhập khác nhau như sau:
Nếu chuỗi được nhập là *appl*, kết quả sẽ là:

```
The string is appl
          97   112  112  108  0
```

Kết quả như trên là của 4 ký tự (*appl*) và ký tự thứ 5 là ký tự null. Điều này được thấy rõ với mã ASCII cho các ký tự được in ra ở dòng thứ hai. Ký tự thứ năm được in là 0, là giá trị của ký tự null.

Nếu chuỗi nhập vào là *apple*, kết quả sẽ là:

```
The string is apple
          97   112  112  108  101
```

Kết quả ở trên của là một dữ liệu đầu vào có 5 ký tự *a*, *p*, *p*, *l* và *e*. Nó không được xem là một chuỗi bởi vì ký tự thứ 5 của mảng không phải là *\0*. Một lần nữa, điều này được thấy rõ bằng dòng in ra mã ASCII của các ký tự *a*, *p*, *p*, *l*, *e*.

Nếu chuỗi được nhập vào là *ap*, thì kết quả sẽ là:

```
The string is ap
          97   112  0    6    100
```

Trong ví dụ trên, khi chỉ có hai ký tự được nhập, ký tự thứ ba sẽ là ký tự null. Điều này cho biết là chuỗi đã được kết thúc. Những ký tự còn lại là những ký tự không dự đoán được.

Trong trường hợp trên, tính quan trọng của ký tự null trở nên rõ ràng. Ký tự null xác định sự kết thúc của chuỗi và là cách duy nhất để các hàm làm việc với chuỗi sẽ biết đâu là điểm kết thúc của chuỗi.

Mặc dù C không có kiểu dữ liệu chuỗi, nhưng nó cho phép các hằng chuỗi. Một hằng chuỗi là một dãy các ký tự được đặt trong dấu nháy đôi (“”). Không giống như các hằng khác, nó không thể được sửa đổi trong chương trình. Ví dụ như:

“Hi Aptechite!”

Trình biên dịch C sẽ tự động thêm vào ký tự null cuối chuỗi.

C hỗ trợ nhiều hàm cho chuỗi, các hàm này nằm trong thư viện chuẩn *string.h*. Một vài hàm được đưa ra trong bảng 11.1. Cách làm việc của các hàm này sẽ được thảo luận trong bài 17.

Tên hàm	Chức năng
strcpy(s1, s2)	Sao chép s2 vào s1
strcat(s1, s2)	Nối s2 vào cuối của s1
strlen(s1)	Trả về chiều dài của s1
strcmp(s1, s2)	Trả về 0 nếu s1 và s2 là giống nhau; nhỏ hơn 0 nếu s1 < s2; lớn hơn 0 nếu s1 > s2
strchr(s1, ch)	Trả về một con trỏ trỏ đến vị trí xuất hiện đầu tiên của ch trong s1
strstr(s1, s2)	Trả về một con trỏ trỏ đến vị trí xuất hiện đầu tiên của chuỗi s2 trong chuỗi s1

Bảng 11.1

11.3 Mảng hai chiều:

Chúng ta đã biết thế nào là **mảng một chiều**. Điều này có nghĩa là các mảng chỉ có một chỉ số. Các mảng có thể có nhiều hơn một chiều. Các mảng **đa chiều** giúp dễ dàng trình bày các đối tượng đa chiều, chẳng hạn một đồ thị với các dòng và cột hay tọa độ màn hình của máy tính. Các mảng đa chiều được khai báo giống như các mảng một chiều, ngoại trừ có thêm một cặp dấu ngoặc vuông [] trong trường hợp mảng hai chiều. Một mảng ba chiều sẽ cần ba cặp dấu ngoặc vuông,... Một cách tổng quát, một mảng đa chiều có thể được biểu diễn như sau:

```
storage_class data_type ary[exp1][exp2]...[expN];
```

Ở đó, **ary** là một mảng có lớp là **storage_class**, kiểu dữ liệu là **data_type**, và **exp1, exp2, ..., expN** là các biểu thức nguyên dương xác định số phần tử của mảng được kết hợp với mỗi chiều.

Dạng đơn giản nhất và thường được sử dụng nhất của các mảng đa chiều là **mảng hai chiều**. Một mảng hai chiều có thể xem như là một mảng của hai ‘mảng một chiều’. Một mảng hai chiều đặc trưng như bảng lịch trình của máy bay, xe lửa. Để xác định thông tin, ta sẽ chỉ định dòng và cột cần thiết, và thông tin được đọc ra từ vị trí (dòng và cột) được tìm thấy. Tương tự như vậy, một mảng hai chiều là một khung lưới chứa các dòng và cột trong đó mỗi phần tử được xác định duy nhất bằng tọa độ dòng và cột của nó. Một mảng hai chiều **tmp** có kiểu **int** với 2 dòng và 3 cột có thể được khai báo như sau,

```
int tmp[2][3];
```

Mảng này sẽ chứa 2 x 3 (6) phần tử, và chúng có thể được biểu diễn như sau:

Dòng \ Cột	0	1	2
0	e1	e2	e3
1	e4	e5	e6

Ở đó e1 – e6 biểu diễn cho các phần tử của mảng. Cả dòng và cột được đánh số từ 0. Phần tử e6 được xác định bằng dòng 1 và cột 2. Truy xuất đến phần tử này như sau:

```
tmp[1][2];
```


➤ **Khởi tạo mảng đa chiều:**

Khai báo mảng đa chiều có thể kết hợp với việc gán các giá trị khởi tạo. Cần phải cẩn thận lưu ý đến thứ tự các giá trị khởi tạo được gán cho các phần tử của mảng (chỉ có mảng **external** và **static** có thể được khởi tạo). Các phần tử trong dòng đầu tiên của mảng hai chiều sẽ được gán giá trị trước, sau đó đến các phần tử của dòng thứ hai, ... Hãy xem sự khai báo mảng sau:

```
int ary[3][4] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12};
```

Kết quả của phép khai báo trên sẽ như sau:

```
ary[0][0] = 1   ary[0][1] = 2   ary[0][2] = 3   ary[0][3] = 4
ary[1][0] = 5   ary[1][1] = 6   ary[1][2] = 7   ary[1][3] = 8
ary[2][0] = 9   ary[2][1] = 10  ary[2][2] = 11  ary[2][3] = 12
```

Chú ý rằng chỉ số thứ 1 chạy từ 0 đến 2 và chỉ số thứ hai chạy từ 0 đến 3. Một điểm cần nhớ là các phần tử của mảng sẽ được lưu trữ ở những vị trí kế tiếp nhau trong bộ nhớ. Mảng **ary** ở trên có thể xem như là một mảng của 3 phần tử, mỗi phần tử là một mảng của 4 số nguyên, và sẽ xuất hiện như sau:

Dòng 0				Dòng 1				Dòng 2			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Thứ tự tự nhiên mà các giá trị khởi tạo được gán có thể thay đổi bằng hình thức nhóm các giá trị khởi tạo lại trong các dấu ngoặc nhọn `{}`. Quan sát sự khởi tạo sau:

```
int ary [3][4] ={
                    {1, 2, 3},
                    {4, 5, 6},
                    {7, 8, 9}
                };
```

Mảng sẽ được khởi tạo như sau:

```
ary[0][0]=1   ary[0][1]=2   ary[0][2]=3   ary[0][3]=0
ary[1][0]=4   ary[1][1]=5   ary[1][2]=6   ary[1][3]=0
ary[2][0]=7   ary[2][1]=8   ary[2][2]=9   ary[2][3]=0
```

Một phần tử của mảng đa chiều có thể được sử dụng như một biến trong C bằng cách dùng các chỉ số để xác định phần tử của mảng.

Ví dụ 11.5:

```
/* Chương trình nhập các số vào một mảng hai chiều. */
#include <stdio.h>
void main()
{
    int arr[2][3];
    int row, col;

    for(row = 0; row < 2; row++)
    {
        for(col = 0; col < 3; col++)
        {
            printf("\nEnter a Number at [%d][%d]: ", row, col);
```

```
        scanf("%d", &arr[row][col]);
    }
}

for(row = 0; row < 2; row++)
{
    for(col = 0; col < 3; col++)
    {
        printf("\nThe Number at [%d][%d] is %d",
            row, col, arr[row][col]);
    }
}
}
```

Một ví dụ về kết quả thực thi chương trình trên như sau:

```
Enter a Number at [0][0]: 10
Enter a Number at [0][1]: 100
Enter a Number at [0][2]: 45
Enter a Number at [1][0]: 67
Enter a Number at [1][1]: 45
Enter a Number at [1][2]: 230
```

```
The Number at [0][0] is 10
The Number at [0][1] is 100
The Number at [0][2] is 45
The Number at [1][0] is 67
The Number at [1][1] is 45
The Number at [1][2] is 230
```

➤ Mảng hai chiều và chuỗi:

Như chúng ta đã biết ở phần trước, một chuỗi có thể được biểu diễn bằng mảng một chiều, kiểu ký tự. Mỗi ký tự trong chuỗi được lưu trữ trong một phần tử của mảng. Mảng của chuỗi có thể được tạo bằng cách sử dụng mảng ký tự hai chiều. Chỉ số bên trái xác định số lượng chuỗi, và chỉ số bên phải xác định chiều dài tối đa của mỗi chuỗi. Ví dụ bên dưới khai báo một mảng chứa 25 chuỗi và mỗi chuỗi có độ dài tối đa 80 ký tự kể cả ký tự null.

```
char str_ary[25][80];
```

➤ Ví dụ minh họa cách sử dụng của một mảng hai chiều:

Ví dụ bên dưới minh họa cách dùng của mảng hai chiều như các chuỗi.

Xét bài toán tổ chức một danh sách tên theo thứ tự bảng chữ cái. Ví dụ sau đây nhập một danh sách các tên và sau đó sắp xếp chúng theo thứ tự bảng chữ cái.

Ví dụ 11.6

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
#include <conio.h>

void main()
{
    int i, n = 0;
```

```
int item;
char x[10][12];
char temp[12];

clrscr();
printf("Enter each string on a separate line \n\n");
printf("Type 'END' when over \n\n");

/* Read in the list of strings */
do
{
    printf("String %d: ", n + 1);
    scanf("%s", x[n]);
} while (strcmp(x[n++], "END"));

/*Reorder the list of strings */

n = n - 1;
for(item = 0; item < n - 1; ++item)
{
    /* Find lowest of remaining strings */

    for(i = item + 1; i < n; ++i)
    {
        if(strcmp(x[item], x[i]) > 0)
        {
            /*Interchange two strings*/
            strcpy(temp, x[item]);
            strcpy(x[item], x[i]);
            strcpy(x[i], temp);
        }
    }
}

/* Display the arranged list of strings */

printf("Recorded list of strings: \n");

for(i = 0; i < n; ++i)
{
    printf("\nString %d is %s", i + 1, x[i]);
}
}
```

Chương trình trên nhập vào các chuỗi đến khi người dùng nhập vào từ "END". Khi END được nhập vào, chương trình sẽ sắp xếp danh sách các chuỗi và in ra theo thứ tự đã sắp xếp. Chương trình kiểm tra hai phần tử kế tiếp nhau. Nếu thứ tự của chúng không thích hợp, thì hai phần tử sẽ được đổi chỗ. Sự so sánh hai chuỗi được thực hiện với sự trợ giúp của hàm *strcmp()* và sự đổi chỗ được thực hiện với hàm *strcpy()*.

Một ví dụ về kết quả thực thi của chương trình như sau:

```
Enter each string on a separate line
Type 'END' when over
String 1:    has
```

```
String 2:    seen
String 3:    alice
String 4:    wonderland
String 5:    END
Record list of strings:
String 1 is alice
String 2 is has
String 3 is seen
String 4 is wonderland
```

Tóm tắt bài học

- Một **mảng** là một tập hợp các phần tử dữ liệu có cùng kiểu được tham chiếu bởi cùng một tên.
- Mỗi phần tử của mảng có cùng kiểu dữ liệu, cùng lớp lưu trữ và có cùng các đặc tính.
- Mỗi phần tử được lưu trữ ở vị trí kế tiếp nhau trong bộ nhớ chính. Các phần tử dữ liệu được biết như là các **phần tử** mảng.
- **Chiều** của mảng được xác định bởi số các chỉ số cần thiết để định danh duy nhất mỗi phần tử.
- Các mảng có thể có các kiểu dữ liệu như **int**, **char**, **float**, hoặc **double**.
- Phần tử của mảng có thể được tham chiếu bằng cách sử dụng một biến hoặc một biểu thức số nguyên.
- Một mảng không thể được khởi tạo, trừ khi mỗi phần tử được gán một giá trị riêng lẻ.
- Các mảng **extern** và **static** có thể được khởi tạo khi khai báo.
- Mảng hai chiều có thể xem như là một mảng của các mảng một chiều.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Một _____ là một tập hợp các phần tử dữ liệu cùng kiểu và được tham chiếu bởi cùng một tên.
A. Vòng lặp
B. Mảng
C. Cấu trúc
D. Tất cả đều sai
2. Mỗi phần tử của mảng được định danh bằng _____ duy nhất hoặc _____ được gán tới nó.
A. Chỉ mục, Chỉ số
B. Miền giá trị, Chỉ số
C. Tất cả đều sai
3. Một **tên mảng** và một **tên biến** có thể giống nhau **(Đúng/Sai)**
4. Một phần tử của mảng có thể được sử dụng bất kỳ vị trí nào mà một biến được cho phép và yêu cầu. **(Đúng/Sai)**
5. Hai mảng, ngay cả khi chúng có cùng kiểu và kích thước, không thể được xem là _____.
A. Điều kiện
B. Sự phủ định
C. Bằng nhau
D. Tất cả đều sai
6. Một **chuỗi** được khai báo như là một mảng kiểu ký tự, được kết thúc bởi ký tự _____.
A. chấm phẩy
B. phẩy
C. NULL
D. Tất cả đều sai
7. Các mảng có thể có nhiều hơn một chiều. **(Đúng/Sai)**
8. Sự so sánh hai chuỗi được thực hiện với sự giúp đỡ của _____ và sự đổi vị trí được thực hiện bằng _____.
A. stremp, strepy
B. streat, strepy
C. strlen, streat
D. Tất cả đều sai

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình để sắp xếp các tên sau đây theo thứ tự abc.

George
Albert
Tina
Xavier
Roger
Tim
William

2. Viết một chương trình đếm số ký tự nguyên âm trong một dòng văn bản.
3. Viết một chương trình nhập các số sau đây vào một mảng và đảo ngược mảng

34
45
56
67
89

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng mảng một chiều
- Sử dụng mảng hai chiều.

Các bước trong bài học này được trình bày chi tiết, rõ ràng và cẩn thận. Điều này giúp ta hiểu rõ về công cụ lập trình. Thực hiện theo các bước sau thật cẩn thận.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:**12.1 Mảng**

Các mảng có thể được phân làm hai dạng dựa vào chiều của mảng: Mảng một chiều và mảng đa chiều. Trong bài này, chúng ta sẽ tập trung vào cách tạo và sử dụng các mảng.

12.1.1 Sự sắp xếp một mảng một chiều

Mảng một chiều có thể được sử dụng để lưu trữ một tập các giá trị có cùng kiểu dữ liệu. Xét một tập điểm của sinh viên trong một môn học. Chúng ta sẽ sắp xếp các điểm này theo thứ tự giảm dần.

Các bước sắp xếp mảng một chiều theo thứ tự giảm như sau:

1. Nhập vào số lượng các điểm.

Để thực hiện điều này, một biến phải được khai báo và giá trị của biến phải được nhập. Mã lệnh như sau:

```
int n;
printf("\n Enter the total number of marks to be entered : ");
scanf("%d", &n);
```

2. Nhập vào tập các điểm.

Để nhập vào tập các giá trị cho một mảng, mảng phải được khai báo. Mã lệnh như sau,

```
int num[100];
```

Số phần tử của mảng được xác định bằng giá trị đã nhập vào biến n. n phần tử của mảng phải được khởi tạo giá trị. Để nhập n giá trị, sử dụng vòng lặp **for**. Một biến nguyên cần được khai báo để sử dụng như là chỉ số của mảng. Biến này giúp truy xuất từng phần tử của mảng. Sau đó giá trị của các phần tử mảng được khởi tạo bằng cách nhận các giá trị nhập vào từ người dùng. Mã lệnh như sau:

```
int l;
for(l = 0; l < n; l++)
{
    printf("\n Enter the marks of student %d : ", l + 1);
    scanf("%d", &num[l]);
}
```


Vì các chỉ số của mảng luôn bắt đầu từ 0 nên chúng ta cần khởi tạo biến i là 0. Mỗi khi vòng lặp được thực thi, một giá trị nguyên được gán đến một phần tử của mảng.

3. Tạo một bản sao của mảng.

Trước khi sắp xếp mảng, tốt hơn là nên giữ lại mảng gốc. Vì vậy một mảng khác được khai báo và các phần tử của mảng thứ nhất có thể được sao chép vào mảng mới này. Các dòng mã lệnh sau được sử dụng để thực hiện điều này:

```
int desnum[100], k;
for(k = 0; k < n; k++)
    desnum[k] = num[k];
```

4. Sắp xếp mảng theo thứ tự giảm dần.

Để sắp xếp một mảng, các phần tử trong mảng cần phải được so sánh với những phần tử còn lại. Cách tốt nhất để sắp xếp một mảng, theo thứ tự giảm dần, là chọn ra giá trị lớn nhất trong mảng và hoán vị nó với phần tử đầu tiên. Một khi điều này được thực hiện xong, giá trị lớn thứ hai trong mảng có thể được hoán vị với phần tử thứ hai của mảng, phần tử đầu tiên của mảng được bỏ qua vì nó đã là phần tử lớn nhất. Tương tự, các phần tử của mảng được loại ra tuần tự đến khi phần tử lớn thứ n được tìm thấy. Trong trường hợp mảng cần sắp xếp theo thứ tự tăng dần giá trị lớn nhất sẽ được hoán vị với phần tử cuối cùng của mảng.

Quan sát ví dụ một dãy số để hiểu được giải thuật. Hình 12.1 trình bày một mảng số nguyên cần được sắp xếp.

num	10	40	90	60	70
	$i=0$				$i=4$

Hình 12.1: Mảng num với chỉ số i (5 phần tử)

Để sắp xếp mảng này theo thứ tự giảm dần,

a. Chúng ta cần tìm phần tử lớn nhất và hoán vị nó vào vị trí phần tử đầu tiên. Xem như đây là lần thực hiện thứ nhất. Để đưa giá trị lớn nhất về vị trí đầu tiên, chúng ta cần so sánh phần tử thứ nhất với các phần tử còn lại. Khi phần tử đang được so sánh lớn hơn phần tử đầu tiên thì hai phần tử này cần phải được hoán vị.

Khởi đầu, ở lần thực hiện đầu tiên, phần tử ở vị trí thứ nhất được so sánh với phần tử ở vị trí thứ hai. Hình 12.2 biểu diễn sự hoán vị tại vị trí thứ nhất.

	10	40			
num	40	10	90	60	70
	$i=0$				$i=4$

Hình 12.2: Đảo vị trí phần tử thứ nhất với phần tử thứ hai

Tiếp đó, phần tử thứ nhất được so sánh với phần tử thứ ba. Hình 12.3 biểu diễn sự hoán vị giữa phần tử thứ nhất và phần tử thứ ba.

	40	90			
num	90	10	40	60	70

i=0

i=4

Hình 12.3 Đảo vị trí phần tử thứ nhất với phần tử thứ ba

Quá trình này được lặp lại cho đến khi phần tử thứ nhất được so sánh với phần tử cuối cùng của mảng. Mảng kết quả sau lần thực hiện đầu tiên được trình bày trong hình 12.4 bên dưới.

num	90	40	10	60	70
	i=0				i=4

Hình 12.4: Mảng sau lần thực hiện đầu tiên

b. Bỏ qua phần tử đầu tiên, chúng ta cần tìm phần tử lớn thứ hai và hoán vị nó với phần tử thứ hai của mảng. Hình 12.5 biểu diễn mảng sau khi được thực hiện lần hai.

num	90	70	10	60	40
	i=0				i=4

Hình 12.5: Mảng sau lần thực hiện thứ hai

c. Phần tử thứ ba phải được hoán vị với phần tử lớn thứ ba của mảng. Hình 12.6 biểu diễn mảng sau khi hoán vị phần tử lớn thứ ba.

num	90	70	60	10	40
	i=0				i=4

Hình 12.6: Mảng sau lần thực hiện thứ ba

d. Phần tử thứ tư phải được hoán vị với phần tử lớn thứ tư của mảng. Hình 12.7 biểu diễn mảng sau khi hoán vị phần tử lớn thứ tư.

num	90	70	60	40	10
	i=0				i=4

Hình 12.7: Mảng sau lần thực hiện thứ tư

e. Hình 12.7 cũng biểu diễn mảng đã được sắp xếp.

Để lập trình cho bài toán này, chúng ta cần hai vòng lặp, một để tìm phần tử lớn nhất trong mảng và một vòng lặp kia để lặp quá trình thực hiện n lần. Thực chất quá trình phải lặp n-1 lần cho một phần tử của mảng bởi vì phần tử cuối cùng sẽ không còn phần tử nào để so sánh với nó. Vì vậy, chúng ta khai báo hai biến i và j để thao tác với hai vòng lặp **for**. Vòng lặp **for** với chỉ số i được dùng để lặp lại quá trình xác định phần tử lớn nhất trong phần còn lại của mảng. Vòng lặp **for** với chỉ số j được dùng để tìm phần tử lớn thứ i của mảng trong các phần tử từ phần tử thứ i+1 đến phần tử cuối cùng của mảng. Theo cách đó, phần tử lớn nhất thứ i trong phần còn lại của mảng sẽ được đưa vào vị trí thứ i.

Đoạn mã lệnh khai báo chỉ số và vòng lặp thực hiện n - 1 lần với i như là chỉ số:

```
int i, j;
for(i = 0; i < n - 1; i++)
{
```

Đoạn mã lệnh cho vòng lặp từ phần tử thứ i + 1 đến phần tử thứ n của mảng:

```
for(j = i + 1; j < n; j++)
{
```

Để hoán vị hai phần tử trong mảng chúng ta cần sử dụng một biến tạm. Bởi vì đây là thời điểm một phần tử của mảng được sao chép thành một phần tử khác, giá trị trong phần tử thứ hai sẽ bị mất. Để tránh mất giá trị của phần tử thứ hai, giá trị cần phải được lưu lại trong một biến tạm. Đoạn mã lệnh để hoán vị phần tử thứ i với phần tử lớn nhất trong phần còn lại của mảng là:

```
    if(desnum[i] < desnum[j])
    {
        temp = desnum[i];
        desnum[i] = desnum[j];
        desnum[j] = temp;
    }
}
```

Các vòng lặp for cần được đóng lại và vì vậy hai dấu ngoặc đóng xuất hiện trong đoạn mã lệnh trên.

5. Hiện thị mảng đã được sắp xếp.

Chỉ số i có thể được dùng để hiện thị các giá trị của mảng như các câu lệnh trình bày bên dưới:

```
for(i = 0; i < n; i++)
printf("\n Number at [%d] is %d", i, desnum[i]);
```

Theo cách đó các phần tử của một mảng được sắp xếp. Hãy xem chương trình hoàn thiện dưới đây.

1. **Gọi trình soạn thảo mà bạn có thể viết chương trình C.**
2. **Tạo một tập tin mới.**
3. **Đưa vào mã lệnh sau:**

```
void main()
{
    int n;
    int num[100];
    int l;
    int desnum[100], k;
    int i, j, temp;
    printf("\nEnter the total number of marks to be entered : ");
    scanf("%d", &n);
    clrscr();
    for (l = 0; l < n; l++)
    {
        printf("\n Enter the marks of student %d : ", l + 1);
        scanf("%d", &num[l]);
    }
    for(k = 0; k < n; k++)
    desnum[k] = num[k];
    for(i = 0; i < n - 1; i++)
    {
        for(j = i + 1; j < n; j++)
        {
            if(desnum[i] < desnum[j])
            {
```

```

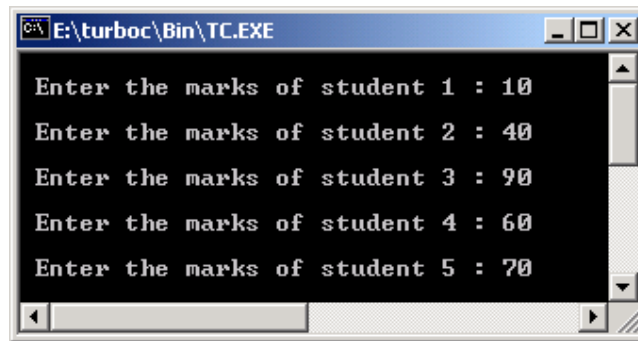
        temp = desnum[i];
        desnum[i] = desnum[j];
        desnum[j] = temp;
    }
}
for(i = 0; i < n; i++)
    printf("\n Number at [%d] is %d", i, desnum[i]);
}

```

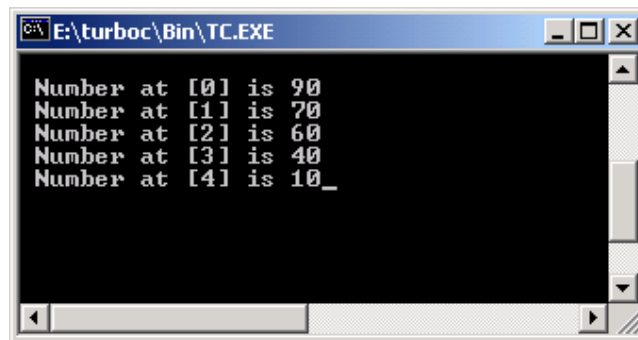
Để xem kết quả, thực hiện theo các bước liệt kê dưới đây:

4. Lưu tập tin với tên arrayI.C.
5. Biên dịch tập tin, arrayI.C.
6. Thực thi chương trình, arrayI.C.
7. Trở về trình soạn thảo.

Ví dụ về kết quả thực thi của chương trình trên được trình bày trong hình 12.8 và 12.9.



Hình 12.8: Kết quả xuất I của arrayI.C - Nhập vào các giá trị



Hình 12.9 : Kết quả xuất II của arrayI.C – Xuất ra các giá trị

12.1.2 Cộng ma trận sử dụng các mảng hai chiều

Các mảng có thể có nhiều chiều. Một ví dụ tiêu biểu của mảng hai chiều là ma trận. Một ma trận được tạo bởi các dòng và các cột. Giao điểm của mỗi dòng và cột có một giá trị. Hình 12.10 biểu diễn một ma trận.



Cột	1	1	2	1
	2	8	5	1
	3	3	6	9

A(3,3)

Hình 12.10 : Ma trận A

Số dòng và cột trong ma trận khi được biểu diễn dạng (số dòng) x (số cột) được gọi là kích thước của ma trận. Kích thước của ma trận trong hình 12.10 là 3x3.

Chúng ta hãy xem ví dụ cộng ma trận để hiểu cách sử dụng của mảng hai chiều. Quan sát hai ma trận A và B trong hình 12.11.

A	1	2	3	B	1	2	3
1	1	2	1	1	2	1	4
2	8	5	1	2	3	4	2
3	3	6	9	3	8	9	0

Hình 12.11 : Ma trận A và B

Tổng của hai ma trận này là một ma trận khác. Nó được tạo từ việc cộng các giá trị tại mỗi dòng và cột tương ứng. Ví dụ, phần tử đầu tiên C(1,1) trong ma trận C sẽ là tổng của A(1,1) và B(1,1). Phần tử thứ hai C(1,2) sẽ là tổng của A(1,2) và B(1,2) ... Một qui luật quan trọng trong việc cộng các ma trận là kích thước của các ma trận phải giống nhau. Nghĩa là, một ma trận 2x3 chỉ có thể được cộng với một ma trận 2x3. Hình 12.12 Biểu diễn ma trận A, B và C.

A	1	2	3	B	1	2	3	C	1	2	3
1	1	2	1	1	2	1	4	1	3	3	5
2	8	5	1	2	3	4	2	2	11	9	3
3	3	6	9	3	8	9	0	3	11	15	9

Hình 12.12 : Ma trận A, B và C

Để lập trình công việc này,

1. Khai báo hai mảng. Mã lệnh như sau,

```
int A[10][10], B[10][10], C[10][10];
```

2. Nhập vào kích thước của các ma trận. Mã lệnh là,

```
int row,col;
printf("\n Enter the dimension of the matrix : ");
scanf("%d %d",&row,&col);
```

3. Nhập các giá trị cho ma trận A và B.

Các giá trị của ma trận được nhập theo dòng. Trước tiên các giá trị của dòng thứ nhất được nhập vào. Kế đến các giá trị của dòng thứ hai được nhập, ... Bên trong một dòng, các giá trị của cột được nhập tuần tự. Vì vậy cần hai vòng lặp để nhập các giá trị của một ma trận. Vòng lặp thứ nhất đi qua từng dòng một, trong khi vòng lặp bên trong sẽ đi qua từng cột.

Đoạn mã lệnh như sau:

```
printf("\n Enter the values of the matrix A and B : \n");
```

```

int i, j;
for(i = 0; i < row; i++)
    for(j = 0; j < col; j++)
    {
        print("A[%d,%d], B[%d,%d]:", row, col, row, col);
        scanf("%d %d", &A[i][j], &B[i][j]);
    }

```

4. Cộng hai ma trận. Hai ma trận có thể được cộng bằng cách sử dụng đoạn mã lệnh sau,

```
C[i][j] = A[i][j] + B[i][j];
```

Chú ý, dòng lệnh này cần đặt ở vòng lặp bên trong của đoạn lệnh đã nói ở trên. Một cách khác, hai vòng lặp có thể được viết lại để cộng ma trận.

5. Hiển thị ba ma trận. Mã lệnh sẽ như sau,

```

for(i = 0; i < row; i++)
    for(j = 0; j < col; j++)
    {
        printf("\nA[%d,%d]=%d, B[%d,%d] = %d, C[%d,%d]=%d \n",
            i, j, A[i][j], i, j, B[i][j], i, j, C[i][j]);
    }

```

Bên dưới là chương trình hoàn chỉnh.

1. Tạo một tập tin mới.
2. Đưa vào mã lệnh sau:

```

void main()
{
    int A[10][10], B[10][10], C[10][10];
    int row, col;
    int i, j;
    printf("\n Enter the dimension of the matrix : ");
    scanf("%d %d", &row, &col);
    printf("\nEnter the values of the matrix A and B: \n");
    for(i = 0; i < row; i++)
        for(j = 0; j < col; j++)
        {
            printf("\n A[%d,%d], B[%d,%d]: ", i, j, i, j);
            scanf("%d %d", &A[i][j], &B[i][j]);
            C[i][j] = A[i][j] + B[i][j];
        }

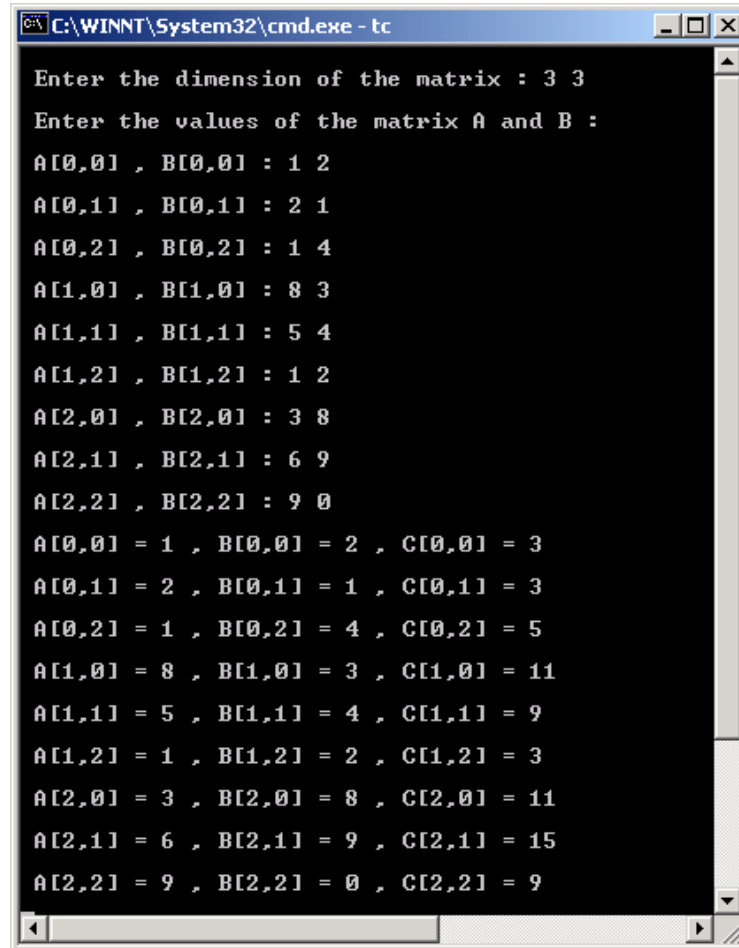
    for(i = 0; i < row; i++)
        for(j = 0; j < col; j++)
        {
            printf("\nA[%d,%d]=%d, B[%d,%d]=%d, C[%d,%d]=%d\n",
                i, j, A[i][j], i, j, B[i][j], i, j, C[i][j]);
        }
}

```

3. Lưu tập tin với tên *arrayII.C*.
4. Biên dịch tập tin, *arrayII.C*.

5. Thực thi chương trình *arrayII.C*.
6. Trở về trình soạn thảo.

Một ví dụ về kết quả thực thi của chương trình trên được trình bày trong hình 12.13.



```

C:\WINNT\System32\cmd.exe - tc
Enter the dimension of the matrix : 3 3
Enter the values of the matrix A and B :
A[0,0] , B[0,0] : 1 2
A[0,1] , B[0,1] : 2 1
A[0,2] , B[0,2] : 1 4
A[1,0] , B[1,0] : 8 3
A[1,1] , B[1,1] : 5 4
A[1,2] , B[1,2] : 1 2
A[2,0] , B[2,0] : 3 8
A[2,1] , B[2,1] : 6 9
A[2,2] , B[2,2] : 9 0
A[0,0] = 1 , B[0,0] = 2 , C[0,0] = 3
A[0,1] = 2 , B[0,1] = 1 , C[0,1] = 3
A[0,2] = 1 , B[0,2] = 4 , C[0,2] = 5
A[1,0] = 8 , B[1,0] = 3 , C[1,0] = 11
A[1,1] = 5 , B[1,1] = 4 , C[1,1] = 9
A[1,2] = 1 , B[1,2] = 2 , C[1,2] = 3
A[2,0] = 3 , B[2,0] = 8 , C[2,0] = 11
A[2,1] = 6 , B[2,1] = 9 , C[2,1] = 15
A[2,2] = 9 , B[2,2] = 0 , C[2,2] = 9
  
```

Hình 12.13 : Kết quả I của *arrayII.C* – Nhập các giá trị

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Viết một chương trình C nhập một tập hợp số vào trong một mảng và đảo ngược mảng.

Để thực hiện điều này:

- a. Khai báo hai mảng.
- b. Nhập các giá trị vào một mảng.
- c. Thực hiện vòng lặp theo thứ tự ngược trên mảng này để sao chép các giá trị vào mảng thứ hai. Dùng một chỉ số khác cho mảng thứ hai, chỉ số này chạy từ 0.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để tìm giá trị nhỏ nhất và giá trị lớn nhất trong một mảng.
2. Viết một chương trình để đếm số lượng nguyên âm và phụ âm trong một từ.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Hiểu con trỏ là gì, và con trỏ được sử dụng ở đâu
- Biết cách sử dụng biến con trỏ và các toán tử con trỏ
- Gán giá trị cho con trỏ
- Hiểu các phép toán số học con trỏ
- Hiểu các phép toán so sánh con trỏ
- Biết cách truyền tham số con trỏ cho hàm
- Hiểu cách sử dụng con trỏ kết hợp với mảng một chiều
- Hiểu cách sử dụng con trỏ kết hợp với mảng đa chiều
- Hiểu cách cấp phát bộ nhớ được thực hiện như thế nào

Giới thiệu

Con trỏ cung cấp một cách thức truy xuất biến mà không tham chiếu trực tiếp đến biến. Nó cung cấp cách thức sử dụng địa chỉ. Bài này sẽ đề cập đến các khái niệm về con trỏ và cách sử dụng chúng trong C.

13.1 Con trỏ là gì?

Một **con trỏ** là một biến, nó chứa địa chỉ vùng nhớ của một biến khác, chứ không lưu trữ giá trị của biến đó. Nếu một biến chứa địa chỉ của một biến khác, thì biến này được gọi là **con trỏ** đến biến thứ hai kia. Một con trỏ cung cấp phương thức gián tiếp để truy xuất giá trị của các phần tử dữ liệu. Xét hai biến `var1` và `var2`, `var1` có giá trị 500 và được lưu tại địa chỉ 1000 trong bộ nhớ. Nếu `var2` được khai báo như là một con trỏ tới biến `var1`, sự biểu diễn sẽ như sau:

Vị trí Bộ nhớ	Giá trị lưu trữ	Tên biến
1000	500	<code>var1</code>
1001		
1002		
.		
1108	1000	<code>var2</code>

Ở đây, `var2` chứa giá trị 1000, đó là địa chỉ của biến `var1`.

Các con trỏ có thể trỏ đến các biến của các kiểu dữ liệu cơ sở như **int**, **char**, hay **double** hoặc dữ liệu có cấu trúc như **mảng**.

13.1.2 Tại sao con trỏ được dùng?

Con trỏ có thể được sử dụng trong một số trường hợp sau:

- Để trả về nhiều hơn một giá trị từ một hàm
- Thuận tiện hơn trong việc truyền các mảng và chuỗi từ một hàm đến một hàm khác
- Sử dụng con trỏ để làm việc với các phần tử của mảng thay vì truy xuất trực tiếp vào các phần tử này
- Để cấp phát bộ nhớ động và truy xuất vào vùng nhớ được cấp phát này (dynamic memory allocation)

13.2 Các biến con trỏ

Nếu một biến được sử dụng như một con trỏ, nó phải được khai báo trước. Câu lệnh khai báo con trỏ bao gồm một kiểu dữ liệu cơ bản, một dấu *, và một tên biến. Cú pháp tổng quát để khai báo một biến con trỏ như sau:

```
type *name;
```

Ở đó **type** là một kiểu dữ liệu [hợp lệ](#) bất kỳ, và **name** là tên của biến con trỏ. Câu lệnh khai báo trên nói với trình biên dịch là **name** được sử dụng để lưu địa chỉ của một biến có kiểu dữ liệu **type**. Trong câu lệnh khai báo, * xác định rằng một biến con trỏ đang được khai báo.

Trong ví dụ của **var1** và **var2** ở trên, vì **var2** là một con trỏ giữ địa chỉ của biến **var1** có kiểu **int**, nó sẽ được khai báo như sau:

```
int *var2;
```

Bây giờ, **var2** có thể được sử dụng trong một chương trình để trực tiếp truy xuất giá trị của **var1**. Nhớ rằng, **var2** không phải có kiểu dữ liệu **int** nhưng nó là một con trỏ trỏ đến một biến có kiểu dữ liệu **int**.

Kiểu dữ liệu cơ sở của con trỏ xác định kiểu của biến mà con trỏ trỏ đến. Về mặt kỹ thuật, một con trỏ có kiểu bất kỳ có thể trỏ đến bất kỳ vị trí nào trong bộ nhớ. Tuy nhiên, tất cả các phép toán số học trên con trỏ đều có liên quan đến kiểu cơ sở của nó, vì vậy khai báo kiểu dữ liệu của con trỏ một cách rõ ràng là điều rất quan trọng.

13.3 Các toán tử con trỏ

Có hai toán tử đặc biệt được dùng với con trỏ: * và &. Toán tử & là một toán tử một ngôi và nó trả về địa chỉ của toán hạng. Ví dụ,

```
var2 = &var1;
```

lấy địa chỉ vùng nhớ của biến **var1** gán cho **var2**. Địa chỉ này là vị trí ô nhớ bên trong máy tính của biến **var1** và nó không làm gì với giá trị của **var1**. Toán tử & có thể hiểu là trả về “địa chỉ của”. Vì vậy, phép gán trên có nghĩa là “**var2** nhận địa chỉ của **var1**”. Trở lại, giá trị của **var1** là 500 và nó dùng vùng nhớ **1000** để lưu giá trị này. Sau phép gán trên, **var2** sẽ có giá trị **1000**.

Toán tử thứ hai, [toán tử *](#), được dùng với con trỏ là phần [bù đắp xung](#) của toán tử &, [toán tử *](#). Nó là một toán tử một ngôi và trả về giá trị chứa trong vùng nhớ được trỏ bởi giá trị của biến con trỏ.

Xem ví dụ trước, ở đó **var1** có giá trị 500 và được lưu trong vùng nhớ 1000, sau câu lệnh

```
var2 = &var1;
```

var~~1~~₂ chứa giá trị 1000, và sau lệnh gán

```
temp = *var2;
```

temp sẽ chứa 500 không phải là 1000. Toán tử * có thể được hiểu là “tại địa chỉ”.

Cả hai toán tử * và & có độ ưu tiên cao hơn tất cả các toán tử toán học ngoại trừ toán tử lấy giá trị âm. Chúng có cùng độ ưu tiên với toán tử lấy giá trị âm (-).

Chương trình dưới đây in ra giá trị của một biến kiểu số nguyên, địa chỉ của nó được lưu trong một biến con trỏ, và chương trình cũng in ra địa chỉ của biến con trỏ.

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int var = 500, *ptr_var;

    /* var is declared as an integer and ptr_var as a pointer
       pointing to an integer */

    ptr_var = &var; /*stores address of var in ptr_var*/
    /* Prints value of variable (var) and address where var is
       stored */

    printf("The value %d is stored at address %u:", var, &var);

    /* Prints value stored in ptr variable (ptr_var) and address
       where ptr_var is stored */

    printf("\nThe value %u is stored at address: %u",
           ptr_var, &ptr_var);

    /* Prints value of variable (var) and address where
       var is stored, using pointer to variable */

    printf("\nThe value %d is stored at address:%u", *ptr_var,
           ptr_var);
}
```

Kết quả của ví dụ trên được hiển thị ra như sau: Một ví dụ về kết quả thực thi chương trình như sau:

```
The value 500 is stored at address: 65500
The value 65500 is stored at address: 65502
The value 500 is stored at address: 65500
```

Trong ví dụ trên, **ptr_var** chứa địa chỉ 65500, là địa chỉ vùng nhớ lưu trữ giá trị của **var**. Nội dung ô nhớ 65500 này có thể lấy được bằng cách sử dụng toán tử *, như *ptr_var. Lúc này *ptr_var **trình bày trong ứng với** giá trị 500, là giá trị của **var**. Bởi vì **ptr_var** cũng là một biến, nên địa chỉ của nó có thể được in ra bằng toán tử &. Trong ví dụ trên, ptr_var được lưu tại địa chỉ 65502. Mã quy cách %u chỉ định cách in giá trị các tham số theo kiểu số nguyên không dấu (unsigned int).

Nhớ lại là, một biến kiểu số nguyên chiếm 2 bytes bộ nhớ. Vì vậy, giá trị của `var` được lưu trữ tại địa chỉ 65500 và trình biên dịch cấp phát ô nhớ kế tiếp 65502 cho `ptr_var`. Tương tự, một số thập phân kiểu float yêu cầu 4 bytes và kiểu double yêu cầu 8 bytes. Các biến con trỏ lưu trữ một giá trị nguyên. Với hầu hết các chương trình sử dụng con trỏ, kiểu con trỏ có thể xem như một giá trị 16-bit – chiếm 2 bytes bộ nhớ.

Chú ý rằng hai câu lệnh sau cho ra cùng một kết quả.

```
printf("The value is %d", var);
printf("The value is %d", *(&var));
```

Gán giá trị cho con trỏ

Các giá trị có thể được gán cho biến con trỏ thông qua toán tử **&**. Câu lệnh gán sẽ là:

```
ptr_var = &var;
```

Lúc này địa chỉ của **var** được lưu trong biến **ptr_var**. Cũng có thể gán giá trị cho con trỏ thông qua một biến con trỏ khác trỏ đến một phần tử dữ liệu có cùng kiểu.

```
ptr_var = &var;
ptr_var2 = ptr_var;
```

Giá trị NULL cũng có thể được gán đến một con trỏ bằng số 0 như sau:

```
ptr_var = 0;
```

Các biến cũng có thể được gán giá trị thông qua con trỏ của chúng.

```
*ptr_var = 10;
```

sẽ gán **10** cho biến **var** nếu **ptr_var** trỏ đến **var**.

Nói chung, các biểu thức có chứa con trỏ cũng theo cùng qui luật như các biểu thức khác trong C. Điều quan trọng cần chú ý phải gán giá trị cho biến con trỏ trước khi sử dụng chúng; nếu không chúng có thể trỏ đến một giá trị không xác định nào đó.

Phép toán số học con trỏ

Chỉ phép cộng và trừ là các toán tử có thể thực hiện trên các con trỏ. Ví dụ sau minh họa điều này:

```
int var, *ptr_var;
ptr_var = &var;
var = 500;
```

Trong ví dụ trên, chúng ta giả sử rằng **var** được lưu tại địa chỉ **1000**. Sau đó, giá trị **1000** sẽ được lưu vào **ptr_var**. Vì kiểu số nguyên chiếm 2 bytes, nên sau biểu thức:

```
ptr_var++;
```

`ptr_var` sẽ chứa **1002** mà **KHÔNG** phải là **1001**. Điều này có nghĩa là `ptr_var` bây giờ trỏ đến một số nguyên được lưu tại địa chỉ 1002. Mỗi khi `ptr_var` được tăng lên, nó sẽ trỏ đến số nguyên kế tiếp và bởi vì các số nguyên là 2 bytes, `ptr_var` sẽ được tăng trị là 2. Điều này cũng tương tự với phép toán giảm trị.

Đây là một vài ví dụ.

<code>++ptr_var or ptr_var++</code>	Trở đến số nguyên kế tiếp đứng sau <code>var</code>
<code>--ptr_var or ptr_var--</code>	Trở đến số nguyên đứng trước <code>var</code>
<code>ptr_var + i</code>	Trở đến số nguyên thứ <code>i</code> sau <code>var</code>
<code>ptr_var - i</code>	Trở đến số nguyên thứ <code>i</code> trước <code>var</code>
<code>++*ptr_var or (*ptr_var)++</code>	Sẽ tăng trị <code>var</code> bởi 1
<code>*ptr_var++</code>	Sẽ tác động đến giá trị của số nguyên kế tiếp sau <code>var</code>

Mỗi khi một con trỏ được tăng **giá trị**, nó sẽ trở đến ô nhớ của phần tử kế tiếp. Mỗi khi nó được giảm **giá trị**, nó sẽ trở đến vị trí của phần tử đứng trước nó. Với những con trỏ trỏ tới các ký tự, nó xuất hiện bình thường, bởi vì mỗi ký tự chiếm 1 byte. Tuy nhiên, tất cả những con trỏ khác sẽ tăng hoặc giảm trị tùy thuộc vào độ dài kiểu dữ liệu mà chúng trỏ tới.

Như đã thấy trong các ví dụ trên, ngoài các toán tử tăng trị và giảm trị, các số nguyên cũng có thể được cộng vào và trừ ra với con trỏ. Ngoài phép cộng và trừ một con trỏ với một số nguyên, không có một phép toán nào khác có thể thực hiện được trên các con trỏ. Nói rõ hơn, các con trỏ không thể được nhân hoặc chia. Cũng như kiểu float và double không thể được cộng hoặc trừ với con trỏ.

So sánh con trỏ.

Hai con trỏ có thể được so sánh trong một biểu thức quan hệ. Tuy nhiên, điều này chỉ có thể nếu cả hai biến này đều trỏ đến các biến có cùng kiểu dữ liệu. **ptr_a** và **ptr_b** là hai biến con trỏ trỏ đến các phần tử dữ liệu **a** và **b**. Trong trường hợp này, các phép so sánh sau đây là có thể thực hiện:

<code>ptr_a < ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu a được lưu trữ ở vị trí trước b
<code>ptr_a > ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu a được lưu trữ ở vị trí sau b
<code>ptr_a <= ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu a được lưu trữ ở vị trí trước b hoặc <code>ptr_a</code> và <code>ptr_b</code> trỏ đến cùng một vị trí
<code>ptr_a >= ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu a được lưu trữ ở vị trí sau b hoặc <code>ptr_a</code> và <code>ptr_b</code> trỏ đến cùng một vị trí
<code>ptr_a == ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu cả hai con trỏ <code>ptr_a</code> và <code>ptr_b</code> trỏ đến cùng một phần tử dữ liệu.
<code>ptr_a != ptr_b</code>	Trả về giá trị true nếu cả hai con trỏ <code>ptr_a</code> và <code>ptr_b</code> trỏ đến các phần tử dữ liệu khác nhau nhưng có cùng kiểu dữ liệu.
<code>ptr_a == NULL</code>	Trả về giá trị true nếu <code>ptr_a</code> được gán giá trị NULL (0)

Tương tự, nếu **ptr_begin** và **ptr_end** trỏ đến các phần tử của cùng một mảng thì,

```
ptr_end - ptr_begin
```

sẽ trả về số bytes cách biệt giữa hai vị trí mà chúng trỏ đến.

13.4 Con trỏ và mảng một chiều

Tên của một mảng thật ra là một con trỏ trỏ đến phần tử đầu tiên của mảng đó. Vì vậy, nếu **ary** là một mảng một chiều, thì địa chỉ của phần tử đầu tiên trong mảng có thể được biểu diễn là **&ary[0]** hoặc đơn giản chỉ là **ary**. Tương tự, địa chỉ của phần tử mảng thứ hai có thể được viết như **&ary[1]** hoặc **ary+1,...** Tổng quát, địa chỉ của phần tử mảng thứ $(i + 1)$ có thể được biểu diễn là **&ary[i]** hay **(ary+i)**. Như vậy, địa chỉ của một phần tử mảng bất kỳ có thể được biểu diễn theo hai cách:

- Sử dụng ký hiệu **&** trước một phần tử mảng
- Sử dụng một biểu thức trong đó chỉ số được cộng vào tên của mảng.

Ghi nhớ rằng trong biểu thức **(ary + i)**, **ary** tượng trưng cho một địa chỉ, trong khi **i** biểu diễn số nguyên. Hơn thế nữa, **ary** là tên của một mảng mà các phần tử có thể là cả é-kiểu số nguyên, ký tự, số thập phân,... (đĩ nhiên, tất cả các phần tử của mảng phải có cùng kiểu dữ liệu). Vì vậy, biểu thức ở trên không chỉ là một phép cộng; nó thật ra là xác định một địa chỉ, một số xác định của các ô nhớ. Biểu thức **(ary + i)** là một sự trình bày cho một địa chỉ chứ không phải là một biểu thức toán học. Như đã nói ở trước, số lượng ô nhớ được kết hợp với một mảng sẽ tùy thuộc vào kiểu dữ liệu của mảng cũng như là kiến trúc của máy tính. Tuy nhiên, người lập trình chỉ có thể xác định địa chỉ của phần tử mảng đầu tiên, đó là tên của mảng (trong trường hợp này là **ary**) và số các phần tử tiếp sau phần tử đầu tiên, đó là, một giá trị chỉ số. Giá trị của **i** đôi khi được xem như là một **độ dời** khi được dùng theo cách này.

Các biểu thức **&ary[i]** và **(ary+i)** biểu diễn địa chỉ phần tử thứ **i** của **ary**, và như vậy một cách logic là cả **ary[i]** và ***(ary + i)** đều biểu diễn nội dung của địa chỉ đó, nghĩa là, giá trị của phần tử thứ **i** trong mảng **ary**. Cả hai cách có thể thay thế cho nhau và được sử dụng trong bất kỳ ứng dụng nào khi người lập trình mong muốn.

Chương trình sau đây biểu diễn mối quan hệ giữa các phần tử mảng và địa chỉ của chúng.

```
#include<stdio.h>

void main()
{
    static int ary[10] = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10};
    int i;
    for (i = 0; i < 10; i ++)
    {
        printf("\n i = %d , ary[i] = %d , *(ary+i)= %d ", i,
            ary[i], *(ary + i));
        printf("&ary[i] = %X , ary + i = %X", &ary[i], ary + i);
        /* %X gives unsigned hexadecimal */
    }
}
```

Chương trình trên định nghĩa mảng một chiều **ary**, có 10 phần tử kiểu số nguyên, các phần tử mảng được gán giá trị tương ứng là 1, 2, ..10. Vòng lặp **for** được dùng để hiển thị giá trị và địa chỉ tương ứng của mỗi phần tử mảng. Chú ý rằng, giá trị của mỗi phần tử được xác định theo hai cách khác nhau, **ary[i]** và ***(ary + i)**, nhằm minh họa sự tương đương của chúng. Tương tự, địa chỉ của mỗi phần tử mảng cũng được hiển thị theo hai cách. Kết quả thực thi của chương trình trên như sau:

i=0	ary[i]=1	*(ary+i)=1	&ary[i]=194	ary+i = 194
i=1	ary[i]=2	*(ary+i)=2	&ary[i]=196	ary+i = 196
i=2	ary[i]=3	*(ary+i)=3	&ary[i]=198	ary+i = 198
i=3	ary[i]=4	*(ary+i)=4	&ary[i]=19A	ary+i = 19A
i=4	ary[i]=5	*(ary+i)=5	&ary[i]=19C	ary+i = 19C
i=5	ary[i]=6	*(ary+i)=6	&ary[i]=19E	ary+i = 19E
i=6	ary[i]=7	*(ary+i)=7	&ary[i]=1A0	ary+i = 1A0
i=7	ary[i]=8	*(ary+i)=8	&ary[i]=1A2	ary+i = 1A2
i=8	ary[i]=9	*(ary+i)=9	&ary[i]=1A4	ary+i = 1A4
i=9	ary[i]=10	*(ary+i)=10	&ary[i]=1A6	ary+i = 1A6

Kết quả này trình bày rõ ràng sự khác nhau giữa **ary[i]** - biểu diễn giá trị của phần tử thứ **i** trong mảng, và **&ary[i]** - biểu diễn địa chỉ của nó.

Khi gán một giá trị cho một phần tử mảng như `ary[i]`, vế trái của lệnh gán có thể được viết là `ary[i]` hoặc `*(ary + i)`. Vì vậy, một giá trị có thể được gán trực tiếp đến một phần tử mảng hoặc nó có thể được gán đến vùng nhớ mà địa chỉ của nó là phần tử mảng. Đôi khi cần thiết phải gán một địa chỉ đến một định danh. Trong những trường hợp như vậy, một con trỏ phải xuất hiện trong vế trái của câu lệnh gán. Không thể gán một địa chỉ tùy ý cho một tên mảng hoặc một phần tử của mảng. Vì vậy, các biểu thức như `ary`, `(ary + i)` và `&ary[i]` không thể xuất hiện trong vế trái của một câu lệnh gán. Hơn thế nữa, địa chỉ của một mảng không thể thay đổi một cách tùy ý, vì thế các biểu thức như `ary++` là không được phép. Lý do là vì: `ary` là địa chỉ của mảng `ary`. Khi mảng được khai báo, bộ liên kết đã quyết định mảng được bắt đầu ở đâu, ví dụ, bắt đầu ở địa chỉ 1002. Một khi địa chỉ này được đưa ra, mảng sẽ ở đó. Việc cố gắng tăng địa chỉ này lên là điều vô nghĩa, giống như khi nói

```
x = 5++;
```

Bởi vì hằng không thể được tăng trị, trình biên dịch sẽ đưa ra thông báo lỗi.

Trong trường hợp mảng `ary`, `ary` cũng được xem như là một **hằng con trỏ**. Nhớ rằng, `(ary + 1)` không di chuyển mảng `ary` đến vị trí `(ary + 1)`, nó chỉ trỏ đến vị trí đó, trong khi `ary++` cố gắng dời `ary` sang 1 vị trí.

Địa chỉ của một phần tử không thể được gán cho một phần tử mảng khác, mặc dù giá trị của một phần tử mảng có thể được gán cho một phần tử khác thông qua con trỏ.

```
&ary[2] = &ary[3];    /* không cho phép*/
ary[2]  = ary[3];     /* cho phép*/
```

Nhớ lại rằng trong hàm `scanf()`, tên các tham biến kiểu dữ liệu cơ bản phải đặt sau dấu (&), trong khi tên tham biến mảng là ngoại lệ. Điều này cũng dễ hiểu. Vì `scanf()` đòi hỏi địa chỉ bộ nhớ của từng biến dữ liệu trong danh sách tham số, trong khi toán tử & trả về địa chỉ bộ nhớ của biến, do đó trước tên biến phải có dấu &. Tuy nhiên dấu & không được yêu cầu đối với tên mảng, bởi vì tên mảng tự biểu diễn địa chỉ của nó. Tuy nhiên, nếu một phần tử trong mảng được đọc, dấu & cần phải sử dụng.

```
scanf("%d", *ary)    /* đối với phần tử đầu tiên */
scanf("%d", &ary[2]) /* đối với phần tử bất kỳ */
```

13.4.1 Con trỏ và mảng nhiều chiều

Một mảng nhiều chiều cũng có thể được biểu diễn dưới dạng con trỏ của mảng một chiều (tên của mảng) và một độ dời (chỉ số). Thực hiện được điều này là bởi vì một mảng nhiều chiều là một tập hợp của các mảng một chiều. Ví dụ, một mảng hai chiều có thể được định nghĩa như là một con trỏ đến một nhóm các mảng một chiều kế tiếp nhau. Cú pháp báo mảng hai chiều có thể viết như sau:

```
data_type (*ptr_var)[expr 2];
```

thay vì

```
data_type array[expr 1][expr 2];
```

Khái niệm này có thể được tổng quát hóa cho các mảng nhiều chiều, đó là,

```
data_type (*ptr_var)[exp 2] .... [exp N];
```

thay vì

```
data_type array[exp 1][exp 2] ... [exp N];
```


Trong các khai báo trên, `data_type` là kiểu dữ liệu của mảng, `ptr_var` là tên của biến con trỏ, `array` là tên mảng, và `exp 1`, `exp 2`, `exp 3`, ... `exp N` là các giá trị nguyên dương xác định số lượng tối đa các phần tử mảng được kết hợp với mỗi chỉ số.

Chú ý dấu ngoặc `()` bao quanh tên mảng và dấu `*` phía trước tên mảng trong cách khai báo theo dạng con trỏ. Cặp dấu ngoặc `()` là không thể thiếu, ngược lại cú pháp khai báo sẽ khai báo một mảng của các con trỏ chứ không phải một con trỏ của một nhóm các mảng.

Ví dụ, nếu `ary` là một mảng hai chiều có 10 dòng và 20 cột, nó có thể được khai báo như sau:

```
int (*ary)[20];
```

thay vì

```
int ary[10][20];
```

Trong sự khai báo thứ nhất, `ary` được định nghĩa là một con trỏ trỏ tới một nhóm các mảng một chiều liên tiếp nhau, mỗi mảng có 20 phần tử kiểu số nguyên. Vì vậy, `ary` trỏ đến phần tử đầu tiên của mảng, đó là dòng đầu tiên (dòng 0) của mảng hai chiều. Tương tự, `(ary + 1)` trỏ đến dòng thứ hai của mảng hai chiều, ...

Một mảng thập phân ba chiều `fl_ary` có thể được khai báo như:

```
float (*fl_ary)[20][30];
```

thay vì

```
float fl_ary[10][20][30];
```

Trong khai báo đầu, `fl_ary` được định nghĩa như là một nhóm các mảng thập phân hai chiều có kích thước 20 x 30 liên tiếp nhau. Vì vậy, `fl_ary` trỏ đến mảng 20 x 30 đầu tiên, `(fl_ary + 1)` trỏ đến mảng 20 x 30 thứ hai,...

Trong mảng hai chiều `ary`, phần tử tại dòng 4 và cột 9 có thể được truy xuất sử dụng câu lệnh:

```
ary[3][8];
```

hoặc

```
*(*(ary + 3) + 8);
```

Cách thứ nhất là cách thường được dùng. Trong cách thứ hai, `(ary + 3)` là một con trỏ trỏ đến dòng thứ 4. Vì vậy, đối tượng của con trỏ này, `*(ary + 3)`, tham chiếu đến toàn bộ dòng. Vì dòng 3 là một mảng một chiều, `*(ary + 3)` là một con trỏ trỏ đến phần tử đầu tiên trong dòng 3, sau đó 8 được cộng vào con trỏ. Vì vậy, `*(*(ary + 3) + 8)` là một con trỏ trỏ đến phần tử 8 (phần tử thứ 9) trong dòng thứ 4. Vì vậy đối tượng của con trỏ này, `*(*(ary + 3) + 8)`, tham chiếu đến tham chiếu đến phần tử trong cột thứ 9 của dòng thứ 4, đó là `ary [3][8]`.

Có nhiều cách thức để định nghĩa mảng, và có nhiều cách để xử lý các phần tử mảng. Lựa chọn cách thức nào tùy thuộc vào người dùng. Tuy nhiên, trong các ứng dụng có các mảng dạng số, định nghĩa mảng theo cách thông thường sẽ dễ dàng hơn.

Con trỏ và chuỗi

Chuỗi đơn giản chỉ là một mảng một chiều có kiểu ký tự. Mảng và con trỏ có mối liên hệ mật thiết, và như vậy, một cách tự nhiên chuỗi cũng sẽ có mối liên hệ mật thiết với con trỏ. Xem trường hợp hàm

strchr(). Hàm này nhận các tham số là một chuỗi và một ký tự để tìm kiếm ký tự đó trong mảng, nghĩa là,

```
ptr_str = strchr(str1, 'a');
```

biến con trỏ `ptr_str` sẽ được gán địa chỉ của ký tự 'a' đầu tiên xuất hiện trong chuỗi `str`. Đây không phải là vị trí trong chuỗi, từ 0 đến cuối chuỗi, mà là địa chỉ, từ địa chỉ bắt đầu chuỗi đến địa chỉ kết thúc của chuỗi.

Chương trình sau sử dụng hàm `strchr()`, đây là chương trình cho phép người dùng nhập vào một chuỗi và một ký tự để tìm kiếm. Chương trình in ra địa chỉ bắt đầu của chuỗi, địa chỉ của ký tự, và vị trí tương đối của ký tự trong chuỗi (0 là vị trí của ký tự đầu tiên, 1 là vị trí của ký tự thứ hai,...). Vị trí tương đối này là hiệu số giữa hai địa chỉ, địa chỉ bắt đầu của chuỗi và địa chỉ nơi mà ký tự cần tìm đầu tiên xuất hiện.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main ()
{
    char a, str[81], *ptr;
    printf("\nEnter a sentence:");
    gets(str);
    printf("\nEnter character to search for:");
    a = getche();
    ptr = strchr(str, a);

    /* return pointer to char*/
    printf("\nString starts at address: %u", str);
    printf("\nFirst occurrence of the character is at address: %u",
ptr);
    printf("\nPosition of first occurrence (starting from 0) is: %d",
ptr-str);
}
```

Kết quả của ví dụ trên được hiển thị ra như sau: Một ví dụ về kết quả thực hiện chương trình như sau:

```
Enter a sentence: We all live in a yellow submarine
Enter character to search for: Y
String starts at address: 65420.
First occurrence of the character is at address: 65437.
Position of first occurrence (starting from 0) is: 17
```

Trong câu lệnh khai báo, biến con trỏ **ptr** được thiết đặt để chứa địa chỉ trả về từ hàm **strchr()**, vì vậy đây là một địa chỉ của một ký tự (**ptr** có kiểu **char**).

Hàm `strchr()` không cần thiết phải khai báo nếu thư viện **string.h** được khai báo.

13.5 Cấp phát bộ nhớ

Cho đến thời điểm này thì chúng ta đã biết là tên của một mảng thật ra là một con trỏ trỏ tới phần tử đầu tiên của mảng. Hơn nữa, ngoài cách định nghĩa một mảng thông thường có thể định nghĩa một mảng như là một biến con trỏ. Tuy nhiên, nếu một mảng được khai báo một cách bình thường, kết quả là một khối bộ nhớ cố định được dành sẵn tại thời điểm bắt đầu thực thi chương trình, trong khi điều này không xảy ra nếu mảng được khai báo như là một biến con trỏ. Sử dụng một biến con trỏ để biểu

điền một mảng đòi hỏi việc gán một vài ô nhớ khởi tạo trước khi các phần tử mảng được xử lý. Sự cấp phát bộ nhớ như vậy thông thường được thực hiện bằng cách sử dụng hàm thư viện **malloc()**.

Xem ví dụ sau. Một mảng số nguyên một chiều **ary** có 20 phần tử có thể được khai báo như sau:

```
int *ary;
```

thay vì

```
int ary[20];
```

Tuy nhiên, **ary** sẽ không được tự động gán một khối bộ nhớ khi nó được khai báo như là một biến con trỏ, trong khi một khối ô nhớ đủ để chứa 10 số nguyên sẽ được dành sẵn nếu **ary** được khai báo như là một mảng. Nếu **ary** được khai báo như là một con trỏ, số lượng bộ nhớ có thể được gán như sau:

```
ary = malloc(20 * sizeof(int));
```

Sẽ dành một khối bộ nhớ có kích thước (tính theo bytes) tương đương với kích thước của một số nguyên. Ở đây, một khối bộ nhớ cho 20 số nguyên được cấp phát. 20 con số gán với 20 bytes (một byte cho một số nguyên) và được nhân với **sizeof(int)**, **sizeof(int)** sẽ trả về kết quả 2, nếu máy tính dùng 2 bytes để lưu trữ một số nguyên. Nếu một máy tính sử dụng 1 byte để lưu một số nguyên, hàm **sizeof()** không đòi hỏi ở đây. Tuy nhiên, sử dụng nó sẽ tạo khả năng uyển chuyển cho mã lệnh. Hàm **malloc()** trả về một con trỏ chứa địa chỉ vị trí bắt đầu của vùng nhớ được cấp phát. Nếu không gian bộ nhớ yêu cầu không có, **malloc()** trả về giá trị NULL. Sự cấp phát bộ nhớ theo cách này, nghĩa là, **khi được yêu cầu trong một chương trình** được gọi là **Cấp phát bộ nhớ động**.

Trước khi tiếp tục xa hơn, chúng ta hãy thảo luận về khái niệm **Cấp phát bộ nhớ động**. Một chương trình C có thể lưu trữ các thông tin trong bộ nhớ của máy tính theo hai cách chính. Phương pháp thứ nhất bao gồm các biến toàn cục và cục bộ – bao gồm các mảng. Trong trường hợp các biến toàn cục và biến tĩnh, sự lưu trữ là cố định suốt thời gian thực thi chương trình. Các biến này đòi hỏi người lập trình phải biết trước tổng số dung lượng bộ nhớ cần thiết cho mỗi trường hợp. Phương pháp thứ hai, thông tin có thể được lưu trữ thông qua **Hệ thống cấp phát động** của C. Trong phương pháp này, sự lưu trữ thông tin được cấp phát từ vùng nhớ còn tự do và khi cần thiết.

Hàm **malloc()** là một trong các hàm thường được dùng nhất, nó cho phép thực hiện việc cấp phát bộ nhớ từ vùng nhớ còn tự do. Tham số cho **malloc()** là một số nguyên xác định số bytes cần thiết.

Một ví dụ khác, xét mảng ký tự hai chiều **ch_ary** có 10 dòng và 20 cột. Sự khai báo và cấp phát bộ nhớ trong trường hợp này phải như sau:

```
char (*ch_ary)[20];  
ch_ary = (char*)malloc(10*20*sizeof(char));
```

Như đã nói ở trên, **malloc()** trả về một con trỏ trỏ đến kiểu rỗng (void). Tuy nhiên, vì **ch_ary** là một con trỏ kiểu char, sự chuyển đổi kiểu là cần thiết. Trong câu lệnh trên, (char*) đổi kiểu trả về của **malloc()** thành một con trỏ trỏ đến kiểu char.

Tuy nhiên, nếu sự khai báo của mảng phải chứa phép gán các giá trị khởi tạo thì mảng phải được khai báo theo cách bình thường, không thể dùng một biến con trỏ:

```
int ary[10] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
```

hoặc

```
int ary[] = {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10};
```

Ví dụ sau đây tạo một mảng một chiều và sắp xếp mảng theo thứ tự tăng dần. Chương trình sử dụng con trỏ và hàm malloc() để gán bộ nhớ.

```
#include<stdio.h>
#include<malloc.h>

void main()
{
    int *p, n, i, j, temp;
    printf("\n Enter number of elements in the array: ");
    scanf("%d", &n);
    p = (int*) malloc(n * sizeof(int));

    for(i = 0; i < n; ++i)
    {
        printf("\nEnter element no. %d:", i + 1);
        scanf("%d", p + i);
    }

    for(i = 0; i < n - 1; ++i)
        for(j = i + 1; j < n; ++j)
            if(*(p + i) > *(p + j))
            {
                temp = *(p + i);
                *(p + i) = *(p + j);
                *(p + j) = temp;
            }

    for(i = 0; i < n; ++i)
        printf("%d\n", *(p + i));
}
```

Chú ý lệnh **malloc()**:

```
p = (int*)malloc(n*sizeof(int));
```

Ở đây, p được khai báo như một con trỏ trỏ đến một mảng và được gán bộ nhớ sử dụng malloc().

Dữ liệu được đọc [vào](#) sử dụng [lệnh](#) scanf().

```
scanf("%d",p+i);
```

Trong scanf(), biến con trỏ được sử dụng để lưu dữ liệu vào trong mảng.

Các phần tử mảng đã lưu trữ được hiển thị bằng printf().

```
printf("%d\n", *(p + i));
```

Chú ý dấu * trong trường hợp này, vì giá trị lưu trong vị trí đó phải được hiển thị. Không có dấu *, printf() sẽ hiển thị địa chỉ.

➤ **free()**

Hàm này có thể được sử dụng để giải phóng bộ nhớ khi nó không còn cần thiết.

Dạng tổng quát của hàm free():

```
void free(void *ptr );
```

Hàm free() giải phóng không gian được trả bởi *ptr*, không gian được giải phóng này có thể sử dụng trong tương lai. *ptr* đã sử dụng trước đó bằng cách gọi đến malloc(), calloc(), hoặc realloc(), calloc() và realloc() (sẽ được thảo luận sau).

Ví dụ bên dưới sẽ hỏi bạn có bao nhiêu số nguyên sẽ được bạn lưu vào trong một mảng. Sau đó sẽ cấp phát bộ nhớ động bằng cách sử dụng **malloc** và lưu số lượng số nguyên, in chúng ra, và sau đó xóa bộ nhớ cấp phát bằng cách sử dụng **free**.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> /* required for the malloc and free functions */
int main()
{
    int number;
    int *ptr;
    int i;

    printf("How many ints would you like store? ");
    scanf("%d", &number);

    ptr = (int *) malloc (number * sizeof(int)); /*allocate memory*/

    if(ptr != NULL)
    {
        for(i = 0 ; i < number ; i++)
        {
            *(ptr+i) = i;
        }

        for(i=number ; i>0 ; i--)
        {
            printf("%d\n", *(ptr+(i-1))); /*print out in reverse order*/
        }
        free(ptr); /* free allocated memory */
        return 0;
    }
    else
    {
        printf("\nMemory allocation failed - not enough memory.\n");
        return 1;
    }
}
```

Kết quả như sau nếu giá trị được nhập vào 3:

```
How many ints would you like store? 3
2
1
0
```

➤ **calloc()**

calloc tương tự như **malloc**, nhưng khác biệt chính là mặc nhiên các giá trị được lưu trong không gian bộ nhớ đã cấp phát là 0. Với **malloc**, cấp phát bộ nhớ có thể có giá trị bất kỳ.

calloc đòi hỏi hai đối số. Đối số thứ nhất là số các biến mà bạn muốn cấp phát bộ nhớ cho. Đối số thứ hai là kích thước của mỗi biến.

```
void *calloc( size_t num, size_t size );
```

Giống như **malloc**, **calloc** sẽ trả về một con trỏ rỗng (void) nếu sự cấp phát bộ nhớ là thành công, ngược lại nó sẽ trả về một con trỏ NULL.

Ví dụ bên dưới chỉ ra cho bạn gọi hàm **calloc** như thế nào và tham chiếu đến ô nhớ đã cấp phát sử dụng một chỉ số mảng. Giá trị khởi tạo của vùng nhớ đã cấp phát được in ra trong vòng lặp for.

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    float *calloc1, *calloc2;
    int i;

    calloc1 = (float *) calloc(3, sizeof(float));
    calloc2 = (float *) calloc(3, sizeof(float));
    if(calloc1 != NULL && calloc2 != NULL)
    {
        for(i = 0; i < 3; i++)
        {
            printf("\ncalloc1[%d] holds %05.5f ", i, calloc1[i]);
            printf("\ncalloc2[%d] holds %05.5f", i, *(calloc2 + i));
        }

        free(calloc1);
        free(calloc2);
        return 0;
    }
    else
    {
        printf("Not enough memory\n");
        return 1;
    }
}
```

Kết quả:

```
calloc1[0] holds 0.00000
calloc2[0] holds 0.00000
calloc1[1] holds 0.00000
calloc2[1] holds 0.00000
calloc1[2] holds 0.00000
calloc2[2] holds 0.00000
```

Trong tất cả các máy, các mảng **calloc1** và **calloc2** phải chứa các giá trị 0. **calloc** đặc biệt hữu dụng khi bạn đang sử dụng mảng đa chiều. Đây là một ví dụ khác minh họa cách dùng của hàm **calloc()**.

```
/* This program gets the number of elements, allocates
   spaces for the elements, gets a value for each
   element, sum the values of the elements, and print
   the number of the elements and the sum.
*/

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
main()
{
    int *a, i, n, sum = 0;
    printf("\n%s%s", "An array will be created dynamically. \n\n",
           "Input an array size n followed by integers: ");

    scanf( "%d", &n); /* get the number of elements */

    a = (int *) calloc (n, sizeof(int)); /* allocate space */

    /* get a value for each element */

    for( i = 0; i < n; i++ )
    {
        printf("Enter %d values: ", n);
        scanf("%d", a + i);
    }

    /* sum the values */
    for(i = 0; i < n; i++ )
        sum += a[i];

    free(a); /* free the space */

    /* print the number and the sum */

    printf("\n%s%7d\n%s%7d\n\n", "Number of elements: ", n,
           "Sum of the elements: ", sum);
}
```

➤ **realloc()**

Giả sử chúng ta đã cấp phát một số bytes cho một mảng nhưng sau đó nhận ra là bạn muốn thêm các giá trị. Bạn có thể sao chép mọi thứ vào một mảng lớn hơn, cách này không hiệu quả. Hoặc bạn có thể cấp phát thêm các bytes sử dụng bằng cách gọi hàm **realloc**, mà dữ liệu của bạn không bị mất đi.

realloc() nhận hai đối số. Đối số thứ nhất là một con trỏ tham chiếu đến bộ nhớ. Đối số thứ hai là tổng số bytes bạn muốn cấp phát thêm.

```
void *realloc( void *ptr, size_t size );
```

Truyền 0 như là đối số thứ hai thì tương đương với việc gọi hàm **free**.

Một lần, **realloc** trả về một con trỏ rỗng (void) nếu thành công, ngược lại một con trỏ NULL được trả về.

Ví dụ này sử dụng **calloc** để cấp phát đủ bộ nhớ cho một mảng int có năm phần tử. Sau đó **realloc** được gọi để mở rộng mảng để có thể chứa bảy phần tử.

```
#include<stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main()
{
    int *ptr;
    int i;

    ptr = (int *)calloc(5, sizeof(int *));

    if(ptr!=NULL)
    {
        *ptr = 1;
        *(ptr + 1) = 2;
        ptr[2] = 4;
        ptr[3] = 8;
        ptr[4] = 16;

        /* ptr[5] = 32; wouldn't assign anything */

        ptr = (int *)realloc(ptr, 7 * sizeof(int));

        if(ptr!=NULL)
        {
            printf("Now allocating more memory... \n");
            ptr[5] = 32; /* now it's legal! */
            ptr[6] = 64;

            for(i = 0;i < 7; i++)
            {
                printf("ptr[%d] holds %d\n", i, ptr[i]);
            }
            realloc(ptr, 0); /* same as free(ptr); - just fancier! */
            return 0;
        }
        else
        {
            printf("Not enough memory - realloc failed.\n");
            return 1;
        }
    }
    else
    {
        printf("Not enough memory - calloc failed.\n");
        return 1;
    }
}
```

Kết quả:

```
Now allocating more memory...
ptr[0] holds 1
ptr[1] holds 2
ptr[2] holds 4
ptr[3] holds 8
```



```
ptr[4] holds 16  
ptr[5] holds 32  
ptr[6] holds 64
```

Chú ý hai cách khác nhau được sử dụng khi khởi tạo mảng: $\text{ptr}[2] = 4$ là tương đương với *(ptr + 2) = 4 (chỉ dễ đọc hơn!).

Trước khi sử dụng `realloc`, việc gán một giá trị đến phân tử `ptr[5]` không gây ra lỗi cho trình biên dịch. Chương trình vẫn thực thi, nhưng `ptr[5]` không chứa giá trị mà bạn đã gán.

Tóm tắt bài học

- Một con trỏ cung cấp một phương thức truy xuất một biến mà không cần tham chiếu trực tiếp đến biến.
- Một con trỏ là một biến, chứa địa chỉ vùng nhớ của một biến khác.
- Sự khai báo con trỏ bao gồm một kiểu dữ liệu cơ sở, một dấu *, và một tên biến.
- Có hai toán tử đặc biệt được dùng với con trỏ: * và &.
- Toán tử & trả về địa chỉ bộ nhớ của toán hạng.
- Toán tử thứ hai, *, là phần bổ xung của toán tử &. Nó trả về giá trị được chứa trong vị trí bộ nhớ được trỏ bởi con trỏ.
- Chỉ có phép cộng và phép trừ là có thể được thực thi với con trỏ.
 - Hai con trỏ có thể được so sánh trong một biểu thức quan hệ chỉ khi cả hai biến này cùng trỏ đến các biến có cùng kiểu dữ liệu.
- Các con trỏ được truyền tới hàm như các đối số.
- Một tên mảng thật ra là một con trỏ trỏ đến phần tử đầu tiên của mảng.
- Một hằng con trỏ là một địa chỉ; một biến con trỏ là một nơi để lưu địa chỉ.
- Bộ nhớ có thể được cấp phát khi cần dùng bằng cách dùng các hàm malloc(),calloc(),realloc(). Sự cấp phát bộ nhớ theo cách này được gọi là sự cấp phát bộ nhớ động.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Một _____ cung cấp một phương thức truy xuất một biến mà không tham chiếu trực tiếp đến biến.

- A. Mảng
- B. Con trỏ
- C. Cấu trúc
- D. Tất cả đều sai

2. Các con trỏ không thể trỏ đến các mảng. **(Đúng/Sai)**

3. _____ của con trỏ xác định kiểu của các biến mà con trỏ có thể trỏ đến.

- A. Kiểu
- B. Kích thước
- C. Nội dung
- D. Tất cả đều sai

4. Có hai toán tử đặc biệt được dùng với con trỏ là _____ và _____.

- A. ^ và %
- B. ; và ?
- C. * và &
- D. Tất cả đều sai

5. Chỉ có _____ và _____ là những phép toán có thể được thực hiện trên các con trỏ.

- A. Cộng, Trừ
- B. Nhân, Chia
- C. Chia, Cộng
- D. Tất cả đều sai

6. Hai con trỏ có thể được so sánh chỉ khi cả hai biến này đang trỏ đến các kiểu dữ liệu khác nhau.

7. Sự cấp phát bộ nhớ theo cách này, nghĩa là, khi trong chương trình có yêu cầu được gọi là _____.

- A. Cấp phát bộ nhớ động
- B. Cấp phát bộ nhớ tĩnh
- C. Cấp phát bộ nhớ nội dung
- D. Tất cả đều sai

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình để nhận vào một chuỗi và in ra nó nếu đó là chuỗi đọc xuôi – ngược đều giống nhau.
2. Viết một chương trình sử dụng con trỏ trỏ đến các chuỗi để nhận tên của một con thú và một con chim và trả về các tên theo dạng số nhiều.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng con trỏ
- Sử dụng con trỏ với mảng.

Các bước trong bài học này được trình bày chi tiết, rõ ràng và cẩn thận. Điều này giúp ta hiểu rõ về công cụ lập trình. Thực hiện theo các bước sau thật cẩn thận.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

14.1 Con trỏ

Các biến con trỏ trong C chứa địa chỉ của một biến có bất kỳ kiểu nào. Nghĩa là, các con trỏ có thể là kiểu dữ liệu số nguyên hoặc ký tự. Một biến con trỏ số nguyên sẽ chứa địa chỉ của một biến số nguyên. Một con trỏ ký tự sẽ chứa địa chỉ của một biến kiểu ký tự.

14.1.1 Đếm số nguyên âm trong một chuỗi sử dụng con trỏ

Các con trỏ có thể được sử dụng thay cho các chỉ số duyệt các phần tử trong một mảng. Ví dụ, một con trỏ kiểu chuỗi có thể được dùng để trỏ đến địa chỉ bắt đầu của một từ. Vì vậy một con trỏ được sử dụng để đọc các ký tự trong từ đó. Để minh họa điều này, chúng ta viết một chương trình C để đếm số nguyên âm trong một từ bằng cách sử dụng con trỏ. Các bước được liệt kê như sau:

1. Khai báo một biến con trỏ kiểu ký tự. Mã lệnh như sau,

```
char *ptr;
```

2. Khai báo một mảng ký tự và nhập vào cùng giá trị. Mã lệnh như sau,

```
char word[10];
printf("\n Enter a word : ");
scanf("%s", word);
```

3. Gán con trỏ ký tự tới chuỗi. Mã lệnh như sau,

```
ptr = &word[0];
```

Địa chỉ của ký tự đầu tiên của mảng ký tự, word, sẽ được lưu trong biến con trỏ, ptr. Nói cách khác, con trỏ ptr sẽ trỏ tới ký tự đầu tiên trong mảng ký tự word.

4. Lần lượt duyệt các ký tự trong từ để xác định đó là nguyên âm hay không. Trong trường hợp một nguyên âm được tìm thấy, tăng giá trị biến đếm nguyên âm. Đoạn mã lệnh như sau,

```
int i, vowcnt;
for(i = 0; i < strlen(word); i++)
{
```

```

        if((*ptr=='a') || (*ptr=='e') || (*ptr=='i') || (*ptr
        == 'o') || (*ptr=='u') || (*ptr=='A') || (*ptr=='E') ||
        (*ptr=='I') || (*ptr=='O') || (*ptr=='U'))
            vowcnt++;
        ptr++;
    }

```

5. Hiển thị từ và số lượng nguyên âm trong từ. Đoạn mã lệnh sẽ như sau,

```

printf("\n The word is : %s \n The number of vowels in
the word is: %d ", word, vowcnt);

```

Dưới đây là chương trình hoàn chỉnh.

1. **Gọi trình soạn thảo chương trình C.**

2. **Tạo tập tin mới.**

3. **Đưa vào đoạn mã lệnh sau:**

```

void main()
{
    char *ptr;
    char word[10];
    int i, vowcnt=0;
    printf("\n Enter a word: ");
    scanf("%s", word);
    ptr = &word[0];
    for(i = 0; i < strlen(word); i++)
    {
        if((*ptr=='a') || (*ptr=='e') || (*ptr=='i') ||
        (*ptr=='o') || (*ptr=='u') || (*ptr=='A') ||
        (*ptr=='E') || (*ptr=='I') || (*ptr=='O') ||
        (*ptr=='U'))
            vowcnt++;
        ptr++;
    }
    printf("\n The word is: %s \n The number of vowels in
the word is: %d ", word, vowcnt);
}

```

Xem kết quả, theo những bước sau:

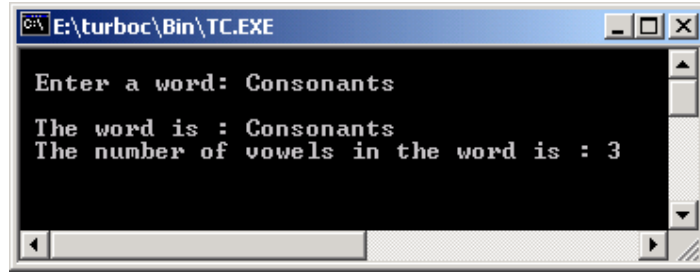
4. **Lưu tập tin với tên pointerI.C.**

5. **Biên dịch tập tin, pointerI.C.**

6. **Chạy chương trình, pointerI.C.**

7. **Trở về trình soạn thảo.**

Kết quả của chương trình trên được thể hiện như trong hình 14.1.



Hình 14.1 : Kết quả của chương trình pointer1.C

14.1.2 Sắp xếp một mảng theo thứ tự abc sử dụng con trỏ

Các con trỏ có thể được sử dụng để hoán vị nội dung của hai ô nhớ. Để minh họa điều này, chúng ta viết một chương trình C để sắp xếp một tập các chuỗi theo thứ tự abc.

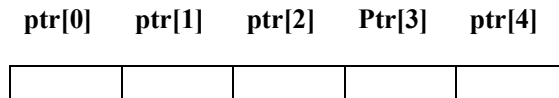
Có nhiều cách giải quyết chương trình này. Chúng ta hãy dùng một mảng của con trỏ ký tự để hiểu cách dùng mảng của con trỏ.

Để thực hiện chương trình này,

1. Đề khai báo mảng con trỏ ký tự chứa 5 chuỗi. Mã lệnh như sau,

```
char *ptr[5];
```

Mảng được mô tả trong hình 14.2.



Hình 14.2: Mảng con trỏ ký tự

2. Nhập 5 chuỗi và gán các con trỏ trong mảng con trỏ đến các chuỗi. Đoạn mã lệnh như sau,

```
int i;
char cpyptr1[5][10];
for (i=0;i<5;i++)
{
    printf("\n Enter a string : ");
    scanf("%s", cpyptr1[i]);
    ptr[i]=cpyptr1[i];
}
```

Mảng được mô tả như hình 14.3.



Hình 14.3 : Mảng con trỏ ký tự, *ptr* đang trỏ đến mảng ký tự *cpyptr1*

Mỗi chuỗi sẽ được đọc vào bộ nhớ và một biến con trỏ sẽ được gán đến vị trí đó. Mảng được mô tả như trong hình 14.4.

ptr[0]	John
ptr[1]	Samuel
ptr[2]	Ritcha
ptr[3]	Jim
ptr[4]	Young

Hình 14.4 : Mảng sau khi được nhập các giá trị

3. Lưu trữ mảng của các chuỗi trước khi sắp xếp.

Để thực hiện điều này, chúng ta cần tạo một bản sao của mảng các chuỗi. Đoạn mã lệnh như sau,

```
char cpyptr2[5][10];
for(i = 0; i < 5; i++)
    strcpy(cpyptr2[i], cpyptr1ptr[i]);
```

Ở đây hàm strcpy() được sử dụng để sao chép các chuỗi vào một mảng khác.

4. Sắp xếp mảng các chuỗi theo thứ tự abc. Mã lệnh là,

```
char *temp;
for(i = 0; i < 4; i++)
{
    for(j = i + 1; j < 5; j++)
    {
        if (strcmp(ptr[i], ptr[j]) > 0)
        {
            temp = ptr[i];
            ptr[i] = ptr[j];
            ptr[j] = temp;
        }
    }
}
```

5. Hiện thị các chuỗi ban đầu và các chuỗi đã được sắp xếp. Đoạn mã lệnh là,

```
print("\nThe Original list is ");
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("\n%s", cpyptr2[i]);
printf("\nThe Sorted list is ");
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("\n%s", ptr[i]);
```

Dưới đây là chương trình hoàn thiện.

1. **Tạo tập tin mới.**
2. **Đưa vào đoạn mã lệnh sau:**


```
void main()
{
    char *ptr[5];
    int i;
    int j;
    char cpyptr1[5][10],cpyptr2[5][10];
    char *temp;

    for(i = 0; i < 5; i++)
    {
        printf("\nEnter a string: ");
        scanf("%s", cpyptr1[i]);
        ptr[i] = cpyptr1[i];
    }
    for(i = 0; i < 5; i++)
        strcpy(cpyptr2[i], cpyptr1[i]);
    for(i = 0; i < 4; i++)
    {
        for(j = i + 1; j < 5; j++)
        {
            if (strcmp(ptr[i], ptr[j]) > 0)
            {
                temp = ptr[i];
                ptr[i] = ptr[j];
                ptr[j] = temp;
            }
        }

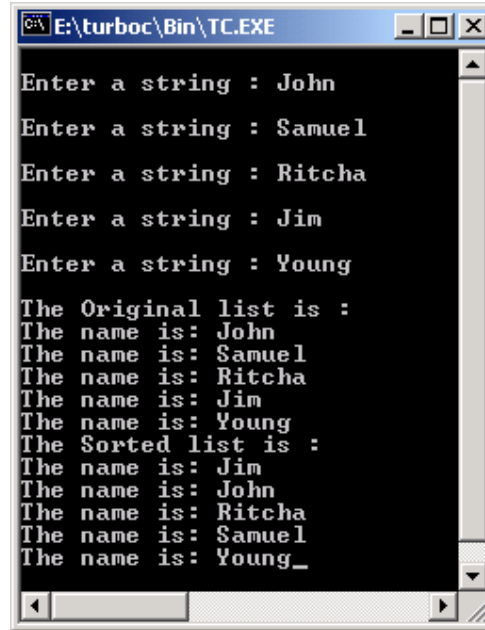
        printf("\n The Original list is ");
        for(i = 0; i < 5; i++)
            printf("\n%s", cpyptr2[i]);

        printf("\n The Sorted list is ");
        for(i = 0; i < 5; i++)
            printf("\n%s", ptr[i]);
    }
}
```

Để xem kết quả, thực hiện theo các bước sau:

3. **Lưu tập tin với tên pointII.C**
4. **Biên dịch tập tin, pointII.C**
5. **Chạy chương trình, pointII.C**
6. **Trở về trình soạn thảo.**

Kết quả của ví dụ trên được hiển thị ra như trong hình 14.5.



```

E:\turbo\Bin\TC.EXE
Enter a string : John
Enter a string : Samuel
Enter a string : Ritcha
Enter a string : Jim
Enter a string : Young

The Original list is :
The name is: John
The name is: Samuel
The name is: Ritcha
The name is: Jim
The name is: Young
The Sorted list is :
The name is: Jim
The name is: John
The name is: Ritcha
The name is: Samuel
The name is: Young_
  
```

Figure 14.5: Kết quả của chương trình pointII.C

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Viết một chương trình C để nối hai chuỗi bằng cách sử dụng các con trỏ.

Để thực hiện điều này,

- a. Khai báo ba biến chuỗi.
- b. Khai báo ba con trỏ kiểu ký tự.
- c. Nhập các giá trị của hai chuỗi.
- d. Tạo ba con trỏ để trỏ đến ba biến chuỗi. Chuỗi thứ ba hiện tại không có bất kỳ giá trị gì.
- e. Lặp qua chuỗi thứ nhất và sao chép nội dung của chuỗi đó vào chuỗi thứ ba. Sử dụng các biến con trỏ để sao chép các giá trị.
- f. Sau khi sao chép chuỗi thứ nhất, lặp qua chuỗi thứ hai và chép nội dung của chuỗi vào cuối chuỗi ba. Sử dụng các biến con trỏ để sao chép giá trị.
- g. In ra chuỗi thứ ba.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để đảo một mảng ký tự bằng cách sử dụng con trỏ.
2. Viết một chương trình để cộng hai ma trận sử dụng các con trỏ.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Tìm hiểu về cách sử dụng các hàm
- Tìm hiểu về cấu trúc của một hàm
- Khai báo hàm và các nguyên mẫu hàm
- Thảo luận các kiểu khác nhau của biến
- Tìm hiểu cách gọi các hàm:
 - Gọi bằng giá trị
 - Gọi bằng tham chiếu
- Tìm hiểu về các quy tắc về phạm vi của hàm
- Tìm hiểu các hàm trong các chương trình có nhiều tập tin
- Tìm hiểu về các lớp lưu trữ
- Tìm hiểu về con trỏ hàm.

Giới thiệu

Một hàm là một đoạn chương trình thực hiện một tác vụ được định nghĩa cụ thể. Chúng thực chất là những đoạn chương trình nhỏ giúp giải quyết một vấn đề lớn.

15.1 Sử dụng các hàm

Nói chung, các hàm được sử dụng trong C để thực thi một chuỗi các lệnh liên tiếp. Tuy nhiên, cách sử dụng các hàm thì không giống với các vòng lặp. Các vòng lặp có thể lặp lại một chuỗi các chỉ thị với các lần lặp liên tiếp nhau. Nhưng việc gọi một hàm sẽ sinh ra một chuỗi các chỉ thị được thực thi tại vị trí bất kỳ trong chương trình. Các hàm có thể được gọi nhiều lần khi có yêu cầu. Giả sử một phần của mã lệnh trong một chương trình dùng để tính tỉ lệ phần trăm cho một vài con số. Nếu sau đó, trong cùng chương trình, việc tính toán như vậy cần phải thực hiện trên những con số khác, thay vì phải viết lại các chỉ thị giống như trên, một hàm có thể được viết ra để tính tỉ lệ phần trăm của bất kỳ các con số. Sau đó chương trình có thể nhảy đến hàm đó, để thực hiện việc tính toán (trong hàm) và trở về nơi nó đã được gọi. Điều này sẽ được giải thích rõ ràng hơn khi thảo luận về cách hoạt động của các hàm.

Một điểm quan trọng khác là các hàm thì dễ viết và dễ hiểu. Các hàm đơn giản có thể được viết để thực hiện các tác vụ xác định. Việc gỡ rối chương trình cũng dễ dàng hơn khi cấu trúc chương trình dễ đọc, nhờ vào sự đơn giản hóa hình thức của nó. Mỗi hàm có thể được kiểm tra một cách độc lập với các dữ liệu đầu vào, với dữ liệu hợp lệ cũng như không hợp lệ. Các chương trình chứa các hàm cũng dễ bảo trì hơn, bởi vì những sửa đổi, nếu yêu cầu, có thể được giới hạn trong các hàm của chương trình. Một hàm không chỉ được gọi từ các vị trí bên trong chương trình, mà các hàm còn có thể đặt vào một thư viện và được sử dụng bởi nhiều chương trình khác, vì vậy tiết kiệm được thời gian viết chương trình.

15.2 Cấu trúc hàm

Cú pháp tổng quát của một hàm trong C là:

```
type_specifier function_name (arguments)
{
    body of the function
    return statement
}
```

type_specifier xác định kiểu dữ liệu của giá trị sẽ được trả về bởi hàm. Nếu không có kiểu được đưa ra, hàm cho rằng trả về một kết quả số nguyên. Các đối số được phân cách bởi dấu phẩy. Một cặp dấu ngoặc rỗng () vẫn phải xuất hiện sau tên hàm ngay cả khi nếu hàm không chứa bất kỳ đối số nào. Các tham số xuất hiện trong cặp dấu ngoặc () được gọi là **tham số hình thức** hoặc **đối số hình thức**. Phần thân của hàm có thể chứa một hoặc nhiều câu lệnh. Một hàm nên trả về một giá trị và vì vậy ít nhất một lệnh return phải có trong hàm.

15.2.1 Các đối số của một hàm

Trước khi thảo luận chi tiết về các đối số, xem ví dụ sau,

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int i;
    for(i =1; i <=10; i++)
        printf("\nSquare of %d is %d ", i,squarer (i));
}

squarer(int x)
/* int x; */
{
    int j;
    j = x * x;
    return(j);
}
```

Chương trình trên tính bình phương các số từ 1 đến 10. Điều này được thực hiện bằng việc gọi hàm **squarer**. Dữ liệu được truyền từ thủ tục gọi (trong trường hợp trên là hàm main()) đến hàm được gọi **squarer** thông qua các đối số. Trong thủ tục gọi, các đối số được biết như là **các đối số thực** và trong định nghĩa của hàm được gọi (squarer()) các đối số được gọi là các **đối số hình thức**. Kiểu dữ liệu của các đối số thực phải cùng kiểu với các đối số hình thức. Hơn nữa, số lượng và thứ tự của các tham số thực phải giống như của các tham số hình thức.

Khi một hàm được gọi, quyền điều khiển sẽ được chuyển đến cho nó, ở đó các đối số hình thức được thay thế bởi các đối số thực. Sau đó hàm được thực thi và khi bắt gặp câu lệnh return, nó sẽ chuyển quyền điều khiển cho chương trình gọi nó.

Hàm squarer() được gọi bằng cách truyền số cần được tính bình phương. Đối số **x** có thể được khai báo theo một trong các cách sau khi định nghĩa hàm.

Phương pháp 1

```
squarer(int x)
/* x được định nghĩa cùng với kiểu dữ liệu trong cặp dấu ngoặc ()*/
```

Phương pháp 2

```
squarer(x)
```

```
int x;  
/* x được đặt trong cặp dấu ngoặc (), và kiểu của nó được khai báo  
ngay sau tên hàm */
```

Chú ý, trong trường hợp sau, **x** phải được định nghĩa ngay sau tên hàm, trước khối lệnh. Điều này thật tiện lợi khi có nhiều tham số có cùng kiểu dữ liệu được truyền. Trong trường hợp như vậy, chỉ phải chỉ rõ kiểu dữ liệu một lần duy nhất tại điểm bắt đầu.

Khi các đối số được khai báo trong cặp dấu ngoặc (), mỗi đối số phải được định nghĩa riêng lẻ, cho dù chúng có cùng kiểu dữ liệu. Ví dụ, nếu **x** và **y** là hai đối số của một hàm `abc()`, thì `abc(char x, char y)` là một khai báo đúng và `abc(char x, y)` là sai.

15.2.2 Sự trả về từ hàm

Lệnh **return** có hai mục đích:

- Ngay lập tức trả điều khiển từ hàm về chương trình gọi
- Bất kỳ cái gì bên trong cặp dấu ngoặc () theo sau **return** được trả về như là một giá trị cho chương trình gọi.

Trong hàm **squarer()**, một biến **j** kiểu `int` được định nghĩa để lưu giá trị bình phương của đối số truyền vào. Giá trị của biến này được trả về cho hàm gọi thông qua lệnh **return**. Một hàm có thể thực hiện một tác vụ xác định và trả quyền điều khiển về cho thủ tục gọi nó mà không cần trả về bất kỳ giá trị nào. Trong trường hợp như vậy, lệnh **return** có thể được viết dạng **return(0)** hoặc **return**. Chú ý rằng, nếu một hàm cung cấp một giá trị trả về và nó không làm điều đó thì nó sẽ trả về giá trị không thích hợp.

Trong chương trình tính bình phương của các số, chương trình truyền dữ liệu tới hàm **squarer** thông qua các đối số. Có thể có các hàm được gọi mà không cần bất kỳ đối số nào. Ở đây, hàm thực hiện một chuỗi các lệnh và trả về giá trị, nếu được yêu cầu

Chú ý rằng, hàm **squarer()** cũng có thể được viết như sau

```
squarer(int x)  
{  
    return(x*x);  
}
```

Ở đây một biểu thức hợp lệ được xem như một đối số trong câu lệnh `return`. Trong thực tế, lệnh `return` có thể được sử dụng theo một trong các cách sau đây:

```
return;  
return(hằng);  
return(biến);  
return(biểu thức);  
return(câu lệnh đánh giá); ví dụ: return(a>b?a:b);
```

Tuy nhiên, giới hạn của lệnh **return** là nó chỉ có thể trả về một giá trị duy nhất.

15.2.3 Kiểu của một hàm

type-specifier được sử dụng để xác định kiểu dữ liệu trả về của một hàm. Trong ví dụ trên, **type-specifier** không được viết bên cạnh hàm **squarer()**, vì **squarer()** trả về một giá trị kiểu **int**. **type-specifier** là không bắt buộc nếu một giá trị kiểu số nguyên được trả về hoặc nếu không có giá trị nào

được trả về. Tuy nhiên, tốt hơn nên chỉ ra kiểu dữ liệu trả về là int nếu một giá trị số nguyên được trả về và tương tự dùng void nếu hàm không trả về giá trị nào.

15.3 Gọi hàm

Có thể gọi một hàm từ chương trình chính bằng cách sử dụng tên của hàm, theo sau là cặp dấu ngoặc (). Cặp dấu ngoặc là cần thiết để nói với trình biên dịch là đây là một lời gọi hàm. Khi một tên hàm được sử dụng trong chương trình gọi, tên hàm có thể là một phần của một lệnh hoặc chính nó là một câu lệnh. Mà ta đã biết một câu lệnh luôn kết thúc với một dấu chấm phẩy (;). Tuy nhiên, khi định nghĩa hàm, không được dùng dấu chấm phẩy ở cuối phần định nghĩa. Sự vắng mặt của dấu chấm phẩy nói với trình biên dịch đây là phần định nghĩa của hàm và không được gọi hàm.

Một số điểm cần nhớ:

- Một dấu chấm phẩy được dùng ở cuối câu lệnh khi một hàm được gọi, nhưng nó không được dùng sau một sự định nghĩa hàm.
- Cặp dấu ngoặc () là bắt buộc theo sau tên hàm, cho dù hàm có đối số hay không.
- Hàm gọi đến một hàm khác được gọi là **hàm gọi** hay **thủ tục gọi**. Và hàm được gọi đến còn được gọi là **hàm được gọi** hay **thủ tục được gọi**.
- Các hàm không trả về một giá trị số nguyên cần phải xác định kiểu của giá trị được trả về.
- Chỉ một giá trị có thể được trả về bởi một hàm.
- Một chương trình có thể có một hoặc nhiều hàm.

15.4 Khai báo hàm

~~Nếu một~~ Một hàm **phải** được **gọi** khai báo trong hàm main() trước khi nó được định nghĩa **hoặc sử dụng**. ~~Điều này phải được thực hiện trong trường hợp hàm được gọi trước khi nó được định nghĩa, thì hàm phải được khai báo trong hàm main() trước khi nó được sử dụng.~~

Xem ví dụ,

```
#include <stdio.h>
main()
{
    .
    .
    address();
    .
}

address()
{
    .
    .
    .
}
```

Hàm **main()** gọi hàm **address()** và hàm **address()** được gọi trước khi nó được định nghĩa. Mặc dù, nó không được khai báo trong hàm **main()** thì điều này có thể thực hiện được trong một số trình biên dịch C, hàm **address()** được gọi mà không cần khai báo gì thêm cả. Đây là sự **khai báo không tương minh** của một hàm.

15.5 Các nguyên mẫu hàm

Một nguyên mẫu hàm là một khai báo hàm trong đó xác định rõ kiểu dữ liệu của các đối số và giá trị trả về. Thông thường, các hàm được khai báo bằng cách xác định kiểu của giá trị được trả về bởi hàm, và tên hàm. Tuy nhiên, chuẩn ANSI C cho phép số lượng và kiểu dữ liệu của các đối số hàm được khai báo. Một hàm `abc()` có hai đối số kiểu `int` là `x` và `y`, và trả về một giá trị kiểu `char`, có thể được khai báo như sau:

```
char abc();  
hoặc  
char abc(int x, int y);
```

Cách định nghĩa sau được gọi là **nguyên mẫu hàm**. Khi các nguyên mẫu được sử dụng, C có thể tìm và thông báo bất kỳ kiểu dữ liệu không hợp lệ khi chuyển đổi giữa các đối số được dùng để gọi một hàm với sự định nghĩa kiểu của các tham số. Một lỗi sẽ được thông báo ngay khi có sự khác nhau giữa số lượng các đối số được sử dụng để gọi hàm và số lượng các tham số khi định nghĩa hàm.

Cú pháp tổng quát của một nguyên mẫu hàm:

```
type function_name(type parm_name1, type parm_name2, .. type  
                    parm_nameN);
```

Khi hàm được khai báo không có các thông tin nguyên mẫu, trình biên dịch cho rằng không có thông tin về các tham số được đưa ra. Một hàm không có đối số có thể gây ra lỗi khi khai báo không có thông tin nguyên mẫu. Để tránh điều này, khi một hàm không có tham số, nguyên mẫu của nó sử dụng **void** trong cặp dấu ngoặc (). Như đã nói ở trên, **void** cũng được sử dụng để khai báo tường minh một hàm không có giá trị trả về.

Ví dụ, nếu một hàm `noparam()` trả về kiểu dữ liệu `char` và không có các tham số được gọi, có thể được khai báo như sau

```
char noparam(void);
```

Khai báo trên chỉ ra rằng hàm không có tham số, và bất kỳ lời gọi có truyền tham số đến hàm đó là không đúng.

Khi một hàm không nguyên mẫu được gọi tất cả các kiểu **char** được đổi thành kiểu **int** và tất cả kiểu **float** được đổi thành kiểu **double**. Tuy nhiên, nếu một [hàng hàm](#) là nguyên mẫu, thì các kiểu đã đưa ra trong nguyên mẫu được giữ nguyên và không có sự tăng cấp kiểu xảy ra.

15.6 Các biến

Như đã thảo luận, các biến là những vị trí được đặt tên trong bộ nhớ, được sử dụng để chứa giá trị có thể hoặc không thể được sửa đổi bởi một chương trình hoặc một hàm. Có ba loại biến cơ bản: **biến cục bộ**, **tham số hình thức**, và **biến toàn cục**.

1. **Biến cục bộ** là những biến được khai báo bên trong một hàm.
2. **Tham số hình thức** được khai báo trong một định nghĩa hàm như là các tham số.
3. **Biến toàn cục** được khai báo bên ngoài các hàm.

15.6.1 Biến cục bộ

Biến cục bộ còn được gọi là **biến động**, từ khoá **auto** được sử dụng để khai báo chúng. Chúng chỉ được tham chiếu đến bởi các lệnh bên trong của khối lệnh mà biến được khai báo. Để rõ hơn, một biến

cục bộ được tạo ra trong lúc vào một khối và bị huỷ trong lúc đi ra khỏi khối đó. Khối lệnh thông thường nhất mà trong đó một biến cục bộ được khai báo chính là hàm.

Xem đoạn mã lệnh sau:

```
void blk1(void) /* void denotes no value returned*/
{
    char ch;
    ch = 'a';
    .
    .
}
void blk2(void)
{
    char ch;
    ch = 'b';
    .
    .
}
```

Biến **ch** được khai báo hai lần, trong **blk1()** và **blk2()**. **ch** trong **blk1()** không có liên quan đến **ch** trong **blk2()** bởi vì mỗi **ch** chỉ được biết đến trong khối lệnh mà nó được khai báo.

Vì các biến cục bộ được tạo ra và huỷ đi trong một khối mà chúng được khai báo, nên nội dung của chúng bị mất bên ngoài phạm vi của khối. Điều này có nghĩa là chúng không thể duy trì giá trị của chúng giữa các lần gọi hàm.

Từ khóa **auto** có thể được dùng để khai báo các biến cục bộ, nhưng thường nó không được dùng vì mặc nhiên các biến không toàn cục được xem như là biến cục bộ.

Các biến cục bộ được sử dụng bởi các hàm thường được khai báo ngay sau dấu ngoặc mở '{' của hàm và trước tất cả các câu lệnh. Tuy nhiên, các khai báo có thể ở bên trong một khối của một hàm. Ví dụ,

```
void blk1(void)
{
    int t;
    t = 1;
    if(t > 5)
    {
        char ch;
        .
        .
    }
    .
}
```

Trong ví dụ trên biến **ch** được tạo ra và chỉ hợp lệ bên trong khối mã lệnh **if**. Nó không thể được tham chiếu đến trong một phần khác của hàm **blk1()**.

Một trong những thuận lợi của sự khai báo một biến theo cách này đó là bộ nhớ sẽ chỉ được cấp phát cho nó khi nếu điều kiện để đi vào khối lệnh **if** được thoả. Điều này là bởi vì các biến cục bộ chỉ được khai báo khi đi vào khối lệnh mà các biến được định nghĩa trong đó.

Chú ý: Điều quan trọng cần nhớ là tất cả các biến cục bộ phải được khai báo tại điểm bắt đầu của khối mà trong đó chúng được định nghĩa, và trước tất cả các câu lệnh thực thi.

Ví dụ sau có thể không làm việc với một số các trình biên dịch.

```
void blk1(void)
{
    int len;
    len = 1;
    char ch; /* This will cause an error */
    ch = 'a';
    .
    .
}
```

15.6.2 Tham số hình thức

Một hàm sử dụng các đối số phải khai báo các biến để nhận các giá trị của các đối số. Các biến này được gọi là **tham số hình thức** của hàm và hoạt động giống như bất kỳ một biến cục bộ bên trong hàm.

Các biến này được khai báo bên trong cặp dấu ngoặc () theo sau tên hàm. Xem ví dụ sau:

```
blk1(char ch, int i)
{
    if(i > 5)
        ch = 'a';
    else
        i = i +1;
    return;
}
```

Hàm **blk1()** có hai tham số: **ch** và **i**.

Các tham số hình thức phải được khai báo cùng với kiểu của chúng. Như trong ví dụ trên, **ch** có kiểu **char** và **i** có kiểu **int**. Các biến này có thể được sử dụng bên trong hàm như các biến cục bộ bình thường. Chúng bị huỷ đi khi ra khỏi hàm. Cần chú ý là các tham số hình thức đã khai báo có cùng kiểu dữ liệu với các đối số được sử dụng khi gọi hàm. Trong trường hợp có sai, C có thể không hiển thị lỗi nhưng có thể đưa ra một kết quả không mong muốn. Điều này là vì, C vẫn đưa ra một vài kết quả trong các tình huống khác thường. Người lập trình phải đảm bảo rằng không có các lỗi về sai kiểu.

Cũng giống như với các biến cục bộ, các phép gán cũng có thể được thực hiện với tham số hình thức của hàm và chúng cũng có thể được sử dụng bất kỳ biểu thức nào mà C cho phép.

15.6.3 Biến toàn cục

Các biến toàn cục là biến được thấy bởi toàn bộ chương trình, và có thể được sử dụng bởi [một](#) mã lệnh bất kỳ. Chúng được khai báo bên ngoài các hàm của chương trình và lưu giá trị của chúng trong suốt sự thực thi của chương trình. Các biến này có thể được khai báo bên ngoài **main()** hoặc khai báo bất kỳ nơi đâu trước lần sử dụng đầu tiên. Tuy nhiên, tốt nhất để khai báo các biến toàn cục là tại đầu chương trình, nghĩa là trước hàm **main()**.

```
int ctr; /* ctr is global */
void blk1(void);
void blk2(void);
void main(void)
{
```

```

    ctr = 10;
    blk1 ();
    .
    .
}
void blk1(void)
{
    int rtc;
    if (ctr > 8)
    {
        rtc = rtc + 1;
        blk2 ();
    }
}
void blk2(void)
{
    int ctr;
    ctr = 0;
}

```

Trong đoạn mã lệnh trên, **ctr** là một biến toàn cục và được khai báo bên ngoài hàm **main()** và **blk1()**, nó có thể được tham chiếu đến trong các hàm. Biến **ctr** trong **blk2()**, là một biến cục bộ và không có liên quan với biến toàn cục **ctr**. Nếu một biến toàn cục và cục bộ có cùng tên, tất cả các tham chiếu đến tên đó bên trong khối chứa định nghĩa biến cục bộ sẽ được kết hợp với biến cục bộ mà không phải là biến toàn cục.

Các biến toàn cục được lưu trữ trong các vùng cố định của bộ nhớ. Các biến toàn cục hữu dụng khi nhiều hàm trong chương trình sử dụng cùng dữ liệu. Tuy nhiên, nên tránh sử dụng biến toàn cục nếu không cần thiết, vì chúng giữ bộ nhớ trong suốt thời gian thực hiện chương trình. Vì vậy việc sử dụng một biến toàn cục ở nơi mà một biến cục bộ có khả năng đáp ứng cho hàm sử dụng là không hiệu quả. Ví dụ sau sẽ giúp làm rõ hơn điều này:

```

void addgen(int i, int j)
{
    return(i + j);
}
int i, j;
void addspe(void)
{
    return(i + j);
}

```

Cả hai hàm **addgen()** và **addspe()** đều trả về tổng của các biến **i** và **j**. Tuy nhiên, hàm **addgen()** được sử dụng để trả về tổng của hai số bất kỳ; trong khi hàm **addspe()** chỉ trả về tổng của các biến toàn cục **i** và **j**.

15.7 Lớp lưu trữ (Storage Class)

Mỗi biến trong C có một đặc trưng được gọi là **lớp lưu trữ**. Lớp lưu trữ xác định hai khía cạnh của biến: **thời gian sống** của biến và **phạm vi** của biến. **Thời gian sống** của một biến là thời gian mà giá trị của biến tồn tại. **Phạm vi** Sự thấy được của một biến xác định các phần của một chương trình sẽ có thể nhận ra biến. Một biến có thể có tầm nhìn trong một khối, một hàm, một tập tin, một nhóm các tập tin, hoặc toàn bộ chương trình. Một biến có thể xuất hiện trong một khối, một hàm, một tập tin, một nhóm các tập tin, hoặc toàn bộ chương trình

Theo cách nhìn của trình biên dịch C, một tên biến xác định một vài vị trí vật lý bên trong máy tính, ở đó một chuỗi các bit biểu diễn giá trị được lưu trữ của biến. Có hai loại vị trí trong máy tính mà ở đó giá trị của biến có thể được lưu trữ: bộ nhớ hoặc thanh ghi CPU. Lớp lưu trữ của biến xác định vị trí biến được lưu trữ là trong bộ nhớ hay trong một thanh ghi. C có bốn lớp lưu trữ. Đó là:

- **auto**
- **external**
- **static**
- **register**

Đó là các từ khoá. Cú pháp tổng quát cho khai báo biến như sau:

```
storage_specifier type var_name;
```

15.7.1 Biến tự động

Biến tự động thật ra là biến cục bộ mà chúng ta đã nói ở trên. Phạm vi của một biến tự động có thể nhỏ hơn hàm, nếu nó được khai báo bên trong một câu lệnh ghép: phạm vi của nó bị giới hạn trong câu lệnh ghép đó. Chúng có thể được khai báo bằng từ khoá **auto**, nhưng sự khai báo này là không cần thiết. Bất kỳ một biến được khai báo bên trong một hàm hoặc một khối lệnh thì mặc nhiên là thuộc lớp auto và hệ thống cung cấp vùng bộ nhớ được yêu cầu cho biến đó.

15.7.2 Biến ngoại

Trong C, một chương trình lớn có thể được chia thành các module nhỏ hơn, các module này có thể được biên dịch riêng lẻ và được liên kết lại với nhau. Điều này được thực hiện nhằm tăng tốc độ quá trình biên dịch các chương trình lớn. Tuy nhiên, khi các module được liên kết, các tập tin phải được chương trình thông báo cho biết về các biến toàn cục được yêu cầu. Một biến toàn cục chỉ có thể được khai báo một lần. Nếu hai biến toàn cục có cùng tên được khai báo trong cùng một tập tin, một thông điệp lỗi '**duplicate variable name**' (tên biến trùng) có thể được hiển thị hoặc đơn giản trình biên dịch C chọn một biến khác. Một lỗi tương tự xảy ra nếu tất cả các biến toàn cục được yêu cầu bởi chương trình được chứa trong mỗi tập tin. Mặc dù trình biên dịch không đưa ra bất kỳ một thông báo lỗi nào trong khi biên dịch, nhưng sự thật các bản sao của cùng một biến đang được tạo ra. Tại thời điểm liên kết các tập tin, bộ liên kết sẽ hiển thị một thông báo lỗi như sau '**duplicate label**' (nhãn trùng nhau) vì nó không biết sử dụng biến nào. Lớp **extern** được dùng trong trường hợp này. Tất cả các biến toàn cục được khai báo trong một tập tin và các biến giống nhau được khai báo như là biến ngoại trong tất cả các tập tin. Xem đoạn mã lệnh sau:

File1	File2
int i,j;	extern int i,j;
char a;	extern char a;
main()	xyz()
{	{
.	i = j * 5
.	.
.	.
}	}
abc()	pqr()
{	{
i = 123;	j = 50;
.	.
.	.
}	}

File2 có các biến toàn cục giống như **File1**, ngoại trừ một điểm là các biến này có từ khóa **extern** được thêm vào sự khai báo của chúng. Từ khóa này nói với trình biên dịch là tên và kiểu của biến toàn cục được sử dụng mà không cần phải tạo lại sự lưu trữ cho chúng. Khi hai module được liên kết, các tham chiếu đến các biến ngoại được giải quyết.

Nếu một biến không được khai báo trong một hàm, trình biên dịch sẽ kiểm tra nó có khớp với bất kỳ biến toàn cục nào không. Nếu khớp với một biến toàn cục, thì trình biên dịch sẽ xem như một biến toàn cục đang được tham chiếu đến.

15.7.3 Biến tĩnh

Các biến **tĩnh** là các biến cố định bên trong các hàm và các tập tin. Không giống như các biến toàn cục, chúng không được biết đến bên ngoài hàm hoặc tập tin của chúng, nhưng chúng giữ được giá trị của chúng giữa các lần gọi. Điều này có nghĩa là, nếu một hàm kết thúc và sau đó được gọi lại, các biến tĩnh đã định nghĩa trong hàm đó vẫn giữ được giá trị của chúng. Sự khai báo biến tĩnh được bắt đầu với từ khóa **static**.

Có thể định nghĩa các biến tĩnh có cùng tên như hướng dẫn với các biến ngoại. Các biến cục bộ (biến tĩnh cũng như biến động) có độ ưu tiên cao hơn các biến ngoại và giá trị của các biến ngoại sẽ không ảnh hưởng bởi bất kỳ sự thay đổi nào các biến cục bộ. Các biến ngoại có cùng tên với các biến nội trong một hàm không thể được truy xuất trực tiếp bên trong hàm đó.

Các giá trị khởi tạo có thể được gán cho các biến trong sự khai báo các biến tĩnh, nhưng các giá trị này phải là các hằng hoặc các biểu thức. Trình biên dịch tự động gán một giá trị mặc nhiên 0 đến các biến tĩnh không được khởi tạo. Sự khởi tạo thực hiện ở đầu chương trình.

Xem hai chương trình sau. Sự khác nhau giữa biến cục bộ: tự động và tĩnh sẽ được làm rõ.

Ví dụ về biến tự động:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    incre();
    incre();
    incre();
}

incre()
{
    char var = 65;          /* var is automatic variable*/
    printf("\nThe character stored in var is %c", var++);
}
```

Kết quả **thực thi** của chương trình trên sẽ là:

```
The character stored in var is A
The character stored in var is A
The character stored in var is A
```

Ví dụ về biến tĩnh:

```
#include<stdio.h>
main()
```

```

{
    incre();
    incre():
    incre():
}

incre()
{
    static char var = 65; /* var is static variable */
    printf("\nThe character stored in var is %c", var++);
}

```

Kết quả thực thi của chương trình trên sẽ là:

```

The character stored in var is A
The character stored in var is B
The character stored in var is C

```

Cả hai chương trình gọi **incre()** ba lần. Trong chương trình thứ nhất, mỗi lần **incre()** được gọi, biến **var** với lớp lưu trữ **auto** (lớp lưu trữ mặc định) được khởi tạo lại là 65 (là mã ASCII tương ứng của ký tự A). Vì vậy khi kết thúc hàm, giá trị mới của **var** (66) bị mất đi (ASCII ứng với ký tự B).

Trong chương trình thứ hai, **var** là của lớp lưu trữ **static**. Ở đây **var** được khởi tạo là 65 chỉ một lần duy nhất khi biên dịch chương trình. Cuối lần gọi hàm đầu tiên, **var** có giá trị 66 (ASCII B) và trong tự ở lần gọi kế tiếp **var** có giá trị 67 (ASCII C). Sau lần gọi hàm cuối cùng, **var** được tăng giá trị theo sự thực thi hành của lệnh **printf()**. Giá trị này bị mất khi chương trình kết thúc.

15.7.4 Biến thanh ghi

Các máy tính có các thanh ghi trong bộ số học logic - Arithmetic Logic Unit (ALU), các thanh ghi này được sử dụng để tạm thời lưu trữ dữ liệu được truy xuất thường xuyên. Kết quả tức thời của phép tính toán cũng được lưu vào các thanh ghi. Các thao tác thực hiện trên dữ liệu lưu trữ trong các thanh ghi thì nhanh hơn dữ liệu trong bộ nhớ. Trong ngôn ngữ assembly (hợp ngữ), người lập trình phải truy xuất đến các thanh ghi này và sử dụng chúng để giúp chương trình chạy nhanh hơn. Các ngôn ngữ lập trình bậc cao thường không truy xuất đến các thanh ghi của máy tính. Trong C, việc lựa chọn vị trí lưu trữ cho một giá trị tùy thuộc vào người lập trình. Nếu một giá trị đặc biệt được dùng thường xuyên (ví dụ giá trị điều khiển của một vòng lặp), lớp lưu trữ của nó có thể khai báo là **register**. Sau đó nếu trình biên dịch tìm thấy một thanh ghi còn trống, và các thanh ghi của máy tính đủ lớn để chứa biến, biến sẽ được đặt vào thanh ghi đó. Ngược lại, trình biên dịch sẽ xem các biến thanh ghi như các biến động khác, nghĩa là lưu trữ chúng trong bộ nhớ. Từ khóa **register** được dùng khi định nghĩa các biến thanh ghi.

Phạm vi và **sự khởi tạo** của các biến thanh ghi là giống như các biến **động**, ngoại trừ vị trí lưu trữ. Các biến thanh ghi là cục bộ trong một hàm. Nghĩa là, chúng tồn tại khi hàm được gọi và giá trị bị mất đi một khi thoát khỏi hàm. Sự khởi tạo các biến này được thực hiện bởi người lập trình.

Vì số lượng các thanh ghi là có hạn, lập trình viên cần xác định các biến nào trong chương trình được sử dụng thường xuyên để khai báo chúng là các biến thanh ghi.

Sự hữu dụng của các biến thanh ghi thay đổi từ máy này đến một máy khác và từ một trình biên dịch C này đến một trình biên dịch khác. Đôi khi các biến thanh ghi không được hỗ trợ bởi tất cả – từ khóa **register** vẫn được chấp nhận nhưng được xem giống như là từ khóa **auto**. Trong các trường hợp khác, nếu biến thanh ghi được hỗ trợ và nếu lập trình viên sử dụng chúng một cách hợp lý, chương trình sẽ được thực thi nhanh hơn gấp đôi.

Các biến **thanh ghi** được khai báo như bên dưới:

```
register int x;  
register char c;
```

Sự khai báo thanh ghi chỉ có thể gắn vào các biến động và tham số hình thức. Trong trường hợp sau, sự khai báo sẽ giống như sau:

```
f(c,n)  
register int c, n;  
{  
    register int i;  
    .  
    .  
    .  
}
```

Xét một ví dụ, ở đó chương trình hiển thị tổng lập phương các số thành phần của một số bằng chính số đó. Ví dụ 370 là một số như vậy, vì:

$$3^3 + 7^3 + 0^3 = 27 + 343 + 0 = 370$$

Chương trình sau in ra các con số như vậy trong khoảng 1 đến 999.

```
#include <stdio.h>  
main()  
{  
    register int i;  
    int no, digit, sum;  
    printf("\nThe numbers whose Sum of Cubes of Digits is Equal  
           to the number itself are:\n\n");  
    for(i = 1; i < 999; i++)  
    {  
        sum = 0;  
        no = i;  
        while(no)  
        {  
            digit = no%10;  
            no = no/10;  
            sum = sum + digit * digit * digit;  
        }  
  
        if (sum == i)  
            printf("t%d\n", i);  
    }  
}
```

| Kết quả ~~thực thi~~ của chương trình trên như sau:

```
The numbers whose Sum of Cubes of Digits is Equal to the  
number itself are:  
1  
153  
370  
371
```


Trong chương trình trên, giá trị của `i`, thay đổi từ 1 đến 999. Với mỗi giá trị này, lập phương của từng con số riêng lẻ được cộng và kết quả tổng được so sánh với `i`. Nếu hai giá trị này là bằng nhau, `i` được hiển thị. Vì `i` được sử dụng để điều khiển sự lặp, (phần chính của chương trình), nó được khai báo là của lớp lưu trữ thanh ghi. Sự khai báo này làm tăng hiệu quả của chương trình.

15.8 Các qui luật về phạm vi của một hàm

Qui luật về phạm vi là những qui luật quyết định một đoạn mã lệnh có thể truy xuất đến một đoạn mã lệnh khác hay hoặc dữ liệu hay không. Trong C, mỗi hàm của chương trình là các khối lệnh riêng lẻ. Mã lệnh bên trong một hàm là cục bộ với hàm đó và không thể được truy xuất bởi bất kỳ lệnh nào ở ngoài hàm, ngoại trừ lời gọi hàm. Mã lệnh bên trong một hàm là ẩn đối với phần còn lại của chương trình, và trừ khi nó sử dụng biến hoặc dữ liệu toàn cục, nó có thể tác động hoặc bị tác động bởi các phần khác của chương trình. Để rõ hơn, mã lệnh và dữ liệu được định nghĩa bên trong một hàm không thể tương tác với mã lệnh hay dữ liệu được định nghĩa trong hàm khác bởi vì hai hàm có phạm vi khác nhau.

Trong C, tất cả các hàm có cùng mức phạm vi. Nghĩa là, một hàm không thể được định nghĩa bên trong một hàm khác. Chính vì lý do này mà C không phải là một ngôn ngữ cấu trúc khối về mặt kỹ thuật.

15.9 Gọi hàm

Một cách tổng quát, các hàm giao tiếp với nhau bằng cách truyền tham số. Các tham số được truyền theo một trong hai cách sau:

- Truyền bằng giá trị
- Truyền bằng tham chiếu.

15.9.1 Truyền bằng giá trị

Mặc nhiên trong C, tất cả các đối số của hàm được truyền bằng giá trị. Điều này có nghĩa là, khi các đối số được truyền đến hàm được gọi, các giá trị được truyền thông qua các biến tạm. Mọi sự thao tác chỉ được thực hiện trên các biến tạm này. Hàm được gọi không thể thay đổi giá trị của chúng. Xem ví dụ sau,

```
#include <stdio.h>
main()
{
    int a, b, c;
    a = b = c = 0;
    printf("\nEnter 1st integer: ");
    scanf("%d", &a);
    printf("\nEnter 2nd integer: ");
    scanf("%d", &b);
    c = adder(a, b);
    printf("\n\na & b in main() are: %d, %d", a, b);
    printf("\n\nc in main() is: %d", c);
    /* c gives the addition of a and b */
}

adder(int a, int b)
{
    int c;
```

```

c = a + b;
a *= a;
b += 5;
printf("\n\na & b within adder function are: %d, %d ", a, b);
printf("\nc within adder function is : %d",c);
return(c);
}

```

Ví dụ về kết quả thực thi khi nhập vào 2 và 4:

```

a & b in main() are: 2, 4
c in main() is: 6
a & b within adder function are: 4, 9
c within adder function is : 6

```

Chương trình trên nhận hai số nguyên, hai số này được truyền đến hàm **adder()**. Hàm **adder()** thực hiện như sau: nó nhận hai số nguyên như là các đối số của nó, cộng chúng lại, tính bình phương cho số nguyên thứ nhất, và cộng 5 vào số nguyên thứ hai, in kết quả và trả về tổng của các đối số thực. Các biến được sử dụng trong hàm **main()** và **adder()** có cùng tên. Tuy nhiên, không có gì là chung giữa chúng. Chúng được lưu trữ trong các vị trí bộ nhớ khác nhau. Điều này được thấy rõ từ kết quả của chương trình trên. Các biến a và b trong hàm **adder()** được thay đổi từ 2 và 4 thành 4 và 9. Tuy nhiên, sự thay đổi này không ảnh hưởng đến các giá trị của a và b trong hàm **main()**. Các biến được lưu ở những vị trí bộ nhớ khác nhau. Biến **c** trong **main()** thì khác với biến **c** trong **adder()**.

Vì vậy, các đối số được gọi là **truyền bằng giá trị** khi giá trị của các biến được truyền đến hàm được gọi và bất kỳ sự thay đổi **trên** giá trị này cũng không ảnh hưởng đến giá trị gốc của biến đã truyền.

15.9.2 Truyền bằng tham chiếu

Khi các đối số được truyền bằng giá trị, các giá trị của đối số của hàm đang gọi **không** bị thay đổi. Tuy nhiên, có thể có trường hợp, ở đó giá trị của các đối số phải được thay đổi. Trong những trường hợp như vậy, **truyền bằng tham chiếu** được dùng. **Truyền bằng tham chiếu**, hàm được phép truy xuất đến vùng bộ nhớ thực của các đối số và vì vậy có thể thay đổi giá trị của các đối số của hàm gọi.

Ví dụ, xét một hàm, hàm này nhận hai đối số, hoán vị giá trị của chúng và trả về các giá trị của chúng. Nếu một chương trình giống như chương trình dưới đây được viết để giải quyết mục đích này, thì sẽ không bao giờ thực hiện được.

```

#include <stdio.h>
main()
{
    int x, y;
    x = 15; y = 20;
    printf("x = %d, y = %d\n", x, y);
    swap(x, y);
    printf("\nAfter interchanging x = %d, y = %d\n", x, y);
}

swap(int u, int v)
{
    int temp;
    temp = u;
    u = v;
    v = temp;
    return;
}

```

```
}

```

Kết quả **thực thi** của chương trình trên như sau:

```
x = 15, y = 20
After interchanging x = 15, y = 20
```

Hàm **swap()** hoán vị các giá trị của **u** và **v**, nhưng các giá trị này không được truyền trở về hàm **main()**. Điều này là bởi vì các biến **u** và **v** trong **swap()** là khác với các biến **u** và **v** được dùng trong **main()**. Truyền bằng tham chiếu có thể được sử dụng trong trường hợp này để đạt được kết quả mong muốn, bởi vì nó sẽ thay đổi các giá trị của các đối số thực. Các con trỏ được dùng khi thực hiện truyền bằng tham chiếu.

Các con trỏ được truyền đến một hàm như là các đối số để cho phép hàm được gọi của chương trình truy xuất các biến mà phạm vi của nó không vượt ra khỏi hàm gọi. Khi một con trỏ được truyền đến một hàm, địa chỉ của dữ liệu được truyền đến hàm nên hàm có thể tự do truy xuất nội dung của địa chỉ đó. Các hàm gọi nhận ra bất kỳ thay đổi trong nội dung của địa chỉ. Theo cách này, đối số hàm cho phép dữ liệu được thay đổi trong hàm gọi, cho phép truyền dữ liệu hai chiều giữa hàm gọi và hàm được gọi. Khi các đối số **của** hàm là các con trỏ hoặc mảng, truyền bằng tham chiếu được tạo ra đối nghịch với cách truyền bằng giá trị.

Các đối số hình thức của một hàm là các con trỏ thì phải có một dấu ***** phía trước, giống như sự khai báo biến con trỏ, để xác định chúng là các con trỏ. Các đối số thực kiểu con trỏ trong lời gọi hàm có thể được khai báo là một biến con trỏ hoặc một biến được tham chiếu đến (**&var**).

Ví dụ, định nghĩa hàm

```
getstr(char *ptr_str, int *ptr_int)
```

đối số **ptr_str** trỏ đến kiểu **char** và **ptr_int** trỏ đến kiểu **int**. Hàm có thể được gọi bằng câu lệnh,

```
getstr(pstr, &var)
```

ở đó **pstr** được khai báo là một con trỏ và địa chỉ của biến **var** được truyền. Gán giá trị thông qua,

```
*ptr_int = var;
```

Hàm bây giờ có thể gán các giá trị đến biến **var** trong hàm gọi, cho phép truyền **theo hai chiều** đến và từ hàm.

```
char *pstr;
```

Quan sát ví dụ sau của hàm **swap()**. Bài toán này sẽ giải quyết được khi con trỏ được truyền thay vì dùng biến. Mã lệnh tương tự như sau:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int x, y, *px, *py;

    /* Storing address of x in px */
    px = &x;

    /* Storing address of y in py */
    py = &y;
```

```

x = 15; y = 20;
printf("x = %d, y = %d \n", x, y);
swap (px, py);

/* Passing addresses of x and y */
printf("\n After interchanging x = %d, y = %d\n", x, y);
}

swap(int *u, int *v)
/* Accept the values of px and py into u and v */
{
    int temp;
    temp = *u;
    *u = *v;
    *v = temp;
    return;
}

```

| Kết quả ~~thực thi~~ của chương trình trên như sau:

```

x = 15, y = 20
After interchanging x = 20, y = 15

```

Hai biến kiểu con trỏ **px** và **py** được khai báo, và địa chỉ của biến **x** và **y** được gán đến chúng. Sau đó các biến con trỏ được truyền đến hàm **swap()**, hàm này hoán vị các giá trị lưu trong **x** và **y** thông qua các con trỏ.

15.10 Sự lồng nhau của lời gọi hàm

Lời gọi một hàm từ một hàm khác được gọi là **sự lồng nhau** của **lời gọi hàm**. Một chương trình kiểm tra một chuỗi có phải là chuỗi đọc xuôi - đọc ngược như nhau hay không, là một ví dụ cho các lời gọi hàm lồng nhau. Từ đọc xuôi - ngược giống nhau là một chuỗi các ký tự đối xứng. Xem đoạn mã lệnh theo sau đây:

```

main()
{
    .
    .
    palindrome();
    .
    .
}
palindrome()
{
    .
    .
    getstr();
    reverse();
    cmp();
    .
    .
}

```

Trong chương trình trên, hàm `main()` gọi hàm `palindrome()`. Hàm `palindrome()` gọi đến ba hàm khác `getstr()`, `reverse()` và `cmp()`. Hàm `getstr()` để nhận một chuỗi ký tự từ người dùng, hàm `reverse()` đảo ngược chuỗi và hàm `cmp()` so sánh chuỗi được nhập vào và chuỗi đã được đảo.

Vì `main()` gọi `palindrome()`, hàm `palindrome()` lần lượt gọi các hàm `getstr()`, `reverse()` và `cmp()`, các lời gọi hàm này được gọi là được lồng bên trong `palindrome()`.

Sự lồng nhau của các lời gọi hàm như trên là được phép, trong khi định nghĩa một hàm bên trong một hàm khác là không được chấp nhận trong C.

15.11 Hàm trong chương trình nhiều tập tin

Các chương trình có thể được tạo bởi nhiều tập tin. Những chương trình như vậy được tạo bởi các hàm lớn, ở đó mỗi hàm có thể chiếm một tập tin. Cũng như các biến trong các chương trình nhiều tập tin, các hàm cũng có thể được định nghĩa là **static** hoặc **external**. Phạm vi của hàm external có thể được sử dụng trong tất cả các tập tin của chương trình, và đó là cách lưu trữ mặc định cho các tập tin. Các hàm static chỉ được nhận biết bên trong tập tin chương trình và phạm vi của nó không vượt khỏi tập tin chương trình. Phần **tiêu đề (header)** của hàm như sau,

```
static fn_type fn_name (argument list)
hoặc
extern fn_type fn_name (argument list)
```

Từ khóa **extern** là một tùy chọn (không bắt buộc) vì nó là lớp lưu trữ mặc định.

15.12 Con trỏ đến hàm

Một đặc tính mạnh mẽ của C vẫn chưa được đề cập, chính là **con trỏ hàm**. Dù rằng một hàm không phải là một biến, nhưng nó có địa chỉ vật lý trong bộ nhớ nơi có thể gán cho một con trỏ. Một địa chỉ hàm là điểm **bắt đầu đi vào** của hàm và con trỏ hàm có thể được sử dụng để gọi hàm.

Để hiểu các con trỏ hàm làm việc như thế nào, thật sự cần phải hiểu thật rõ một hàm được biên dịch và được gọi như thế nào trong C. Khi mỗi hàm được biên dịch, mã nguồn được chuyển thành mã đối tượng và một điểm **bắt đầu đi vào** của hàm được thiết lập. Khi một lời gọi được thực hiện đến một hàm, một lời gọi ngôn ngữ máy được thực hiện để chuyển điều khiển đến điểm **bắt đầu đi vào** của hàm. Vì vậy, nếu một con trỏ chứa địa chỉ của điểm **bắt đầu đi vào** của hàm, nó có thể được dùng để gọi hàm đó. Địa chỉ của một hàm có thể lấy được bằng cách sử dụng tên hàm không có dấu ngoặc () hay bất kỳ đối số nào. Chương trình sau sẽ minh họa khái niệm của con trỏ hàm.

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void check(char *a, char *b, int (*cmp)());

main()
{
    char s1[80], s2[80];
    int (*p)();
    p = strcmp;
    gets(s1);
    gets(s2);
    check(s1, s2, p);
}
```

```
void check(char *a, char *b, int (*cmp)())
{
    printf("Testing for equality \n");
    if(!(*cmp)(a, b))
        printf("Equal");
    else
        printf("Not Equal");
}
```

Hàm **check()** được gọi bằng cách truyền hai con trỏ ký tự và một con trỏ hàm. Trong hàm **check()**, các đối số được khai báo là các con trỏ ký tự và một hàm con trỏ. Chú ý cách ~~khai báo~~ một hàm con trỏ được khai báo. Cú pháp tương tự được dùng khi khai báo các hàm con trỏ khác bất luận đó là kiểu trả về của hàm. Cặp dấu ngoặc () bao quanh ***cmp** là cần thiết để chương trình biên dịch hiểu câu lệnh này một cách rõ ràng.

Tóm tắt bài học

- Trong C, các hàm được dùng để thực thi một chuỗi các chỉ thị nhiều hơn một lần.
- **type_specifier** xác định kiểu dữ liệu của giá trị sẽ được trả về bởi hàm.
- Các đối số tới hàm có thể là các hằng, biến, biểu thức hay các hàm.
- Các đối số còn được gọi là **các đối số thực** trong hàm gọi và **đối số hình thức** trong hàm được gọi.
- Một hàm phải được khai báo trong **hàm_main()**, trước khi nó được định nghĩa hay sử dụng.
- Trong C, mặc định, tất cả các đối số **của** hàm được truyền bằng giá trị.
- Có ba loại biến cơ bản: biến cục bộ, tham số hình thức và biến toàn cục.
 - Biến cục bộ được khai báo bên trong một hàm.
 - Tham số hình thức được khai báo trong định nghĩa của tham số hàm.
 - Biến toàn cục được khai báo bên ngoài tất cả các hàm.
- Lốp lưu trữ định nghĩa hai đặc tính của biến; **thời gian sống** của biến và **tầm nhìn** hay **phạm vi**.
- Các biến tự động giống như các biến cục bộ.
- Tất cả các biến toàn cục được khai báo trong một tập tin và giống với các biến được khai báo **extern** trong tất cả các tập tin.
- Các biến **static** là các biến cố định bên trong các hàm hoặc tập tin của chúng.
- Không giống các biến toàn cục, các biến tĩnh không được nhận biết bên ngoài hàm hoặc tập tin của nó, nhưng chúng duy trì được các giá trị của chúng giữa các lần gọi.
- Nếu một giá trị đặc biệt được sử dụng thường xuyên, có thể dùng lốp lưu trữ **register** cho nó.
- Cũng giống như các biến trong các chương trình có nhiều tập tin, các hàm cũng có thể được định nghĩa là **static** hay **external**.
- Mã lệnh và dữ liệu được định nghĩa bên trong một hàm không thể tương tác với mã lệnh hay dữ liệu được định nghĩa trong hàm khác bởi vì hai hàm có phạm vi khác nhau.
- Một hàm không thể được định nghĩa bên trong một hàm khác.
- Một nguyên mẫu hàm là một sự khai báo hàm **xác định để chỉ ra** các kiểu dữ liệu của các đối số.
- Lời gọi một hàm từ bên trong một hàm khác được gọi là sự **làm-tê** của lời gọi hàm.
- Một con trỏ hàm có thể được dùng để gọi một hàm.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Một _____ là một đoạn chương trình chứa chính nó và thực hiện một tác vụ ~~xác định~~ cu thể.
2. Các đối số xuất hiện trong cặp dấu ngoặc () còn được gọi là _____.
3. Nếu không có lệnh return, điều khiển chuyển đến chương trình gọi khi gặp dấu ngoặc đóng } của khối mã lệnh. Điều này được gọi là _____.
4. Hàm gọi đến một hàm khác có tên là _____ và hàm đang được gọi đến có tên là _____.
5. Một _____ là một sự khai báo hàm để xác định chi ra kiểu dữ liệu của các đối số.
~~6.6.~~ _____ chỉ có thể được tham chiếu đến bởi các lệnh bên trong khối lệnh đã khai báo chúng. ←
~~7.7.~~ _____ được nhìn thấy bởi toàn bộ chương trình, và có thể được sử dụng ở bất kỳ mã lệnh nào. ←
~~8.8.~~ _____ quyết định một đoạn mã lệnh có thể truy xuất đến một đoạn mã lệnh khác ~~hay~~ hoặc dữ liệu hay không. ←
~~9.9.~~ Các đối số được gọi là truyền _____ khi giá trị của các biến được truyền đến hàm được gọi ←
~~10.10.~~ Trong _____, hàm được phép truy xuất vị trí bộ nhớ thật của các đối số. ←

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Formatted: Bullets and Numbering

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Định nghĩa và gọi hàm
- Sử dụng các tham số trong hàm.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

16.1 Hàm

Như chúng ta đã biết, một hàm là một khối các lệnh thực hiện một tác vụ xác định. Trong bài này, chúng ta tập trung vào cách tạo và sử dụng hàm.

16.1.1 Định nghĩa hàm

Một hàm được định nghĩa với một tên hàm, theo sau bởi cặp dấu ngoặc nhọn {} bên trong chứa một hay nhiều câu lệnh. Ví dụ,

```
argentina()
{
    statement 1;
    statement 2;
    statement 3;
}
```

16.1.2 Gọi một hàm

Một hàm có thể được gọi từ chương trình chính bằng cách đưa ra tên của hàm ~~theo sau~~ theo sau bởi cặp dấu ngoặc () và một dấu chấm phẩy. Ví dụ,

```
argentina();
```

Bây giờ, xem chương trình hoàn thiện.

- Gọi trình soạn thảo chương trình C.**

- Tạo tập tin mới.**

- Đưa vào đoạn mã lệnh sau:**

```
#include<stdio.h>

void main()
{
    printf("\nI am in main");
    italy();
    brazil();
    argentina();
}
```

```

italy()
{
    printf("\nI am in italy");
}
brazil()
{
    printf("\nI am in brazil");
}
argentina()
{
    printf("\nI am in argentina");
}

```

Để xem kết quả, thực hiện các bước sau:

4. Lưu tập tin với tên **functionI.C**.
5. Biên dịch tập tin, **functionI.C**.
6. Thực thi chương trình, **functionI.C**.
7. Trở về trình soạn thảo.

Một kết quả về kết quả thực thi của chương trình trên được chỉ ra trong hình 16.1. Kết quả của chương trình trên được minh họa như hình 16.1



Hình 16.1: Kết quả của functionI.C

1.2 Sử dụng các tham số trong hàm

Các **tham số** được sử dụng để chuyển-truyền thông tin đến hàm. Các chuỗi định dạng và danh sách các biến được đặt bên trong cặp dấu ngoặc () của hàm là các tham số.

16.2.1 Định nghĩa một hàm có tham số

Một hàm được định nghĩa với một tên hàm theo sau là dấu ngoặc mở (, sau đó là các tham số và cuối cùng là dấu ngoặc đóng). Bên trong hàm, có thể có một hoặc nhiều câu lệnh. Ví dụ,

```

calculatesum (int x, int y, int z)
{
    statement 1;
    statement 2;
    statement 3;
}

```

}

Xem chương trình hoàn thiện sau.

1. **Tạo một tập tin mới.**

2. **Nhập vào mã lệnh sau:**

```
#include<stdio.h>

void main()
{
    int a, b, c, sum;

    printf("\nEnter any three numbers: ");
    scanf("%d %d %d", &a, &b, &c);

    sum = calculatesum(a, b, c);

    printf("\nSum = %d", sum);
}

calculatesum(int x, int y, int z)
{
    int d;

    d = x + y + z;
    return (d);
}
```

3. **Lưu tập tin với tên functionII.C.**

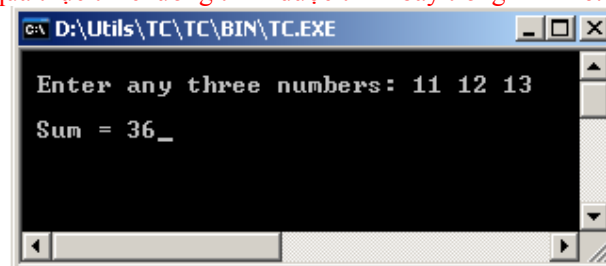
4. **Biên dịch tập tin, functionII.C.**

5. **Thực thi chương trình, functionII.C.**

6. **Trở về trình soạn thảo.**

[Kết quả của chương trình trên được minh họa như hình 16.2](#)

[Một ví dụ của kết quả thực thi chương trình được trình bày trong hình 16.2.](#)



Hình 16.2: Kết quả thực thi của functionII.C

Phần II – Trong thời gian 30 kế tiếp:

1. Viết một chương trình C nhập vào một số và tính bình phương của số đó ~~với sự trợ giúp của bảng~~ cách sử dụng hàm.

Để thực hiện điều này,

- a. Khai báo một hàm.
- b. Nhập vào một số.
- c. Truyền số đó đến hàm và hàm sẽ trả về bình phương của số đó.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để tính diện tích và chu vi hình tròn.
2. Viết một chương trình in ra giai thừa của một số nguyên.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Giải thích các biến và hằng kiểu chuỗi
- Giải thích con trỏ trỏ đến chuỗi
- Thực hiện các thao tác nhập/xuất chuỗi
- Giải thích các hàm thao tác chuỗi
- Giải thích cách thức truyền mảng vào hàm như tham số
- Mô tả cách thức sử dụng chuỗi như các ~~đối số~~tham số của hàm.

Giới thiệu

Các chuỗi trong C được cài đặt như là các mảng ký tự kết thúc bởi ký tự NULL ('\0'). Bài này sẽ thảo luận về công dụng và thao tác trên chuỗi.

17.1 Các biến và hằng kiểu chuỗi

Các biến chuỗi được sử dụng để lưu trữ một chuỗi các ký tự. Như các biến khác, các biến này phải được khai báo trước khi sử dụng. [Ví dụ khai báo một biến chuỗi:](#)

[Một câu khai báo biến chuỗi điển hình là:](#)

```
char str[10];
```

str là một ~~biến~~ mảng các ký tự có thể lưu ~~giữ~~ tối đa 10 ký tự. Giả sử str được gán một hằng chuỗi,

```
"WELL DONE"
```

Một **hằng chuỗi** là một dãy các ký tự nằm trong dấu nháy kép. Mỗi ký tự trong một chuỗi được lưu trữ như là một phần tử của mảng. Trong bộ nhớ, chuỗi được lưu trữ như sau:

'W'	'E'	'L'	'L'	' '	'D'	'O'	'N'	'E'	'\0'
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

[Ký tự '\0' \(null\) được tự động thêm vào trong cách biểu diễn bên trong của chuỗi để đánh dấu điểm kết thúc chuỗi. Ký tự '\0' \(null\) được tự động thêm vào trong cách biểu diễn bên trong của chuỗi để chương trình có thể định vị được nơi kết thúc chuỗi. Vì vậy, khi khai báo một chuỗi, phải tăng kích thước của nó thêm một phần tử để chứa kí hiệu kết thúc null.](#)

[Vì vậy, khi khai báo một biến chuỗi, nhớ dành một phần tử trống cho ký hiệu kết thúc null.](#)

17.1.1 Con trỏ trỏ đến chuỗi

Chuỗi có thể được lưu và truy cập bằng cách sử dụng con trỏ kiểu ký tự. Một con trỏ kiểu ký tự trỏ đến một chuỗi được khai báo như sau:

```
char *pstr = "WELCOME";
```

[pstr là một con trỏ được khởi tạo để trỏ đến một hằng chuỗi. Con trỏ pstr có thể thay đổi để trỏ đến bất kì một chuỗi nào khác. Khi đó, sẽ không thể nào truy xuất đến chuỗi "WELCOME" mà pstr đang](#)

trở đến. Mặc dù khi con trỏ **pstr** trở đến một chuỗi khác thì ta không thể truy xuất đến chuỗi "WELCOME" được nữa.

pstr là một con trỏ được khởi tạo để trỏ đến một hàng chuỗi. Con trỏ có thể thay đổi để trỏ đến một nơi khác. Tuy nhiên, sự thay đổi sẽ làm cho chuỗi trở nên không thể truy cập được nữa.

17.1.2 Các thao tác nhập/xuất chuỗi

Các thao tác nhập/xuất (I/O) chuỗi trong C được thực hiện bằng cách gọi các hàm. Các hàm này là một phần của thư viện nhập/xuất chuẩn tên **stdio.h**. Một chương trình muốn sử dụng các hàm nhập/xuất chuỗi phải có câu lệnh khai báo sau ở đầu chương trình:

```
#include <stdio.h>;
```

Khi chương trình có chứa câu lệnh này được biên dịch, thì nội dung của tập tin **stdio.h** sẽ trở thành một phần của chương trình.

➤ **Các thao tác nhập/xuất chuỗi đơn giản**

Sử dụng Hàm **gets()** là cách đơn giản nhất để nhập một chuỗi thông qua thiết bị nhập chuẩn. Các ký tự sẽ được nhập vào cho đến khi nhấn phím Enter. Hàm **gets()** thay thế ký tự kết thúc trở về đầu dòng '\n' bằng ký tự '\0'. Cú pháp hàm này như sau:

```
gets(str);
```

Trong đó **str** là một mảng ký tự đã được khai báo.

Tương tự, hàm **puts()** được sử dụng để hiển thị một chuỗi ra thiết bị xuất chuẩn. Ký tự xuống dòng sẽ kết thúc việc xuất chuỗi. Cú pháp hàm như sau:

```
puts(str);
```

Trong đó **str** là một mảng ký tự đã được khai báo và khởi tạo. Chương trình sau đây nhận vào một tên và hiển thị một thông điệp thông báo.

Ví dụ 1:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    char name[20];
    /* name is declared as a single dimensional character
       array */

    clrscr();                /* Clears the screen */
    puts("Enter your name:"); /* Displays a message */

    gets(name);              /* Accepts the input */

    puts("Hi there: ");
    puts(name);              /* Displays the input */

    getch();
}
```

```
}

```

Nếu tên Lisa được nhập vào, chương trình trên cho ra kết quả:

```
Enter your name:
Lisa
Hi there:
Lisa

```

➤ **Các thao tác Nhập/Xuất chuỗi có định dạng**

Có thể sử dụng các hàm **scanf()** và **printf()** để nhập và hiển thị các giá trị chuỗi. Các hàm này được dùng để nhập và hiển thị các kiểu dữ liệu hỗn hợp trong một câu lệnh duy nhất. Cú pháp để nhập một chuỗi như sau:

```
scanf("%s", str);

```

Trong đó ký hiệu định dạng **%s** cho biết rằng một giá trị chuỗi sẽ được nhập vào. **str** là một mảng ký tự đã được khai báo. Tương tự, để hiển thị chuỗi, cú pháp sẽ là:

```
printf("%s", str);

```

Trong đó ký hiệu định dạng **%s** cho biết rằng một giá trị chuỗi sẽ được hiển thị và **str** là một mảng ký tự đã được khai báo và khởi tạo. ~~Hàm printf() có thể được sử dụng không kèm theo ký tự định dạng để hiển thị các thông báo. Hàm printf() có thể dùng để hiển thị ra các thông báo mà không cần ký tự định dạng.~~

Có thể sửa đổi chương trình bên trên để nhập vào và hiển thị một tên, sử dụng hàm **scanf()** và **printf()**.

Ví dụ 2:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    char name[20];
    /* name is declared as a single dimensional character
       array */

    clrscr(); /* Clears the screen */
    printf("Enter your name: "); /* Displays a message */

    scanf("%s", name); /* Accepts the input */

    printf("Hi there: %s", name); /* Displays the input */

    getch();
}

```

Nếu nhập vào tên Brendan , chương trình trên cho ra kết quả:

```
Enter your name: Brendan
Hi there: Brendan

```


17.2 Các hàm về chuỗi

C hỗ trợ rất nhiều hàm về chuỗi. Các hàm này có thể tìm thấy trong tập tin string.h. Một số thao tác mà các hàm này thực hiện là:

- Nối ~~ket~~ chuỗi
- So sánh chuỗi
- Định vị một ký tự trong chuỗi
- Sao chép một chuỗi sang chuỗi khác
- ~~Tính~~ Xác định chiều dài của chuỗi.

17.2.1 Hàm strcat()

Hàm **strcat()** được sử dụng để nối hai giá trị chuỗi vào một chuỗi nhau. Cú pháp hàm là:

```
strcat(str1, str2);
```

trong đó **str1** và **str2** là hai mảng ký tự chuỗi đã được khai báo và khởi tạo. Giá trị trong str2 được gắn vào cuối chuỗi str1. Hàm này sẽ thực hiện nối chuỗi str2 được nối vào sau chuỗi str1

Chương trình sau đây nhận vào họ và tên. Nó sẽ nối chúng với nhau và hiển thị ra họ tên đầy đủ.
~~Chương trình sau đây nhận vào họ và tên. Nó sẽ nối tên vào họ và hiển thị tên đã được nối.~~

Ví dụ 3:

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>

void main()
{
    char firstname[15];
    char lastname[15];

    clrscr();

    printf("Enter your first name: ");
    scanf("%s", firstname);

    printf("Enter your last name:");
    scanf("%s", lastname);

    strcat(firstname, lastname);
    /* Attaches the contents of lastname at the end of firstname */

    printf("%s", firstname);
    getch();
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:
Một mẫu xuất ra màn hình của chương trình trên sẽ là:

```
Enter your first name: Carla
Enter your last name: Johnson
CarlaJohnson
```

17.2.2 Hàm strcmp()

Việc so sánh hai chuỗi (bằng nhau hay không bằng nhau) có thể thực hiện bằng cách sử dụng các toán tử quan hệ. Tuy nhiên, để so sánh hai chuỗi kí tự, phải dùng một hàm. Hàm **strcmp()** so sánh hai chuỗi với nhau và trả về một số nguyên phụ thuộc vào kết quả so sánh. Cú pháp của hàm **strcmp()** như sau:

Sự bằng nhau (hay không bằng nhau) của hai số có thể được chứng thực bằng cách sử dụng các toán tử quan hệ. Tuy nhiên, để so sánh các chuỗi, phải dùng một lời gọi hàm. Hàm **strcmp()** so sánh hai chuỗi và trả về một giá trị số nguyên dựa trên kết quả của sự so sánh. Cú pháp hàm là:

```
strcmp(str1, str2);
```

trong đó **str1** và **str2** là hai mảng ký tự chuỗi đã được khai báo và khởi tạo. Hàm trả về giá trị:

- Nhỏ hơn 0 nếu str1 < str2
- 0 nếu str1 = str2
- Lớn hơn 0 nếu str1 > str2

Chương trình sau đây so sánh biến name1 với các biến name2, name3, name4 và hiển thị kết quả của phép so sánh:

Chương trình sau đây so sánh một tên với ba tên khác và hiển thị kết quả của phép so sánh.

Ví dụ 4:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    char name1[15] = "Geena";
    char name2[15] = "Dorothy";
    char name3[15] = "Shania";
    char name4[15] = "Geena";
    int i;

    clrscr();

    i = strcmp(name1, name2);
    printf("%s compared with %s returned %d\n", name1, name2, i);

    i = strcmp(name1, name3);
    printf("%s compared with %s returned %d\n", name1, name3, i);

    i = strcmp(name1, name4);
    printf("%s compared with %s returned %d\n", name1, name4, i);

    getch();
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Mẫu xuất ra màn hình của chương trình trên sẽ là:

```
Geena compared with Dorothy returned 3
Geena compared with Shania returned -12
Geena compared with Geena returned 0
```

Lưu ý giá trị trả về trong mỗi phép so sánh ở ví dụ trên. Đó là sự khác nhau về mã ASCII của hai ký tự khác nhau đầu tiên tìm thấy trong hai chuỗi.

Lưu ý giá trị trả về cho mỗi phép so sánh. Nó là sự khác biệt giữa các giá trị ASCII của hai ký tự khác nhau đầu tiên tìm gặp trong hai chuỗi.

17.2.3 Hàm strchr()

Hàm **strchr()** xác định vị trí xuất hiện của một ký tự trong một chuỗi. Cú pháp hàm là:

```
strchr(str, chr);
```

trong đó str là một mảng ký tự hay chuỗi. chr là một biến ký tự chứa giá trị cần tìm. Hàm trả về con trỏ trỏ đến giá trị tìm được đầu tiên trong chuỗi, hoặc NULL nếu không tìm gặp thấy.

Chương trình sau đây xác định liệu ký tự ‘a’ có xuất hiện trong hai tên thành phố được nêu ra hai thành phố hay không.

Ví dụ 5:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    char str1[15] = "New York";
    char str2[15] = "Washington";
    char chr = 'a', *loc;

    clrscr();

    loc = strchr(str1, chr);
    /* Checks for the occurrence of the character value held by chr
    in the first city name */

    if(loc != NULL)
        printf("%c occurs in %s\n", chr, str1);
    else
        printf("%c does not occur in %s\n", chr, str1);

    loc = strchr(str2, chr);
    /* Checks for the occurrence of the character in the second
    city name */

    if(loc != NULL)
        printf("%c occurs in %s\n", chr, str2);
    else
        printf("%c does not occur in %s\n", chr, str2);

    getch();
}
```

[Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:](#)

[Kết quả xuất ra màn hình của chương trình trên là:](#)

```
a does not occur in New York
a occurs in Washington
```

17.2.4 Hàm strcpy()

Trong C không có toán tử nào xử lý một chuỗi như là một đơn vị duy nhất. Vì vậy, phép gán một giá trị chuỗi này cho một chuỗi khác đòi hỏi phải sử dụng hàm strcpy(). Cú pháp hàm là:

```
strcpy(str1, str2);
```

trong đó **str1** và **str2** là hai mảng ký tự đã được khai báo và khởi tạo. Hàm sao chép giá trị **str2** vào **str1** và trả về [chuỗi str1](#).

Chương trình sau đây minh họa việc sử dụng hàm strcpy(). Nó thay đổi tên của một khách sạn và hiển thị tên mới.

Ví dụ 6:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    char hotelname1[15] = "Sea View";
    char hotelname2[15] = "Sea Breeze";

    clrscr();

    printf("The old name is %s\n", hotelname1);

    strcpy(hotelname1, hotelname2);
    /*Changes the hotel name*/

    printf("The new name is %s\n", hotelname1);
    /*Displays the new name*/

    getch();
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Kết quả xuất ra màn hình của chương trình trên là:

```
The old name is Sea View
The new name is Sea Breeze
```

17.2.5 Hàm strlen()

Hàm strlen() trả về chiều dài của chuỗi. Chiều dài của chuỗi rất hay được sử dụng trong các vòng lặp truy cập từng ký tự của chuỗi. Cú pháp của hàm là:

Hàm strlen() trả về độ dài chuỗi. Độ dài chuỗi có thể hữu dụng trong các chương trình truy cập đến từng ký tự của chuỗi trong một vòng lặp. Cú pháp hàm là:

```
strlen(str);
```

trong đó **str** là mảng ký tự đã được khai báo và khởi tạo. Hàm trả về độ dài chuỗi chiều dài của chuỗi str.

Chương trình sau đây đưa ra ví dụ đơn giản sử dụng hàm strlen(). Nó tìm chiều dài của tên một công ty và hiển thị tên công ty đó với các ký tự được phân cách nhau bởi ký tự '*'. hiển thị tên đó ra màn hình cùng với một số các ký tự khác.

Chương trình sau đây cho thấy thao tác đơn giản của hàm strlen(). Nó xác định độ dài chuỗi của một tên công ty và hiển thị tên cùng với một số ký tự thêm vào.

Ví dụ 7:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    char compname[20] = "Microsoft";
    int len, ctr;
```

```

clrscr();

len = strlen(compname);
/* Determines the length of the string */

for(ctr = 0; ctr < len; ctr++)
/* Accesses and displays each character of the string*/
    printf("%c * ", compname[ctr]);

getch();
}

```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Kết quả xuất ra màn hình của chương trình trên là:

```
M * i * c * r * o * s * o * f * t *
```

17.3 Truyền mảng vào hàm

Trong C, khi một mảng được truyền vào hàm như một **đối tượng** số, thì chỉ có địa chỉ của mảng được truyền vào. Tên mảng không kèm theo chỉ số là địa chỉ của mảng. Đoạn mã dưới đây mô tả cách truyền địa chỉ của mảng **ary** cho hàm **fn_ary()**:

Đoạn trích mã lệnh sau đây truyền địa chỉ của mảng **ary** vào hàm **fn_ary()**:

```

void main()
{
    int ary[10];
    .
    .
    fn_ary(ary);
    .
    .
}

```

Nếu **đối tượng** số của hàm là một mảng một chiều, thì tham số **hình thức** đó có thể được khai báo theo một trong các cách sau:

Nếu một hàm nhận một mảng một chiều, các tham số hình thức có thể được khai báo theo một trong các cách sau đây:

```

fn_ary (int ary [10])    /* sized array */
{
    :
}
hoặc
fn_ary (int ary [])     /*unsized array */
{
    :
}

```

Cả hai khai báo ở trên đều cho cùng kết quả. Kiểu thứ nhất sử dụng cách khai báo mảng chuẩn, chỉ rõ ra kích thước của mảng. Kiểu thứ hai, chỉ ra rằng tham số là một mảng kiểu **int** có kích thước bất kỳ. Cả hai khai báo ở trên đều cho cùng kết quả. Kiểu đầu tiên sử dụng cách khai báo mảng chuẩn. Ở kiểu thứ hai, khai báo mảng đơn giản chỉ mô tả rằng cần đưa vào một mảng kiểu **int** với một độ dài nào đó.

Chương trình sau đây nhận các số vào một mảng số nguyên. Sau đó mảng này sẽ được truyền vào hàm `sum_arr()`. Hàm sẽ tính toán và trả về tổng của các số nguyên trong mảng.

Ví dụ 8:

```
#include <stdio.h>
void main()
{
    int num[5], ctr, sum = 0;
    int sum_arr(int num_arr[]); /* Function declaration */

    clrscr();

    for(ctr = 0; ctr < 5; ctr++) /*Accepts numbers into the array*/
    {
        printf("\nEnter number %d: ", ctr+1);
        scanf("%d", &num[ctr]);
    }

    sum = sum_arr(num); /* Invokes the function */

    printf("\nThe sum of the array is %d", sum);

    getch();
}

int sum_arr(int num_arr[]) /* Function definition */
{
    int i, total;

    for(i = 0, total = 0; i < 5; i++) /* Calculates the sum */
        total += num_arr[i];

    return total; /* Returns the sum to main() */
}
```

[Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:](#)
[Một mẫu kết xuất ra màn hình của chương trình trên là:](#)

```
Enter number 1: 5

Enter number 2: 10

Enter number 3: 13

Enter number 4: 26

Enter number 5: 21

The sum of the array is 75
```

17.4 Truyền chuỗi vào hàm

Chuỗi, hay mảng ký tự, có thể được truyền vào hàm. Ví dụ, chương trình sau đây sẽ nhận vào các chuỗi và [đưa vào lưu trong](#) một mảng ký tự hai chiều. Sau đó, mảng này sẽ được truyền vào trong một hàm dùng để [xác định tìm](#) chuỗi dài nhất trong mảng [đó](#).

Ví dụ 9:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    char lines[5][20];
    int ctr, longctr = 0;

    int longest(char lines_arr[][20]);
    /* Function declaration */

    clrscr();

    for(ctr = 0; ctr < 5; ctr++)
    /* Accepts string values into the array */
    {
        printf("\nEnter string %d: ", ctr + 1);
        scanf("%s", lines[ctr]);
    }

    longctr = longest(lines);
    /* Passes the array to the function */

    printf("\nThe longest string is %s", lines[longctr]);

    getch();
}

int longest(char lines_arr[][20]) /* Function definition */
{
    int i = 0, l_ctr = 0, prev_len, new_len;

    prev_len = strlen(lines_arr[i]);
    /* Determines the length of the first element */

    for(i++; i < 5; i++)
    {
        new_len = strlen(lines_arr[i]);
        /* Determines the length of the next element */

        if(new_len > prev_len)
            l_ctr = i;
        /* Stores the subscript of the longer string */

        prev_len = new_len;
    }

    return l_ctr;
    /* Returns the subscript of the longest string */
}
```


Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:
Một mẫu kết xuất ra màn hình của chương trình trên là:

```
Enter string 1: The
Enter string 2: Sigma
Enter string 3: Protocol
Enter string 4: Robert
Enter string 5: Ludlum
The longest string is Protocol
```

Tóm tắt bài học

- **Chuỗi** trong C được cài đặt như mảng các ký tự kết thúc bằng ký tự NULL ('\0').
- Các biến chuỗi được sử dụng để lưu trữ một dãy các ký tự.
- Một hằng chuỗi là một dãy các ký tự bao bởi dấu nháy kép.
- Các chuỗi có thể được lưu trữ và truy cập bằng cách sử dụng các con trỏ ký tự.
- Các thao tác nhập/xuất chuỗi trong C được thực hiện bằng các hàm thuộc thư viện nhập/xuất chuẩn **stdio.h**.
- Hàm **gets()** và **puts()** là cách đơn giản nhất để nhập vào và hiển thị chuỗi.
- Hàm **scanf()** và **printf()** có thể được sử dụng để nhập vào và hiển thị chuỗi đi cùng với các kiểu dữ liệu khác.
- C hỗ trợ rất nhiều hàm về chuỗi, mà chúng ta có thể tìm thấy trong [tập tin thư viện chuẩn header string.h](#).
- Hàm **strcat()** được sử dụng để nối hai giá trị chuỗi vào một.
- Hàm **strcmp()** so sánh hai chuỗi và trả về một số nguyên dựa vào kết quả của phép so sánh.
- Hàm **strchr()** xác định vị trí xuất hiện của một ký tự trong một chuỗi.
- Hàm **strcpy()** sao chép nội dung của một chuỗi vào một chuỗi khác.
- Hàm **strlen()** trả về độ dài của chuỗi.
- Trong C, khi một mảng được truyền vào hàm như một [đến tham số](#), chỉ có địa chỉ của mảng được truyền vào.
- Tên mảng không đi kèm với chỉ số là địa chỉ của mảng.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Các chuỗi được kết thúc bởi ký tự _____.
2. Số lượng ký tự có thể nhập vào char_arr[15] là _____.
3. Sự thay đổi [giá trị của](#) con trỏ kiểu chuỗi có thể dẫn đến mất dữ liệu. **(Đúng / Sai)**
4. Ký tự __ được sử dụng để sang dòng mới trong printf().
5. Để sử dụng hàm strcat(), tập tin header _____ phải được bao gồm trong chương trình.
6. Hai con trỏ có thể so sánh được chỉ khi cả hai biến đang trỏ đến các biến có kiểu khác nhau. **(Đúng / Sai)**
7. strcmp() trả về _____ nếu hai chuỗi hoàn toàn giống nhau.
8. Khi một mảng được truyền vào một hàm, chỉ có _____ của nó được truyền.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình để nhập vào hai chuỗi. Chương trình sẽ xác định liệu chuỗi thứ nhất có xuất hiện ở cuối chuỗi thứ hai không.
2. Viết một chương trình nhập vào một mảng các số và hiển thị giá trị trung bình. Sử dụng hàm để tính giá trị trung bình.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng các hàm về chuỗi
- Truyền mảng vào hàm
- Truyền chuỗi vào hàm.

Các bước trong bài này được giải thích chi tiết, đầy đủ. Mục đích là nắm được những nội dung trong bài lý thuyết và sử dụng thành thạo được công cụ. Hãy làm theo các bước dưới đây một cách cẩn thận.

Các bước được cho trong bài này được giải thích cặn kẽ, dễ hiểu và đã được tư duy cẩn thận từ đầu đến cuối. Bài đã được viết để đáp ứng được mục tiêu học và để có thể hiểu hoàn toàn về công cụ. Xin hãy thực hiện theo các bước một cách cẩn thận.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:

18.1 Các hàm về chuỗi

Các hàm xử lý chuỗi trong C nằm trong **trong thư viện chuẩn file string.h**. Do đó bất kỳ chương trình nào có sử dụng đến các hàm xử lý chuỗi phải đưa **file thư viện này** vào **bằng lệnh include**.

Các hàm về chuỗi trong C được tìm thấy trong tập tin header chuẩn **string.h**. Tập tin này phải được bao gồm (include) trong mỗi chương trình sử dụng các hàm về chuỗi.

18.1.1 Sắp xếp chuỗi sử dụng các hàm trong thư viện

Lưu chuỗi sử dụng các hàm trong thư viện

Các hàm về chuỗi được dùng để thao tác trên các mảng ký tự. Chẳng hạn như, chiều dài của một chuỗi có thể được xác định bằng hàm **strlen()**. Chúng ta hãy viết một chương trình C để sắp xếp 5 chuỗi theo độ dài giảm dần. Các bước thực hiện được liệt kê như sau:

1. Như chúng ta đã học trong bài lý thuyết, trong C, để sử dụng các hàm về chuỗi từ thư viện, chúng ta cần phải bao gồm đưa vào hai tập tin header hai thư viện chuẩn: **stdio.h, string.h**. Câu lệnh sẽ là:

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>
```

2. Khai báo một mảng ký tự để lưu 5 chuỗi. Câu lệnh sẽ là:

```
char str_arr[5][20];
```

3. Nhập vào 5 chuỗi trong vòng lặp **for**. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 5; i++)
{
    printf("\nEnter string %d: ", i + 1);
    scanf("%s", str_arr[i]);
}
```

```
}

```

4. So sánh độ chiều dài của mỗi chuỗi với các chuỗi khác. nếu chiều dài của chuỗi này nhỏ hơn chiều dài của một chuỗi đứng ở vị trí phía sau nó trong mảng, ta sẽ thực hiện đổi chỗ 2 chuỗi đó cho nhau. Đổi chỗ nếu chiều dài của chuỗi của nó nhỏ hơn chuỗi kia. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 4; i++)
    for(j = i + 1; j < 5; j++)
    {
        if(strlen(str_arr[i]) < strlen(str_arr[j]))
        {
            strcpy(str, str_arr[i]);
            strcpy(str_arr[i], str_arr[j]);
            strcpy(str_arr[j], str);
        }
    }

```

Chuỗi str được sử dụng trong thao tác hoán đổi hai chuỗi.
Một mảng str được sử dụng để giúp đỡ cho thao tác đổi chỗ.

5. Hiện thị các chuỗi theo thứ tự đã sắp xếp. Câu lệnh sẽ là:

```
printf("\nThe strings in descending order of length are:");
for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("\n%s", str_arr[i]);

```

Chúng ta hãy nhìn vào xem chương trình hoàn chỉnh.

1. **Mở chương trình soạn thảo mà bạn dùng để gõ chương trình C.**
2. **Tạo một tập tin mới.**
3. **Gõ vào các dòng lệnh sau đây:**

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    int i, j;
    char str_arr[5][20], str[20];

    clrscr();
    for(i = 0; i < 5; i++)
    {
        printf("\nEnter string %d: ", i + 1);
        scanf("%s", str_arr[i]);
    }

    for(i = 0; i < 4; i++)
        for(j = i + 1; j < 5; j++)
        {
            if(strlen(str_arr[i]) < strlen(str_arr[j]))
            {
                strcpy(str, str_arr[i]);
                strcpy(str_arr[i], str_arr[j]);
                strcpy(str_arr[j], str);
            }
        }
}

```

```

        strcpy(str_arr[j], str);
    }
}

printf("\nThe strings in descending order of length are:");

for(i = 0; i < 5; i++)
    printf("\n%s", str_arr[i]);

getch();
}

```

Để xem kết quả, thực hiện các bước sau đây:

4. Lưu tập tin với tên stringI.C.
5. Biên dịch tập tin, stringI.C.
6. Thực thi chương trình, stringI.C.
7. Trở về chương trình soạn thảo.

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:

Một ví dụ thực thi chương trình trên như sau:

```

Enter string 1: This
Enter string 2: sentence
Enter string 3: is
Enter string 4: not
Enter string 5: sorted
The strings in descending order of length are:
sentence
sorted
This
not
is

```

18.1.2 Sử dụng hàm để chuyển một mảng ký tự về dạng kiểu in-chữ hoa

Các chuỗi có thể được truyền vào hàm để thao tác. Khi chuỗi, hay mảng các ký tự, được truyền vào hàm, thực ra là ta truyền địa chỉ của nó. Để minh họa điều này, chúng ta hãy viết một chương trình C để chuyển một tập hợp các chuỗi về dạng kiểu in-chữ hoa. Việc chuyển đổi về dạng kiểu in-chữ hoa sẽ được thực hiện bằng một hàm.

Các bước được liệt kê như sau:

1. **Bao gồm**Đưa vào các tập tin header thư viện cần thiết. Câu lệnh sẽ là:

```

#include <stdio.h>
#include <string.h>

```

2. Khai báo một mảng để lưu trữ 5 chuỗi. Câu lệnh sẽ là:

```

char names[5][20];

```

3. Khai báo một hàm nhận vào một chuỗi như là một đối số. Câu lệnh sẽ là:

```
void upername(char name_arr[]);
```

4. Nhập 5 chuỗi đưa vào mảng. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 5; i++)
{
    printf("\nEnter string %d: ", i + 1);
    scanf("%s", names[i]);
}
```

5. Truyền mỗi chuỗi vào hàm để chuyển thành in hoa. Sau khi chuyển đổi, hiển thị chuỗi đã thay đổi. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 5; i++)
{
    upername(names[i]);
    printf("\nNew string %d: %s", i + 1, names[i]);
}
```

6. Định nghĩa hàm. Câu lệnh sẽ là:

```
void upername(char name_arr[])
{
    int x;

    for(x = 0; name_arr[x] != '\0'; x++)
    {
        if(name_arr[x] >= 97 && name_arr[x] <= 122)
            name_arr[x] = name_arr[x] - 32;
    }
}
```

Câu lệnh điều kiện bên trong vòng lặp kiểm tra giá trị ASCII của từng ký tự trong chuỗi. Nếu ký tự ở dạng chữ thường, nó sẽ được chuyển về dạng chữ hoa. Lưu ý rằng giá trị ASCII của 'A' là 65 và 'a' là 97.

Điều kiện kiểm tra giá trị ASCII của mỗi ký tự trong chuỗi. Nếu ký tự đang là chữ thường, nó sẽ được chuyển đổi về dạng in hoa. Lưu ý rằng giá trị ASCII của 'A' là 65 và 'a' là 97.

Chúng ta hãy nhìn-xem-vào-chương trình hoàn chỉnh.

1. **Tạo một tập tin mới.**

2. **Gõ vào các dòng lệnh sau đây:**

```
#include <stdio.h>
#include <string.h>

void main()
{
    int i;
    char names[5][20];
    void upername(char name_arr[]);
    clrscr();
```



```
for(i = 0; i < 5; i++)
{
    printf("\nEnter string %d: ", i + 1);
    scanf("%s", names[i]);
}

for(i = 0; i < 5; i++)
{
    upername(names[i]);
    printf("\nNew string %d: %s", i + 1, names[i]);
}

getch();
}

void upername(char name_arr[])
{
    int x;

    for(x = 0; name_arr[x] != '\0'; x++)
    {
        if(name_arr[x] >= 97 && name_arr[x] <= 122)
            name_arr[x] = name_arr[x] - 32;
    }
}
```

Để xem kết quả, thực hiện các bước sau đây:

3. Lưu tập tin với tên stringII.C.
4. Biên dịch tập tin stringII.C.
5. Thực thi chương trình stringII.C.
6. Trở về chương trình soạn thảo.

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau:
Mẫu kết quả của chương trình như sau:

```
Enter string 1: Sharon
Enter string 2: Christina
Enter string 3: Joanne
Enter string 4: Joel
Enter string 5: Joshua
New string 1: SHARON
New string 2: CHRISTINA
New string 3: JOANNE
New string 4: JOEL
New string 5: JOSHUA
```

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Viết một chương trình C để hiển thị số lần xuất hiện của một ký tự nào đó trong một chuỗi. ~~Đặt~~ Dùng một vòng lặp để thực hiện thao tác này 5 lần.

Để làm điều này,

- a. Khai báo một biến ký tự và một mảng ký tự.
- b. Khai báo một hàm để nhận vào một mảng ký tự và một biến ký tự, và trả về một giá trị nguyên.
- c. ~~Đặt~~ Dùng một vòng lặp để nhập vào một chuỗi và một ký tự 5 lần.
- d. Nhận vào một chuỗi và một ký tự.
- e. Truyền chuỗi và ký tự vào hàm và nhận giá trị trả về bằng một biến nguyên.
- f. In giá trị trả về.
- ~~g. Viết code cho hàm trên. Hàm trên thực hiện So sánh từng ký tự trong chuỗi với ký tự cần tìm. Tăng biến đếm lên một mỗi khi tìm thấy ký tự đó trong chuỗi. Cuối cùng, trả về giá trị của biến đếm cho hàm main().~~
- ~~g. Viết định nghĩa hàm. So sánh mỗi ký tự trong chuỗi với ký tự đã đưa vào. Tăng một biến nguyên mỗi khi ký tự đã đưa vào xuất hiện trong chuỗi. Cuối cùng, trả về biến nguyên cho hàm main().~~

Formatted: Bullets and Numbering

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để nhập vào 5 tên và một chức danh. ~~Xen-Chèn~~ chức danh đó vào phần vào đầu mỗi tên trong mảng. Hiển thị các tên đã sửa đổi.
2. Viết một chương trình C nhập vào nhiệt độ trung bình hằng năm của 5 năm qua, cho 5 thành phố. Hiển thị nhiệt độ lớn nhất và nhỏ nhất của mỗi thành phố. Sử dụng hàm để xác định các nhiệt độ lớn nhất và nhỏ nhất.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cấu trúc (structure) và công dụng của chúng
- Định nghĩa cấu trúc
- Khai báo các biến kiểu cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cách truy cập vào các phần tử của cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cách khởi tạo cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cách sử dụng cấu trúc với câu lệnh gán
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~cách truyền~~ cách truyền ~~cấu trúc vào hàm như các đối số~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cách truyền ~~đối tham số~~ kiểu- kiểu cấu trúc vào hàm
- Sử dụng mảng ~~các~~ cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ sự cách khởi tạo ~~của~~ các mảng cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ con trỏ đến cấu trúc
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ cách truyền ~~các đối số kiểu~~ con trỏ cấu trúc vào hàm ~~như các đối số~~.
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ từ khóa typedef
- ~~Giải thích~~ Giải thích ~~Tìm hiểu~~ việc sắp xếp mảng với hai thuật toán sắp xếp mảng là Insertion sort và Bubble sort.

Giới thiệu

Các chương trình ứng dụng ~~trong bối cảnh của thế giới thực~~ trong thực tế đòi hỏi lưu trữ các kiểu dữ liệu khác nhau. ~~Có thể các kiểu dữ liệu đã được định nghĩa trước của C tỏ ra là không đủ trong những trường hợp như vậy. Tuy nhiên, các kiểu dữ liệu của C mà chúng ta đã được học có thể không đủ trong các trường hợp đó.~~ Vì vậy, C cho phép tạo ra các kiểu dữ liệu ~~tùy ý do người dùng định nghĩa~~. Một trong những kiểu như vậy là **cấu trúc (structure)**. Một cấu trúc là một ~~nhóm tập~~ các biến được ~~gom nhóm~~ gom nhóm lại ~~với nhau có đượ~~ cùng ~~một~~ tên. Một kiểu dữ liệu cũng có thể được đặt tên mới bằng cách sử dụng từ khóa **typedef**.

Các ứng dụng thường lưu trữ một số lượng dữ liệu rất lớn. Trong những trường hợp này, việc định vị một mục dữ liệu nào đó có thể tốn nhiều thời gian. Sắp xếp các giá trị theo một trật tự nào đó sẽ làm cho công việc tìm kiếm nhanh chóng và dễ dàng hơn. Trong chương này, chúng ta cũng sẽ xem một số giải thuật dùng để sắp xếp các mảng.

19.1 Cấu trúc

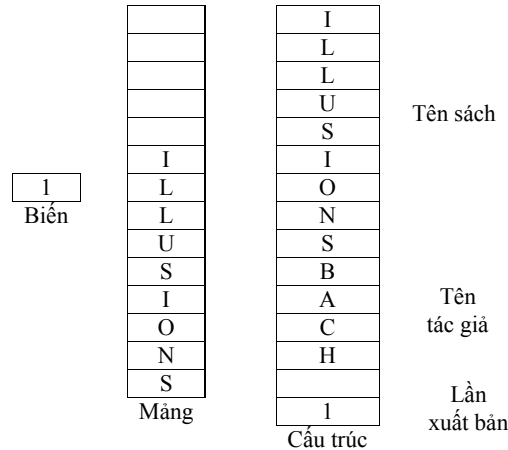
~~Các biến có thể~~ được sử dụng để lưu giữ một mẫu dữ liệu tại một thời điểm và ~~các mảng có thể~~ được sử dụng để lưu giữ một số ~~mẫu~~ dữ liệu có cùng kiểu. Tuy nhiên, một chương trình có thể yêu cầu xử lý các mục dữ liệu có kiểu khác nhau trong cùng một đơn vị chung. Ở trường hợp này, cả biến và mảng đều không thích hợp để sử dụng.

Ví dụ, một chương trình được viết để lưu trữ dữ liệu ~~trong về~~ một danh mục sách. Chương trình đòi hỏi phải nhập và lưu trữ tên của mỗi quyển sách (một mảng chuỗi), tên của tác giả (một mảng chuỗi khác), lần xuất bản (một số nguyên), giá của quyển sách (một số thực). Một mảng đa chiều không thể

sử dụng để làm điều này, vì các phần tử của một mảng phải có cùng kiểu. Đây chính là lúc mà Trong trường hợp này, việc sử dụng cấu trúc sẽ làm cho mọi việc trở nên đơn giản hơn.

Một cấu trúc bao gồm một số mẫu dữ liệu, không cần phải cùng kiểu, được nhóm lại với nhau. Trong ví dụ trên, một cấu trúc sẽ bao gồm tên sách, tên tác giả, lần xuất bản, và giá của quyển sách. Cấu trúc có thể lưu giữ bao nhiêu mẫu dữ liệu cũng được.

Hình 19.1 M minh họa sự khác biệt giữa một biến, một mảng và một cấu trúc.



Hình 19.1. Sự khác nhau giữa một biến, một mảng và một cấu trúc.

19.1.1 Định nghĩa một cấu trúc

Một cấu trúc được định nghĩa chính là một khuôn mẫu của biến cấu trúc. Các biến trong cấu trúc được gọi là các phần tử của cấu trúc hay thành phần của cấu trúc. Một định nghĩa cấu trúc hình thành một khuôn mẫu để tạo ra các biến cấu trúc. Các biến trong cấu trúc được gọi là các phần tử của cấu trúc hay thành viên của cấu trúc.

Việc định nghĩa cấu trúc sẽ tạo ra kiểu dữ liệu mới cho phép người dùng sử dụng chúng để khai báo các biến kiểu cấu trúc. Các biến trong cấu trúc được gọi là các phần tử hay các thành phần của cấu trúc.

Một cách tổng quát, các phần tử của một cấu trúc quan hệ với nhau một cách logic vì chúng liên quan đến một thực thể duy nhất. Ví dụ, về một danh mục sách có thể được biểu diễn như sau:

```
struct cat
{
    char bk_name [25];
    char author [20];
    int edn;
    float price;
};
```

Câu lệnh trên định nghĩa một kiểu dữ liệu mới gọi có tên là **struct cat**. Mỗi biến của kiểu này bao gồm bốn phần tử - bk_name, author, edn, và price. Câu lệnh không khai báo bất kỳ biến nào và vì vậy chương trình không để dành bất kỳ vùng nhớ nào trong bộ nhớ. Nó chỉ định nghĩa cấu trúc của **cat**. Từ khóa **struct** báo cho trình biên dịch biết rằng một structure đang được định nghĩa. Nhân **cat** không

phải là tên biến, vì không phải [ta](#) đang khai báo biến. Nó là một **tên kiểu**. Các phần tử của cấu trúc được định nghĩa trong dấu móc, và kết thúc toàn bộ câu lệnh bằng một dấu chấm phẩy.

19.1.2 Khai báo biến kiểu cấu trúc

Một [K](#)hi [m](#)ột cấu trúc đã được định nghĩa, [chúng](#) [m](#)ột hay nhiều biến kiểu này có thể được khai báo [a](#) có thể khai báo một hoặc nhiều biến kiểu này. Điều này có thể thực hiện như sau [V](#)í dụ:

```
struct cat books1;
```

Câu lệnh này sẽ dành đủ vùng nhớ để lưu giữ tất cả các mục trong một cấu trúc. Khai báo trên thực hiện chức năng tương tự như các khai báo biến: **int xyz** và **float ans**. Nó báo với trình biên dịch dành ra một vùng lưu trữ cho một biến với kiểu nào đó và gán tên cho biến.

Cũng như với **int**, **float** và các kiểu dữ liệu khác, ta có thể có một số bất kỳ các biến có kiểu cấu trúc đã cho. Trong một chương trình, có thể khai báo hai biến books1 và books2 có kiểu cấu trúc **cat**. Điều này có thể thực hiện được theo nhiều cách.

```
struct cat
{
    char bk_name[25];
    char author[20];
    int edn;
    float price;
} books1, books2;
```

hoặc

```
struct cat books1, books2;
```

hoặc

```
struct cat books1;
struct cat books2;
```

Các khai báo này sẽ dành vùng nhớ cho ~~ea~~ hai biến books1 và books2.

Các phần tử của cấu trúc được truy cập thông qua việc sử dụng toán tử chấm (.), toán tử này còn được gọi là toán tử thành viên **membership**. Cú pháp tổng quát dùng để truy cập một phần tử của cấu trúc là:

structure_name.element_name

Ví dụ như, mã lệnh sau đây ~~hien~~ [hệ](#) [truy](#) [cập](#) đến trường bk_name của biến kiểu cấu trúc books1 đã khai báo ~~ở bên~~ [trên](#).

```
books1.bk_name
```

Để đọc vào tên của quyển sách, câu lệnh sẽ là:

```
scanf("%s", books1.bk_name);
```

Để in ra tên sách, câu lệnh sẽ là:

```
printf("The name of the book is %s", books1.bk_name);
```

19.1.3 Khởi tạo các biến cấu trúc

Giống như các biến và mảng, các biến kiểu cấu trúc có thể được khởi tạo tại thời điểm khai báo. Hình thức trong tự như cách khởi tạo mảng. Xét cấu trúc sau dùng để lưu số thứ tự và tên nhân viên:

```
struct employee
{
    int no;
    char name[20];
};
```

Các biến **emp1** và **emp2** có kiểu **employee** có thể được khai báo và khởi tạo như sau:

```
struct employee emp1 = {346, "Abraham"};
struct employee emp2 = {347, "John"};
```

Ở đây, sau khi khai báo kiểu cấu trúc ~~như thường lệ~~, hai biến cấu trúc **emp1** và **emp2** được khai báo và khởi tạo. **SựViệc** khai báo và khởi tạo của chúng ~~xây ra được thực hiện~~ cùng ~~một~~ ~~lúc~~ ~~trong~~ ~~một~~ ~~đòng~~ ~~bởi~~ ~~một~~ ~~câu~~ lệnh duy nhất. **SựViệc** khởi tạo ~~của~~ cấu trúc tương tự như khởi tạo mảng – kiểu biến, tên biến, và toán tử gán, cuối cùng là danh sách các giá trị được đặt trong cặp móc và được phân cách bởi dấu phẩy, theo sau bởi dấu móc chứa danh sách các giá trị, phân cách nhau bởi dấu phẩy.

19.1.4 Câu lệnh gán sử dụng các cấu trúc Thực hiện câu lệnh gán với các biến cấu trúc

Có thể gán giá trị của một biến cấu trúc cho một biến khác cùng kiểu bằng cách sử dụng câu lệnh gán đơn giản. Chẳng hạn, nếu **books1** và **books2** là các biến cấu trúc có cùng kiểu, thì câu lệnh sau là hợp lệ.

```
books2 = books1;
```

Cũng có những trường hợp, ~~nơi mà~~ không thể dùng câu lệnh gán trực tiếp, thì có thể sử dụng hàm tạo ~~sẵn~~ **memcpy()**. Nguyên mẫu của hàm này là:

```
memcpy (char * destn, char &source, int nbytes);
```

Hàm này **thực hiện** sao chép **nbytes** **được lưu trữ** bắt đầu từ địa chỉ **source** đến một vùng nhớ khác có địa chỉ **bắt đầu từ destn**. Hàm đòi hỏi người sử dụng phải ~~mô tả~~ **chỉ ra** kích cỡ của cấu trúc (**nbytes**), kích cỡ này có thể đạt được bằng cách sử dụng toán tử **sizeof()**. Sử dụng hàm **memcpy()**, có thể sao chép nội dung của **books1** sang **books2** như sau:

```
memcpy (&books2, &books1, sizeof(struct cat));
```

19.1.5 Cấu trúc lồng trong cấu trúc

Một cấu trúc có thể lồng trong một cấu trúc khác. Tuy nhiên, một cấu trúc không thể lồng trong chính nó. Rất nhiều trường hợp thực tế đòi hỏi có một cấu trúc nằm trong một cấu trúc khác. Xét ví dụ, ~~một~~ ~~mẫu~~ ~~tin~~ ~~về~~ ~~đề~~ ~~lưu~~ ~~trữ~~ ~~thông~~ ~~tin~~ ~~về~~ ~~những~~ người mượn sách và chi tiết của quyền sách được mượn ~~cũng~~ ~~phải~~ ~~được~~ ~~lưu~~ ~~trữ~~. Cấu trúc sau đây có thể được sử dụng: ta có thể sử dụng cấu trúc sau:

```
struct issue
{
    char borrower [20];
    char dt_of_issue[8];
};
```

```
struct cat books;
}issl;
```

Câu lệnh này khai báo **books** là một thành phần của cấu trúc **issue**. Bản thân thành phần này là một **cấu trúc kiểu struct cat** có kiểu cấu trúc. **Biểu C** cấu trúc trên có thể được khởi tạo như sau:

```
struct issue issl = {"Jane", "04/22/03", {"Illusions",
"Richard Bach", 2, 150.00}};
```

Các dấu ngoặc lồng nhau được sử dụng để khởi tạo một cấu trúc nằm trong một cấu trúc.

Để truy cập vào các phần tử của cấu trúc, hình thức tương tự như cách sử dụng với các cấu trúc bình thường, chẳng hạn để truy cập vào tên của người mượn, mã lệnh sẽ là:

Đối với biến cấu trúc có thành phần là một cấu trúc khác, việc truy cập các thành phần của biến này hoàn toàn tương tự đối với một biến cấu trúc thông thường. Chẳng hạn, để truy cập vào tên của người mượn ta dùng lệnh là:

```
issl.borrower
```

Tuy nhiên để truy cập vào phần tử của cấu trúc cat, chính là một phần của cấu trúc issue, biểu thức sau đây sẽ được sử dụng:

Tuy nhiên, để truy cập thành phần **author** của biến cấu trúc **cat** mà biến cấu trúc này lại là thành phần của một biến cấu trúc **issl** ta sử dụng lệnh sau:

```
issl.books.author
```

Biểu thức này liên hệ đến phần tử **author** của cấu trúc **books** trong cấu trúc **issl**.

Mức độ lồng của các cấu trúc chỉ bị giới hạn bởi dung lượng hiên thời của bộ nhớ đang có. Có thể có một cấu trúc lồng trong một cấu trúc rồi lồng trong một cấu trúc khác và v.v... Các tên biến sử dụng thường tự mô tả về hình dạng của nó. Tên của các biến thường được đặt theo cách thức gọi nhớ nội dung thông tin mà nó lưu trữ. Ví dụ như:

```
company.division.employee.salary
```

Cũng cần nhớ rằng nếu một cấu trúc được lồng trong một cấu trúc khác, nó phải được khai báo trước cấu trúc khác sử dụng nó.

19.1.6 Truyền cấu trúc như là các đối số của hàm tham số kiểu cấu trúc

Một biến cấu trúc có thể được truyền vào một hàm như là một đối số. Kiểu tham số của một hàm có thể là cấu trúc. Đây là một phương tiện hữu dụng và nó được sử dụng để truyền một nhóm các mục dữ liệu có liên quan logic với nhau thay vì phải truyền từng mục một. Đây là một phương tiện hữu dụng khi ta muốn truyền một nhóm các thành phần dữ liệu có quan hệ logic với nhau thông qua một biến thay vì phải truyền từng thành phần một. Tuy nhiên, khi một cấu trúc được sử dụng như một đối số tham số, cần phải lưu ý rằng kiểu của đối số tham số thực phải trùng với kiểu của tham số hình thức.

Chẳng hạn như, một cấu trúc được khai báo để lưu trữ tên, mã số khách hàng và số tiền gửi gốc vào tài khoản của khách hàng. Dữ liệu được nhập trong hàm **main()** và cấu trúc được truyền vào hàm **intcal()** hàm tính toán số tiền lãi phải trả, việc toán số tiền lãi phải trả được thực hiện bằng cách gọi hàm **intcal()** có một tham số kiểu cấu trúc. Đoạn lệnh như sau:

Ví dụ 1:

```
#include <stdio.h>
```



```
struct strucintcal /* Defines the structure */
{
    char name[20];
    int numb;
    float amt;
};

void main()
{
    struct strucintcal xyz; /* Declares a variable */

    void intcal(struct strucintcal);

    clrscr();

    /* Accepts data into the structure */
    printf("\nEnter Customer name: ");
    gets(xyz.name);

    printf("\nEnter Customer number: ");
    scanf("%d", &xyz.numb);

    printf("\nEnter Principal amount: ");
    scanf("%f", &xyz.amt);

    intcal(xyz); /* Passes the structure to a function */
    getch();
}

void intcal(struct strucintcal abc)
{
    float si, rate = 5.5, yrs = 2.5;

    /* Computes the interest */
    si = (abc.amt * rate * yrs) / 100;

    printf ("\nThe customer name is %s", abc.name);
    printf("\nThe customer number is %d", abc.numb);
    printf("\nThe amount is %f", abc.amt);
    printf("\nThe interest is %f", si);

    return;
}
```

Kết quả của chương trình trên được minh họa như sau: Một kết xuất mẫu của chương trình trên như sau:

```
Enter Customer name: Jane
Enter Customer number: 6001
Enter Principal Amount: 30000
The customer name is Jane
The customer number is 6001
The amount is 30000.000000
```

The interest is 4125.000000

Có thể định nghĩa một cấu trúc mà không có nhãn. Điều này hữu dụng khi một biến được khai báo cùng lúc với định nghĩa cấu trúc của nó. Nhân sẽ không cần thiết trong trường hợp này.

19.1.7 Mạng các cấu trúc

Một trong những cách sử dụng thông thường của cấu trúc là mảng cấu trúc. Để khai báo một mảng các cấu trúc, một cấu trúc sẽ được định nghĩa trước, và sau đó một biến mảng có kiểu đó sẽ được khai báo. Ví dụ như, để khai báo một mảng các cấu trúc có kiểu cat, câu lệnh sẽ là:

```
struct cat books[50];
```

Giống như tất cả các biến, mảng các cấu trúc bắt đầu tại chỉ số 0. ~~Tên mảng theo sau bởi chỉ số nằm trong dấu móc vuông đại diện cho một phần tử của mảng. Tên mảng và chỉ số nằm trong cặp dấu ngoặc vuông theo sau tên mảng đại diện cho một phần tử của mảng.~~ Sau lệnh khai báo ở trên, phần tử này là một cấu trúc theo định nghĩa của nó. Vì vậy tất cả các ~~qui tắc dùng để truy xuất đến các phần tử của cấu trúc đều được áp dụng trên phần tử mảng này.~~ ~~luật dùng để liên hệ đến các trường (hay các phần tử) của cấu trúc đều áp dụng được về sau.~~ Sau khi mảng cấu trúc **books** được khai báo,

```
books[4].author
```

sẽ ~~liên hệ đến biến~~ trung ứng là thành phần author của phần tử thứ tư ~~của~~ trong mảng **books**.

19.1.8 Khởi tạo các mảng cấu trúc

Một mảng kiểu bất kỳ được khởi tạo bằng cách liệt kê danh sách giá trị của các phần tử trong một cặp dấu móc. Luật này cũng vẫn đúng thậm chí khi các phần tử mảng là các cấu trúc. Một khởi tạo hiệu quả là chứa các dấu móc lồng nhau. Vì mỗi phần tử của mảng là một cấu trúc, mà giá trị khởi tạo của một cấu trúc được đặt trong cặp dấu móc, nên ta phải sử dụng các cặp dấu móc lồng nhau khi khởi tạo mảng các cấu trúc. Xét ví dụ sau:

```
struct unit
{
    char ch;
    int i;
};

struct unit series[3] =
{
    {'a', 100},
    {'b', 200},
    {'c', 300}
};
```

Đoạn lệnh này khai báo **series** là một mảng cấu trúc gồm 3 phần tử, mỗi phần tử có kiểu **unit**. Khi khởi tạo, vì mỗi phần tử được khởi tạo là một cấu trúc nên giá trị của nó được đặt trong cặp dấu móc, vì vậy toàn bộ danh sách giá trị các phần tử được đóng trong dấu móc để cho biết đang khởi tạo một mảng.

19.1.9 Con trỏ đến cấu trúc

C hỗ trợ con trỏ đến cấu trúc, nhưng có một số khía cạnh đặc biệt đối với con trỏ cấu trúc. Giống như các kiểu con trỏ khác, con trỏ cấu trúc được khai báo bằng cách đặt dấu * trước tên của biến cấu trúc. Ví dụ, câu lệnh sau đây khai báo con trỏ **ptr_bk** của kiểu cấu trúc **cat**.

```
struct cat *ptr_bk;
```

Bây giờ để gán địa chỉ của biến cấu trúc **books** kiểu **cat** cho **ptr_bk**, câu lệnh sẽ như sau:

```
ptr_bk = &books;
```

Toán tử -> được dùng để truy cập vào phần tử của một cấu trúc sử dụng một con trỏ cấu trúc. Toán tử này là một tổ hợp của dấu trừ (-) và dấu lớn hơn (>) và nó được biết đến như một **toán tử tổ hợp**. Ví dụ như, trường **author** có thể được truy cập theo một trong các cách sau đây:

```
ptr_bk->author
```

hoặc

```
books.author
```

hoặc

```
(*ptr_bk).author
```

Trong biểu thức cuối cùng, dấu ngoặc là bắt buộc vì toán tử chấm (.) có độ ưu tiên cao hơn toán tử vô hướng (*). Không có dấu ngoặc, trình biên dịch sẽ sinh ra một lỗi, vì ptr_bk (một con trỏ) thì không tương thích trực tiếp với toán tử chấm vì toán tử chấm không được áp dụng trên biến con trỏ ptr_bk.

Cũng như tất cả các khai báo con trỏ khác, việc khai báo một con trỏ chỉ cấp phát không gian cho con trỏ mà không cấp phát cho nơi mà nó trỏ đến. Vì vậy, khi một con trỏ cấu trúc được khai báo, không gian được cấp phát là dành cho địa chỉ của cấu trúc chứ không phải là bản thân cấu trúc.

19.1.10 Truyền con trỏ cấu trúc như là các đối tham số

Có thể sử dụng các con trỏ cấu trúc như là đối số tham số của hàm. Tại thời điểm gọi hàm, một con trỏ cấu trúc hoặc địa chỉ tương minh của một biến cấu trúc được truyền vào hàm. Điều này cho phép một hàm có thể sửa đổi các phần tử của cấu trúc một cách trực tiếp.

19.2 Từ khóa typedef

Một kiểu dữ liệu mới có thể được định nghĩa bằng cách sử dụng từ khóa **typedef**. Từ khóa này không tạo ra một kiểu dữ liệu mới, mà định nghĩa một tên mới cho một kiểu đã có. Cú pháp tổng quát của câu lệnh **typedef** là:

```
typedef type name;
```

trong đó **type** là một kiểu dữ liệu cho phép bất kỳ và **name** là một tên mới cho kiểu dữ liệu này.

Tên mới được định nghĩa, là một tên thêm vào, chứ không phải là tên thay thế, cho kiểu dữ liệu đã có. Ví dụ như, một tên mới cho float có thể được định nghĩa theo cách sau:

```
typedef float deci;
```

Câu lệnh này sẽ báo cho trình biên dịch biết để nhận dạng **deci** là một tên khác của **float**. Một biến **float** có thể được định nghĩa sử dụng **deci** như sau:

```
deci amt;
```

Ở đây, **amt** là một biến số thực kiểu **deci**, chính là một tên khác của **float**. Sau khi được định nghĩa, **deci** có thể được sử dụng như một kiểu dữ liệu trong câu lệnh **typedef** để gán một tên khác cho kiểu **float**. Chẳng hạn,

```
typedef deci point;
```

Câu lệnh trên báo cho trình biên dịch biết để nhận dạng **point** như là một tên khác của **deci**, cũng chính là một tên khác của **float**. Đặc tính **typedef** đặc biệt tiện lợi khi định nghĩa các cấu trúc, vì ta không cần nhắc lại nhãn **struct** mỗi khi một sử dụng cấu trúc. [Vì vậy, cấu trúc có thể được liên hệ một cách chính xác hơn. Khi đó việc sử dụng cấu trúc sẽ thuận tiện hơn.](#) Thêm vào đó, tên **cho** một kiểu cấu trúc do người dùng định nghĩa thường gợi nhớ đến mục đích của cấu trúc trong chương trình. Một cách tổng quát, một cấu trúc do người dùng định nghĩa có thể được viết như sau:

```
typedef struct new_type
{
    type var1;
    type var2;
}
```

Ở đây, **new_type** là kiểu cấu trúc do người dùng định nghĩa và nó không phải là một biến cấu trúc. Bây giờ, các biến kiểu cấu trúc có thể được định nghĩa theo kiểu dữ liệu mới. [Một ví dụ như sau: Ví dụ:](#)

```
typedef struct
{
    int day;
    int month;
    int year;
} date;

date due_date;
```

Ở đây, **date** là một kiểu dữ liệu mới và **due_date** là một biến kiểu **date**.

Cần nhớ rằng **typedef** không thể sử dụng với **storage classes**.

19.3 Sắp xếp mảng (Sorting Arrays)

Sắp xếp có nghĩa là xếp mảng dữ liệu theo một thứ tự [đặc](#) định như tăng dần hay giảm dần. [Dữ liệu trong một mảng sẽ dễ dàng tìm được nếu mảng được sắp xếp. Khi mảng đã được sắp xếp, việc tìm kiếm trên mảng trở nên dễ dàng hơn.](#)

Có một số phương pháp để sắp xếp mảng. Chúng ta sẽ xem xét hai phương pháp sau đây:

- Bubble Sort
- Insertion Sort

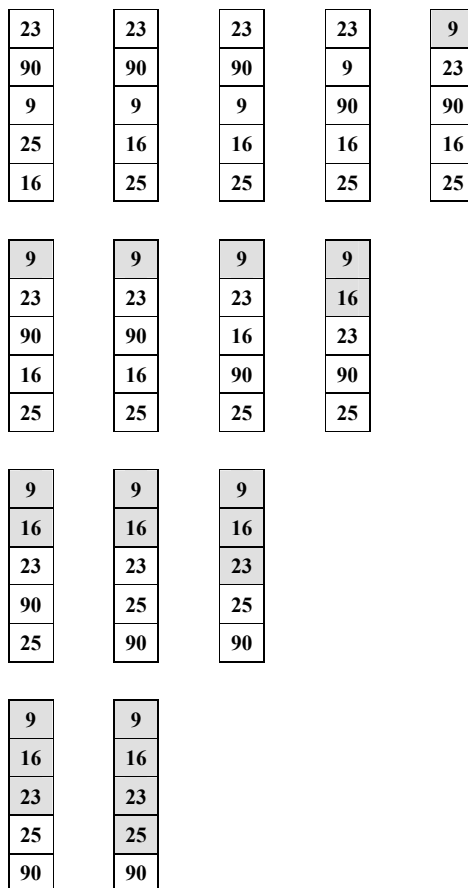
[Các phương pháp được trình bày sau đây áp dụng đối với mảng sắp xếp theo thứ tự tăng dần](#)

19.3.1 Bubble Sort

Tên Bán thân tên của quá trình sắp xếp này đã mô tả cách thức nó làm việc. Ở đây, việc so sánh bắt đầu từ phần tử dưới cùng và phần tử có giá trị nhỏ hơn sẽ nổi bọt dần lên trên đỉnh. Quá trình sắp xếp một mảng 5-phần tử theo thứ tự tăng dần được cho như sau:

- So sánh giá trị trong phần tử thứ 5 với giá trị trong phần tử thứ 4.
- Nếu giá trị trong phần tử thứ 5 nhỏ hơn giá trị trong phần tử thứ 4, thì giá trị trong hai phần tử sẽ được hoán đổi.
- Kế tiếp, so sánh giá trị trong phần tử thứ 4 với giá trị trong phần tử thứ 3, và theo cách tương tự, các giá trị sẽ được hoán đổi nếu giá trị trong phần tử dưới là nhỏ hơn giá trị của phần tử trước.
- So sánh giá trị trong phần tử thứ 3 với giá trị trong phần tử thứ 2, và quá trình so sánh và hoán đổi này cứ thế tiếp tục.
- Sau một lượt, giá trị nhỏ nhất sẽ được đặt vào phần tử đầu tiên. Một cách nôm na, có thể phát biểu rằng giá trị nhỏ nhất đã ‘nổi lên’.
- Trong lượt kế tiếp, việc so sánh lại bắt đầu với phần tử thấp nhất cuối cùng, và so sánh dần lên đến phần tử thứ 2. Vì phần tử thứ nhất đã chứa phần tử giá trị nhỏ nhất, không cần thiết phải so sánh nó nữa.

Với cách như vậy, ở cuối quá trình sắp xếp, các phần tử nhỏ hơn sẽ ‘nổi bọt’ dần lên đỉnh, trong khi các giá trị lớn hơn sẽ ‘chìm xuống’. Hình 19.2 minh họa cho phương pháp bubble sort.



9
16
23
25
90

Figure 19.2: Bubble Sort

| Chương trình thực hiện [sắp xếp mảng theo phương pháp bubble sort](#) được cho như sau:

Ví dụ 2:

```
#include <stdio.h>

void main()
{
    int i, j, temp, arr_num[5] = { 23, 90, 9, 25, 16};

    clrscr();
    for(i = 3; i >= 0; i--) /* Tracks every pass */
        for(j = 4; j >= 4 - i; j--) /* Compares elements */
        {
            if(arr_num[j] < arr_num[j - 1])
            {
                temp = arr_num[j];
                arr_num[j] = arr_num[j - 1];
                arr_num[j - 1] = temp;
            }
        }

    printf("\nThe sorted array");
    for(i = 0; i < 5; i++)
        printf("\n%d", arr_num[i]);

    getch();
}
```

19.3.2 Insertion Sort

Trong phương pháp **Insertion sort**, mỗi phần tử trong mảng được xem xét, ta xét mỗi phần tử của mảng và đặt vào vị trí đúng của nó giữa các phần tử đã được sắp xếp. Khi phần tử cuối cùng được đặt vào vị trí đúng của nó, thì mảng đã được sắp xếp. Ví dụ, xét một mảng có 5 phần tử,

Formatted: Font: 11 pt

- Giá trị trong phần tử thứ nhất được xem như là đã ở đúng thứ tự.
- So sánh giá trị trong phần tử thứ hai với phần mảng đã sắp xếp, mà hiện tại chỉ có phần tử thứ nhất.
- Nếu giá trị trong phần tử thứ hai nhỏ hơn, nó được xen trước phần tử thứ nhất. Bây giờ, hai phần tử đầu tiên đã tạo thành phần danh sách sắp xếp và phần còn lại tạo thành là danh sách chưa sắp xếp.
- Phần tử kế tiếp trong danh sách chưa sắp xếp, phần tử thứ 3, được so sánh với danh sách đã sắp xếp.
- Nếu giá trị trong phần tử thứ 3 nhỏ hơn phần tử thứ 1, giá trị trong phần tử thứ 3 được xen trước phần tử thứ 1.
- Ngược lại, nếu giá trị trong phần tử thứ 3 nhỏ hơn phần tử thứ 2, giá trị trong phần tử thứ 3 được xen trước phần tử thứ 2. Bây giờ, phần sắp xếp của mảng chứa gồm 3 phần tử, trong khi phần chưa sắp xếp chứa gồm 2 phần tử còn lại.
- Quá trình so sánh các phần tử trong danh sách chưa sắp xếp với các phần tử trong danh sách đã sắp xếp tiếp tục cho đến khi phần tử cuối cùng trong mảng đã được so sánh và đặt vào vị trí đúng của nó.

Ở cuối quá trình sắp xếp, mỗi phần tử được xen vào đúng vị trí của nó. Hình 19.3 minh họa cách làm việc của **insertion sort**.

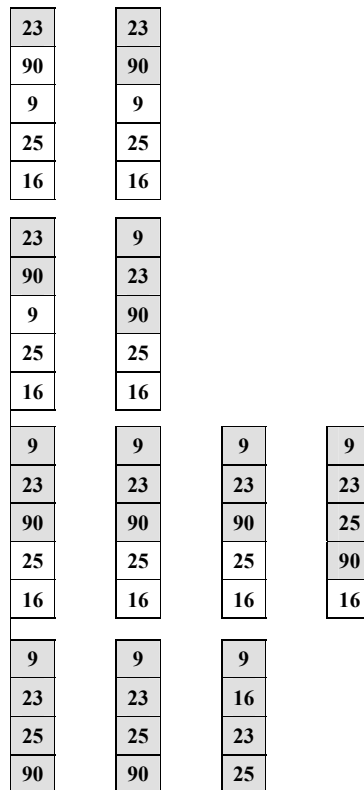


Figure 19.3: Insertion Sort

Chương trình thực hiện [sắp xếp mảng theo phương pháp insertion sort](#) được cho như sau:

Ví dụ 3:

```
#include<stdio.h>

void main()
{
    int i, j, arr[5] = { 23, 90, 9, 25, 16 };
    char flag;

    clrscr();

    /*Loop to compare each element of the unsorted part of the
array*/
    for(i = 1; i < 5; i++)
        /*Loop for each element in the sorted part of the array*/
        for(j = 0, flag = 'n'; j < i && flag == 'n'; j++)
        {
            if(arr[j] > arr[i])
            {
                /*Invoke the function to insert the number*/
                insertnum(arr, i, j);
                flag = 'y';
            }
        }

    printf("\n\nThe sorted array\n");
    for(i = 0; i < 5; i++)
        printf("%d\t", arr[i]);

    getch();
}

insertnum(int arrnum[], int x, int y)
{
    int temp;

    /*Store the number to be inserted*/
    temp = arrnum[x];

    /*Loop to push the sorted part of the array down from the
position where the number has to inserted*/
    for(; x > y; x--)
        arrnum[x] = arrnum[x - 1];

    /*Insert the number*/
    arrnum[x] = temp;
}
```

}

Tóm tắt

- Một cấu trúc là một nhóm các biến có kiểu dữ liệu khác nhau được gom lại dưới cùng một tên. Một cấu trúc là tập các biến có thể có kiểu dữ liệu khác nhau được nhóm lại với nhau dưới cùng một tên.
- Một định nghĩa cấu trúc tạo thành một khuôn mẫu, khuôn mẫu này có thể được sử dụng để tạo ra các biến cấu trúc. Việc định nghĩa cấu trúc sẽ tạo ra kiểu dữ liệu mới cho phép người dùng sử dụng chúng để khai báo các biến kiểu cấu trúc
- Các phần tử độc lập của cấu trúc được tham chiếu đến truy cập bằng cách sử dụng **toán tử chấm** (.), hay còn được gọi là **toán tử thành viên**.
- Các giá trị của một biến cấu trúc có thể được gán cho một biến khác có cùng kiểu bằng cách sử dụng câu lệnh gán đơn giản.
- Có thể có một cấu trúc nằm trong một cấu trúc khác. Tuy nhiên một cấu trúc không thể lồng trong chính nó.
- Một biến cấu trúc có thể được truyền vào một hàm như là một đối tượng số.
- Cách cài đặt sử dụng thông dụng nhất của cấu trúc là dưới hình thức các mảng cấu trúc.
- Toán tử -> được sử dụng để truy cập vào các phần tử của một cấu trúc thông qua một con trỏ đến cấu trúc đó.
- Một kiểu dữ liệu mới có thể được định nghĩa bằng từ khóa **typedef**.
- Hai kỹ thuật phương pháp dùng để sắp xếp một mảng là bubble sort và insertion sort.
- Trong bubble sort, giá trị của các phần tử được so sánh với giá trị của phần tử kế tiếp. Trong phương pháp này, các phần tử nhỏ hơn nổi lên dần, và cuối cùng mảng sẽ được sắp xếp.
- Trong insertion sort, ta xét mỗi phần tử trong mảng sẽ được xem xét, và chèn vào vị trí đúng của nó giữa các phần tử đã được sắp xếp.

Formatted

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Một _____ nhóm một số mẫu dữ liệu lại với nhau, các mẫu dữ liệu này không ánh nhất thiết phải có cùng kiểu.
2. Các phần tử của cấu trúc được tham chiếu truy cập đến thông qua việc sử dụng _____.
3. Các giá trị của một biến cấu trúc có thể được gán cho một biến khác có cùng kiểu bằng cách sử dụng câu lệnh gán đơn giản. **(Đúng / Sai)**
4. Không thể có một cấu trúc nằm trong một cấu trúc khác. **(Đúng / Sai)**
5. Một kiểu dữ liệu mới có thể được định nghĩa sử dụng từ khóa _____.
6. Trong bubble sort, các phần tử _____ được so sánh.
7. Trong insertion sort, nếu một phần tử chưa được sắp xếp phải được đặt vào một vị trí đã được sắp xếp nào đó, thì các giá trị này sẽ được trao đổi với nhau. **(Đúng / Sai)**

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để cài đặt một hệ thống quản lý kho. Hãy lưu trữ mã số, tên hàng, giá cả và số lượng đang có của mỗi món hàng trong một cấu trúc. Nhập chi tiết của 5 món hàng vào một mảng các cấu trúc và hiển thị tên từng món hàng và tổng giá trị của nó. Ở cuối chương trình, hãy hiển thị tổng giá trị của kho hàng.
2. Viết một chương trình C để lưu trữ các tên và điểm số của 5 sinh viên trong một mảng cấu trúc. Hãy sắp xếp mảng cấu trúc theo thứ tự điểm số giảm dần. Hiển thị 3 điểm số cao nhất.

Bài 20

Các kiểu dữ liệu nâng cao và Sắp xếp

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Sử dụng cấu trúc và các mảng cấu trúc
- Truyền **tham số** cấu trúc vào hàm
- Sắp xếp mảng.

Các bước trong bài này được giải thích chi tiết, đầy đủ. Mục đích là nắm được những nội dung trong bài lý thuyết và sử dụng thành thạo được công cụ. Hãy làm theo các bước dưới đây một cách cẩn thận. Các bước được cho trong bài này được giải thích cặn kẽ, dễ hiểu và tư duy cẩn thận từ đầu đến cuối. Bài đã được viết để đáp ứng được mục tiêu học và để có thể hiểu hoàn toàn về công cụ. Xin hãy thực hiện theo các bước một cách cẩn thận.

Phần I – Trong thời gian ~~1 giờ~~ **30** ~~giờ~~ **30** phút đầu:

20.1 Cấu trúc

Một cấu trúc là một nhóm các **mẫu** dữ liệu có thể có kiểu khác nhau. Mỗi cấu trúc phải được định nghĩa trước khi nó được **sử dụng trong** khai báo **biến**. Một định nghĩa cấu trúc có thể bao gồm một **thành phần là một** cấu trúc khác. **Việc** ~~Kk~~ khởi tạo cấu trúc tương tự như **việc** khởi tạo mảng.

20.1.1 Các mảng cấu trúc và sắp xếp

Trong C, có thể tạo mảng cấu trúc. Cũng như với mảng, dữ liệu trong các mảng cấu trúc có thể được sắp xếp **sử dụng theo hai phương pháp** Selection sort và Bubble sort. Chúng ta hãy viết một chương trình C để cài đặt một hệ thống quản lý thư viện cơ bản. Hệ thống **đuy trì lưu trữ** **một** danh **sách** **mục** sách và **một bộ phận** ghi nhận các giao dịch mượn và trả sách. Sử dụng hệ thống này, ta có thể thêm **vào thông tin** chi tiết **của một** sách, ghi nhận các giao dịch mượn/trả sách và sắp xếp các ghi nhận này. Các bước để tạo hệ thống được liệt kê như sau:

1. Định nghĩa một cấu trúc để lưu trữ chi tiết sách. Câu lệnh sẽ là:

```
struct book_st{
    int book_cd;
    char book_nm[30];
    char author[30];
    int copies;
};
```

2. Định nghĩa một cấu trúc để lưu trữ các **giao dịch** **ghi nhận** mượn/trả sách. Lưu ý rằng ngày mượn/trả cũng sẽ là một cấu trúc; và cũng phải được định nghĩa. Câu lệnh sẽ là:

```
struct date_st { int month;
                int day;
                int year; };

struct tran_st { int book_code;
```

```
char tran_type;
struct date_st tran_dt; };
```

3. Khai báo các biến có hai kiểu cấu trúc trên. Để thực hành, ta giả sử rằng cần lưu trữ chi tiết của 5 quyển sách và 10 giao dịch. Câu lệnh sẽ là:

```
struct book_st books[5];
struct tran_st trans[10];
```

4. ~~Đặt~~Viết một vòng lặp để hiển thị ~~danh-mục~~ menu các thao tác mà chương trình có thể thực hiện.. Câu lệnh sẽ là:

```
while(choice != 4)
{
    clrscr();
    printf("\nSelect from Menu\n1. Add book names\n2.
        Record Issue/Return\n3. Sort Transactions\n4.
        Exit\n\nEnter choice: ");
    scanf("%d", &choice);
    .
    .
    .
}
```

5. Nếu thao tác được chọn là thêm ~~chi-tiết~~sách, thì nhập các thông tin chi tiết của sách trong một vòng lặp. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 5 && addflag == 'y'; i++)
{
    books[i].book_cd = i + 1;
    printf("\n\nBook code: %d\n\nBook name: ", i + 1);
    scanf("%s", books[i].book_nm);
    printf("\nAuthor: ");
    scanf("%s", books[i].author);
    printf("\nNumber of copies: ");
    scanf("%d", &books[i].copies);
    printf("\n\nContinue? (y/n): ");
    scanf(" %c", &addflag);
}
```

6. Nếu thao tác được chọn là thêm ~~các~~-giao dịch, đặt một vòng lặp để nhập các thông tin chi tiết của giao dịch. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 10 && addflag == 'y'; i++)
{
    printf("\n\nBook code: ");
    scanf("%d", &trans[i].book_code);
    printf("\nIssue or Return?(I/R): ");
    scanf(" %c", &trans[i].tran_type);
    printf("\nDate: ");
    scanf("%d %d %d",
        &trans[i].tran_dt.month,&trans[i].tran_dt.day,
        &trans[i].tran_dt.year);
    printf("\n\nContinue? (y/n): ");
    scanf("%c", &addflag);
}
```

7. Nếu thao tác được chọn là sắp xếp các giao dịch, thì truyền tham số mảng cấu trúc vào hàm. Hàm sẽ sắp xếp mảng theo mã sách sử dụng phương pháp bubble sort. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0; i < 10; i++)
    for(j = i + 1; j < 10; j++)
    {
        if(tran[i].book_code > tran[j].book_code)
        {
            temptran=tran[i];
            tran[i]=tran[j];
            tran[j]=temptran;
        }
    }
}
```

8. Hiển thị số giao dịch cho mỗi quyển sách trong hàm sắp xếp. Câu lệnh sẽ là:

```
for(i = 0, j = 0; i < 10; j = 0)
{
    tempcode = tran[i].book_code;
    while(tran[i].book_code == tempcode && i < 10)
    {
        j++;
        i++;
    }
    printf("\nBook code %d had %d transactions",
        tempcode, j);
}
```

Chúng ta hãy nhìn vào chương trình hoàn chỉnh. Tiến hành thực hiện các bước sau đây để có chương trình hoàn chỉnh

1. Mở chương trình soạn thảo mà bạn dùng để gõ chương trình C.
2. Tạo một tập tin mới
3. Gõ vào các dòng lệnh sau đây:

```
#include<stdio.h>

struct book_st {    int book_cd;
                   char book_nm[30];
                   char author[30];
                   int copies; };

struct date_st {    int month;
                   int day;
                   int year; };

struct tran_st {    int book_code;
                   char tran_type;
                   struct date_st tran_dt; };

void main()
{
    int choice = 1, i;
    char addflag;
```



```

struct book_st books[5];
struct tran_st trans[10];

while(choice != 4)
{
    clrscr();
    printf("\nSelect from Menu\n1. Add book names\n2.
        Record Issue/Return\n3. Sort Transactions\n4.
        Exit\n\nEnter choice: ");
    scanf("%d", &choice);

    if(choice == 1)
    {
        addflag = 'y';
        clrscr();
        for(i = 0; i < 5 && addflag == 'y'; i++)
        {
            books[i].book_cd = i + 1;
            printf("\n\nBook code: %d\n\nBook name:",
                i+1);

            scanf("%s", books[i].book_nm);
            printf("\nAuthor: ");
            scanf("%s", books[i].author);
            printf("\nNumber of copies: ");
            scanf("%d", &books[i].copies);
            printf("\n\nContinue? (y/n): ");
            scanf(" %c", &addflag);
        }
    }
    else if(choice == 2)
    {
        addflag = 'y';

        clrscr();
        for(i = 0; i < 10 && addflag == 'y'; i++)
        {
            printf("\n\nBook code: ");
            scanf("%d", &trans[i].book_code);
            printf("\nIssue or Return?(I/R): ");
            scanf(" %c", &trans[i].tran_type);
            printf("\nDate: ");
            scanf("%d %d %d",
                &trans[i].tran_dt.month,
                &trans[i].tran_dt.day,
                &trans[i].tran_dt.year);
            printf("\n\nContinue? (y/n): ");
            scanf(" %c", &addflag);
        }
    }
    else if(choice == 3)
    {
        sorttran(trans);
    }
}

sorttran(struct tran_st tran[10])
{
    int i, j, tempcode;

```

```
struct tran_st temptran;

clrscr();
for(i = 0; i < 10; i++)
    for(j = i + 1; j < 10; j++)
    {
        if(tran[i].book_code > tran[j].book_code)
        {
            temptran = tran[i];
            tran[i] = tran[j];
            tran[j] = temptran;
        }
    }

for(i = 0, j = 0; i < 10; j = 0)
{
    tempcode = tran[i].book_code;
    while(tran[i].book_code == tempcode && i < 10)
    {
        j++;
        i++;
    }
    printf("\nBook code %d had %d transactions",
            tempcode, j);
}
getch();
}
```

Để xem kết quả, thực hiện các bước sau đây:

4. Lưu tập tin với tên structl.C.
5. Biên dịch tập tin, structl.C.
6. Thực thi chương trình, structl.C.
7. Trở về chương trình soạn thảo.

Mẫu kết quả của chương trình như sau:

```
Select from Menu
1. Add book names
2. Record Issue/Return
3. Sort Transactions
4. Exit
```

Enter choice:

Nếu nhập vào 1, mẫu kết xuất của chương trình sẽ là:

```
Book code: 1
Book name: Detective
Author: Hailey
Number of copies: 3

Continue? (y/n): y
```

Nếu nhập vào 2, mẫu kết xuất của chương trình sẽ là:

Book code: 1
Issue or Return? (I/R): I
Date: 2 22 03

Continue? (y/n): y

Nếu nhập vào 3, mẫu kết xuất của chương trình sẽ là:

Book code 1 had 3 transactions
Book code 2 had 1 transactions
Book code 3 had 2 transactions
Book code 4 had 0 transactions
Book code 5 had 4 transactions

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

- Viết một chương trình C để lưu trữ dữ liệu các thông tin về sinh viên trong một cấu trúc. Dữ liệu phải bao gồm mã sinh viên, tên sinh viên, khóa học đã đăng ký và năm đăng ký. Viết một hàm để hiển thị các thông tin chi tiết của các sinh viên đã nhập học trong một năm học nào đó. Viết một hàm khác để định vị xác định và hiển thị thông tin chi tiết của một sinh viên dựa vào một mã sinh viên đã cho khi biết mã của sinh viên đó.

Để làm điều này:

Yêu cầu:

- Định nghĩa một cấu trúc để lưu trữ thông tin chi tiết của sinh viên.
- Khai báo và khởi tạo biến cấu trúc với thông tin chi tiết của 10 sinh viên.
- ~~Đặt một~~Viết vòng lặp để hiển thị một ~~danh mục~~ chomenu các thao tác mà chương trình có thể thực hiện.
- Nhận vào lựa chọn danh mục và gọi hàm thích hợp với tham số là mảng cấu trúc.
- Trong hàm dùng để hiển thị thông tin chi tiết của các sinh viên nhập học trong ~~cho~~ một năm, ~~cho nhập vào năm~~. Đặt một vòng lặp để kiểm tra năm nhập học của mỗi sinh viên, và hiển thị nếu nó trùng. Ở cuối hàm, cho phép người dùng nhập vào một năm học khác viết chương trình để thực hiện nhập vào năm học cần được hiển thị thông tin, sau đó sử dụng vòng lặp để kiểm tra năm nhập học của từng sinh viên, nếu trùng với năm cần hiển thị thông tin yêu cầu thì hiển thị thông tin của sinh viên đó. Ngoài ra, hàm này còn cho phép người dùng có thể tiếp tục thực hiện việc hiển thị thông tin của những năm khác cho đến khi họ không muốn sử dụng chức năng này nữa.
- ~~Trong h~~Hàm dùng để định vị hiển thị thông tin chi tiết của sinh viên, cho phép nhập vào mã của sinh viên, ~~Đặt~~dùng một vòng lặp để kiểm tra mã của mỗi sinh viên, ~~và hiển thị nếu nó trùng~~nếu mã của sinh viên nào trùng với mã đã được nhập thì hiển thị thông tin chi tiết của sinh viên đó. Ở cuối hàm, cho phép người dùng nhập vào một mã sinh viên khác. Ngoài ra, hàm này còn cho phép người dùng có thể tiếp tục thực hiện việc hiển thị thông tin của những sinh viên khác cho đến khi họ không muốn sử dụng chức năng này nữa

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để lưu trữ 5 độ dài trong một mảng cấu trúc. Các-Mỗi độ dài phải ~~lưu ở dạng~~ bao gồm 3 thông tin về yards, feet và inches. Sắp xếp và hiển thị các độ dài.
2. Viết một chương trình C để lưu trữ thông tin chi tiết của nhân viên trong một mảng cấu trúc. ~~Đữ~~ Hiệu Thông tin của một nhân viên phải bao gồm mã nhân viên, tên, lương và ngày vào làm. Ngày vào làm phải được lưu trong một cấu trúc khác. Chương trình phải thực hiện các thao tác sau đây dựa trên sự lựa chọn trong ~~một danh mục~~ menu các chức năng của chương trình:

- a. Tăng lương theo các luật sau:

Salary Range	Percentage increase
<= 2000	15%
> 2000 and <= 5000	10%
>5000	No increase

- b. Hiển thị thông tin chi tiết của các nhân viên đã làm việc trong công ty từ 10 năm trở lên.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Giải thích khái niệm luồng (streams) và tập tin (files)
- Thảo luận các luồng văn bản và các luồng nhị phân
- Giải thích các hàm xử lý tập tin
- Giải thích con trỏ tập tin
- Thảo luận con trỏ kích hoạt hiện hành
- Giải thích các đối số từ dòng nhắc lệnh (command-line).

Giới thiệu

Hầu hết các chương trình đều yêu cầu đọc và ghi dữ liệu vào các hệ thống lưu trữ trên đĩa. Các chương trình xử lý văn bản cần lưu các tập tin văn bản, chương trình xử lý bảng tính cần lưu nội dung của các ô, chương trình cơ sở dữ liệu cần lưu các mẫu tin. Bài này sẽ khám phá các tiện ích trong C dành cho các thao tác nhập/xuất (I/O) đĩa hệ thống.

Ngôn ngữ C không chứa bất kỳ câu lệnh nhập/xuất nào một cách tường minh. Tất cả các thao tác nhập/xuất đều thực hiện thông qua các hàm thư viện chuẩn của C. Tiếp cận này làm cho hệ thống quản lý tập tin của C rất mạnh và uyển chuyển. Nhập/xuất trong C là tuyệt vời vì dữ liệu có thể truyền ở dạng nhị phân hay ở dạng văn bản mà con người có thể đọc được. Điều này làm cho việc tạo tập tin để đáp ứng mọi nhu cầu một cách dễ dàng.

Việc hiểu rõ sự khác biệt giữa stream và tập tin là rất quan trọng. Hệ thống nhập/xuất của C cung cấp cho người dùng một giao diện độc lập với thiết bị thật sự đang truy cập. Giao diện này không phải là một tập tin thật sự mà là một sự biểu diễn trừu tượng của thiết bị. Giao diện trừu tượng này được gọi là một stream và thiết bị thật sự được gọi là **tập tin**.

21.1 File Streams

Hệ thống tập tin của C làm việc được với rất nhiều thiết bị khác nhau bao gồm máy in, ổ đĩa, ổ băng từ và các thiết bị đầu cuối. Mặc dù tất cả các thiết bị đều khác nhau, nhưng hệ thống tập tin có vùng đệm sẽ chuyển mỗi thiết bị về một thiết bị logic gọi là một stream. Vì mọi **streams** hoạt động tương tự, nên việc quản lý các thiết bị là rất dễ dàng. Có hai loại streams – **văn bản** (text) và **nhị phân** (binary).

21.1.1 Streams văn bản

Một **streams văn bản** là một chuỗi các ký tự. Các streams văn bản có thể được tổ chức thành các dòng, mỗi dòng kết thúc bằng một ký tự sang dòng mới. Tuy nhiên, ký tự sang dòng mới là tùy chọn trong dòng cuối và được quyết định khi cài đặt. Hầu hết các trình biên dịch C không kết thúc stream văn bản với ký tự sang dòng mới. Trong một stream văn bản, có thể xảy ra một vài sự chuyển đổi ký tự khi môi trường yêu cầu. Chẳng hạn như, ký tự sang dòng mới có thể được chuyển thành một cặp ký tự về đầu dòng/nhảy đến dòng kế. Vì vậy, mối quan hệ giữa các ký tự được ghi (hay đọc) và những ký tự ở thiết bị ngoại vi có thể không phải là mối quan hệ một-một. Và cũng vì sự chuyển đổi có thể xảy ra này, số lượng ký tự được ghi (hay đọc) có thể không giống như số lượng ký tự nhìn thấy ở thiết bị ngoại vi.

21.1.2 Streams nhị phân

Một **streams nhị phân** là một chuỗi các byte với sự tương ứng một-một với thiết bị ngoại vi, nghĩa là, không có sự chuyển đổi ký tự. Cũng vì vậy, số lượng byte đọc (hay ghi) cũng sẽ giống như số lượng byte ở thiết bị ngoại vi. Các stream nhị phân là các chuỗi byte thuần túy, mà không có bất kỳ ký hiệu nào được dùng để chỉ ra điểm kết thúc của tập tin hay kết thúc của record. Kết thúc của tập tin được xác định bằng độ lớn của tập tin.

21.2 Các hàm về tập tin và structure FILE

Một tập tin có thể tham chiếu đến bất cứ cái gì: từ một tập tin trên đĩa đến một thiết bị đầu cuối hay một máy in. Tuy nhiên, tất cả các tập tin đều không có cùng khả năng. Ví dụ như, một tập tin trên đĩa có thể hỗ trợ truy cập ngẫu nhiên trong khi một bàn phím thì không. Một tập tin sẽ kết hợp với một stream bằng cách thực hiện thao tác mở. Tương tự, nó sẽ thôi kết hợp với một stream bằng thao tác đóng. Khi một chương trình kết thúc bình thường, tất cả các tập tin đều tự động đóng. Tuy nhiên, khi một chương trình bị treo hoặc kết thúc bất thường, các tập tin vẫn còn mở.

21.2.1 Các hàm cơ bản về tập tin

Một hệ thống quản lý tập tin theo chuẩn ANSI bao gồm một số hàm liên quan với nhau. Các hàm thông dụng nhất được liệt kê trong bảng 21.1.

Name	Function
fopen()	Mở một tập tin
fclose()	Đóng một tập tin
fputc()	Ghi một ký tự vào một tập tin
fgetc()	Đọc một ký tự từ một tập tin
fread()	Đọc từ một tập tin vào một vùng đệm
fwrite()	Ghi từ một vùng đệm vào tập tin
fseek()	Tìm một vị trí nào đó trong tập tin
fprintf()	Hoạt động giống như printf(), nhưng trên một tập tin
fscanf()	Hoạt động giống như scanf(), nhưng trên một tập tin
feof()	Trả về true nếu đã đến cuối tập tin (end-of-file)
ferror()	Trả về true nếu xảy ra một lỗi
rewind()	Đặt lại con trỏ định vị trí (position locator) bên trong tập tin về đầu tập tin
remove()	Xóa một tập tin
fflush()	Ghi dữ liệu từ một vùng đệm bên trong vào một tập tin xác định

Bảng 21.1: Các hàm cơ bản về tập tin

Các hàm trên chứa trong tập tin header **stdio.h**. Tập tin header này phải được bao gồm vào chương trình có sử dụng các hàm này. Hầu hết các hàm này tương tự như các hàm nhập/xuất từ thiết bị nhập xuất chuẩn. Tập tin header **stdio.h** còn định nghĩa một số macro sử dụng trong quá trình xử lý tập tin. Ví dụ như, macro EOF được định nghĩa là -1, chứa giá trị trả về khi một hàm cố đọc tiếp khi đã đến cuối tập tin.

21.2.2 Con trỏ tập tin

Một con trỏ tập tin (file pointer) rất cần thiết cho việc đọc và ghi các tập tin. Nó là một con trỏ đến một structure chứa thông tin về tập tin. Thông tin bao gồm: tên tập tin, vị trí hiện tại của tập tin, tập tin đang được đọc hay ghi, có bất kỳ lỗi nào xuất hiện hay đã đến cuối tập tin. Người dùng không cần thiết phải biết chi tiết, vì các định nghĩa lấy từ **stdio.h** có bao gồm một khai báo structure tên là **FILE**. Câu lệnh khai báo duy nhất cần thiết cho một con trỏ tập tin là:

```
FILE *fp;
```

Khai báo này cho biết **fp** là một con trỏ trỏ đến một FILE.

21.3 Các tập tin văn bản

Có nhiều hàm khác nhau để quản lý tập tin văn bản. Chúng ta sẽ thảo luận trong các đoạn bên dưới:

21.3.1 Mở một tập tin văn bản

Hàm **fopen()** mở một stream để sử dụng và liên kết một tập tin với stream đó. Con trỏ kết hợp với tập tin được trả về từ hàm **fopen()**. Trong hầu hết các trường hợp, tập tin đang mở là một tập tin trên đĩa. Nguyên mẫu của hàm **fopen()** là:

```
FILE *fopen(const char *filename, const char *mode);
```

trong đó **filename** là một con trỏ trỏ đến chuỗi ký tự chứa một tên tập tin hợp lệ và cũng có thể chứa cả phần mô tả đường dẫn. Chuỗi được trỏ đến bởi con trỏ **mode** xác định cách thức tập tin được mở. Bảng 21.2 liệt kê các chế độ hợp lệ mà một tập tin có thể mở.

Chế độ	Ý nghĩa
r	Mở một tập tin văn bản để đọc
w	Tạo một tập tin văn bản để ghi
a	Nối vào một tập tin văn bản
r+	Mở một tập tin văn bản để đọc/ghi
w+	Tạo một tập tin văn bản để đọc/ghi
a+f	Nối hoặc tạo một tập tin văn bản để đọc/ghi

Bảng 21.2: Các chế độ mở tập tin văn bản.

Bảng 21.2 cho thấy các tập tin có thể được mở ở nhiều chế độ khác nhau. Một con trỏ null được trả về nếu xảy ra lỗi khi hàm **fopen()** mở tập tin. Lưu ý rằng các chuỗi như “a+f” có thể được biểu diễn như “af+”.

Nếu phải mở một tập tin **xyz** để ghi, câu lệnh sẽ là:

```
FILE *fp;
fp = fopen ("xyz", "w");
```

Tuy nhiên, một tập tin nói chung được mở bằng cách sử dụng một tập hợp các câu lệnh tương tự như sau:

```
FILE *fp;
if ((fp = fopen ("xyz", "w")) == NULL)
{
    printf("Cannot open file");
    exit (1);
}
```

Macro **NULL** được định nghĩa trong **stdio.h** là ‘\0’. Nếu sử dụng phương pháp trên để mở một tập tin, thì hàm **fopen()** sẽ phát hiện ra lỗi nếu có, chẳng hạn như đĩa đang ở chế độ cấm ghi (write-protected) hay đĩa đầy, trước khi bắt đầu ghi đĩa.

Nếu một tập tin được mở để ghi, bất kỳ một tập tin nào có cùng tên và đang mở sẽ bị viết chồng lên. Vì khi một tập tin được mở ở chế độ ghi, thì một tập tin mới được tạo ra. Nếu muốn nối thêm các mẫu tin vào tập tin đã có, thì nó phải được mở với chế độ “a”. Nếu một tập tin được mở ở chế độ đọc và nó không tồn tại, hàm sẽ trả về lỗi. Nếu một tập tin được mở để đọc/ghi, nó sẽ không bị xóa nếu đã tồn tại. Tuy nhiên, nếu nó không tồn tại, thì nó sẽ được tạo ra.

Theo chuẩn ANSI, tám tập tin có thể được mở tại một thời điểm. Tuy vậy, hầu hết các trình biên dịch C và môi trường đều cho phép mở nhiều hơn tám tập tin.

21.3.2 Đóng một tập tin văn bản

Vì số lượng tập tin có thể mở tại một thời điểm bị giới hạn, việc đóng một tập tin khi không còn sử dụng là một điều quan trọng. Thao tác này sẽ giải phóng tài nguyên và làm giảm nguy cơ vượt quá giới hạn đã định. Đóng một stream cũng sẽ làm sạch và chép vùng đệm kết hợp của nó ra ngoài (một thao tác quan trọng để tránh mất dữ liệu) khi ghi ra đĩa. Hàm **fclose()** đóng một stream đã được mở bằng hàm **fopen()**. Nó ghi bất kỳ dữ liệu nào còn lại trong vùng đệm của đĩa vào tập tin. Nguyên mẫu của hàm **fclose()** là:

```
int fclose(FILE *fp);
```

trong đó **fp** là một con trỏ tập tin. Hàm **fclose()** trả về **0** nếu đóng thành công. Bất kỳ giá trị trả về nào khác 0 đều cho thấy có lỗi xảy ra. Hàm **fclose()** sẽ thất bại nếu đĩa đã sớm được gỡ ra khỏi ổ đĩa hoặc đĩa bị đầy.

Một hàm khác dùng để đóng stream là hàm **fcloseall()**. Hàm này hữu dụng khi phải đóng cùng một lúc nhiều stream đang mở. Nó sẽ đóng tất cả các stream và trả về số stream đã đóng hoặc EOF nếu có phát hiện lỗi. Nó có thể được sử dụng theo cách như sau:

```
fcl = fcloseall();
if (fcl == EOF)
    printf("Error closing files");
else
    printf("%d file(s) closed", fcl);
```

21.3.3 Ghi một ký tự

Streams có thể được ghi vào tập tin theo từng ký tự một hoặc theo từng chuỗi. Trước hết chúng ta hãy thảo luận về cách ghi các ký tự vào tập tin. Hàm **fputc()** được sử dụng để ghi các ký tự vào tập tin đã được mở trước đó bằng hàm **fopen()**. Nguyên mẫu của hàm này như sau:

```
int fputc(int ch, FILE *fp);
```

trong đó **fp** là một con trỏ tập tin trả về bởi hàm **fopen()** và **ch** là ký tự cần ghi. Mặc dù **ch** được khai báo là kiểu **int**, nhưng nó được hàm **fputc()** chuyển đổi thành kiểu **unsigned char**. Hàm **fputc()** ghi một ký tự vào stream đã định tại vị trí hiện hành của con trỏ định vị trí bên trong tập tin và sau đó tăng con trỏ này lên. Nếu **fputc()** thành công, nó trả về ký tự đã ghi, ngược lại nó trả về EOF.

21.3.4 Đọc một ký tự

Hàm **fgetc()** được dùng để đọc các ký tự từ một tập tin đã được mở ở chế độ đọc, sử dụng hàm **fopen()**. Nguyên mẫu của hàm là:

```
int fgetc (FILE *fp);
```

trong đó **fp** là một con trỏ tập tin kiểu FILE trả về bởi hàm **fopen()**. Hàm **fgetc()** trả về ký tự kế tiếp của vị trí hiện hành trong stream input, và tăng con trỏ định vị trí bên trong tập tin lên. Ký tự đọc được

là một ký tự kiểu **unsigned char** và được chuyển thành kiểu **int**. Nếu đã đến cuối tập tin, **fgetc()** trả về EOF.

Để đọc một tập tin văn bản từ đầu cho đến cuối, câu lệnh sẽ là:

```
do
{
    ch = fgetc(fp);
} while (ch != EOF);
```

Chương trình sau đây nhận các ký tự từ bàn phím và ghi chúng vào một tập tin cho đến khi người dùng nhập ký tự '@'. Sau khi người dùng nhập thông tin vào, chương trình sẽ hiển thị nội dung ra màn hình.

Ví dụ 1:

```
#include <stdio.h>
main()
{
    FILE *fp;
    char ch= ' ';

    /* Writing to file JAK */
    if ((fp=fopen("jak", "w"))==NULL)
    {
        printf("Cannot open file \n\n");
        exit(1);
    }
    clrscr();
    printf("Enter characters (type @ to terminate): \n");
    ch = getche();
    while (ch != '@')
    {
        fputc(ch, fp) ;
        ch = getche();
    }
    fclose(fp);

    /* Reading from file JAK */
    printf("\n\nDisplaying contents of file JAK\n\n");

    if((fp=fopen("jak", "r"))==NULL)
    {
        printf("Cannot open file\n\n");
        exit(1);
    }

    do
    {
        ch = fgetc (fp);
        putchar(ch) ;
    } while (ch!=EOF);

    getch();
    fclose(fp);
}
```

Một mẫu chạy cho chương trình trên là:

```
Enter Characters (type @ to terminate):
This is the first input to the File JAK@

Displaying Contents of File JAK

This is the first input to the File JAK
```

21.3.5 Nhập xuất chuỗi

Ngoài `fgetc()` và `fputc()`, C còn hỗ trợ các hàm `fputs()` và `fgets()` để ghi vào và đọc ra các chuỗi ký tự từ tập tin trên đĩa.

Nguyên mẫu cho hai hàm này như sau:

```
int fputs(const char *str, FILE *fp);
char *fgets(char *str, int length, FILE *fp);
```

Hàm **fputs()** làm việc giống như hàm `fputc()`, ngoại trừ là nó viết toàn bộ chuỗi vào stream. Nó trả về EOF nếu xảy ra lỗi.

Hàm **fgets()** đọc một chuỗi từ stream đã cho cho đến khi đọc được một ký tự sang dòng mới hoặc sau khi đã đọc được **length-1** ký tự. Nếu đọc được một ký tự sang dòng mới, ký tự này được xem như là một phần của chuỗi (không giống như hàm `gets()`). Chuỗi kết quả sẽ kết thúc bằng ký tự null. Hàm trả về một con trỏ trỏ đến chuỗi nếu thành công và null nếu xảy ra lỗi.

21.4 Các tập tin nhị phân

Các hàm dùng để xử lý các tập tin nhị phân cũng giống như các hàm sử dụng để quản lý tập tin văn bản. Tuy nhiên, chế độ mở tập tin của hàm `fopen()` thì khác đi trong trường hợp các tập tin nhị phân.

21.4.1 Mở một tập tin nhị phân

Bảng sau đây liệt kê các chế độ khác nhau của hàm `fopen()` trong trường hợp mở tập tin nhị phân.

Chế độ	Ý nghĩa
rb	Mở một tập tin nhị phân để đọc
wb	Tạo một tập tin nhị phân để ghi
ab	Nối vào một tập tin nhị phân
r+b	Mở một tập tin nhị phân để đọc/ghi
w+b	Tạo một tập tin nhị phân để đọc/ghi
a+b	Nối vào một tập tin nhị phân để đọc/ghi

Bảng 21.3: Các chế độ mở tập tin nhị phân.

Nếu một tập tin `xyz` được mở để ghi, câu lệnh sẽ là:

```
FILE *fp;
fp = fopen ("xyz", "wb");
```

21.4.2 Đóng một tập tin nhị phân

Ngoài tập tin văn bản, hàm `fclose()` cũng có thể được dùng để đóng một tập tin nhị phân. Nguyên mẫu của `fclose` như sau:

```
int fclose(FILE *fp);
```

trong đó `fp` là một con trỏ tập tin trỏ đến một tập tin đang mở.

21.4.3 Ghi một tập tin nhị phân

Một số ứng dụng liên quan đến việc sử dụng các tập tin dữ liệu để lưu trữ các khối dữ liệu, trong đó mỗi khối bao gồm các byte liên tục. Mỗi khối nói chung sẽ biểu diễn một cấu trúc dữ liệu phức tạp hoặc một mảng.

Chẳng hạn như, một tập tin dữ liệu có thể bao gồm nhiều cấu trúc có cùng thành phần cấu tạo, hoặc nó có thể chứa nhiều mảng có cùng kiểu và kích thước. Và với những ứng dụng như vậy thường đòi hỏi đọc toàn bộ khối dữ liệu từ tập tin dữ liệu hoặc ghi toàn bộ khối vào tập tin dữ liệu hơn là đọc hay ghi các thành phần độc lập (nghĩa là các thành viên của cấu trúc hay các phần tử của mảng) trong mỗi khối riêng biệt.

Hàm **`fwrite()`** được dùng để ghi dữ liệu vào tập tin dữ liệu trong những tình huống như vậy. Hàm này có thể dùng để ghi bất kỳ kiểu dữ liệu nào. Nguyên mẫu của `fwrite()` là:

```
size_t fwrite(const void *buffer, size_t num_bytes, size_t  
count, FILE *fp);
```

Kiểu dữ liệu **`size_t`** được thêm vào C chuẩn để tăng tính tương thích của chương trình với nhiều hệ thống. Nó được định nghĩa trước như là một kiểu số nguyên đủ lớn để lưu giữ kết quả của hàm **`sizeof()`**. Đối với hầu hết các hệ thống, nó có thể được dùng như một số nguyên dương..

Buffer là một con trỏ trỏ đến thông tin sẽ được ghi vào tập tin. Số byte phải đọc hoặc ghi được cho bởi **`num_bytes`**. Đối số **`count`** xác định có bao nhiêu mục (mỗi mục dài **`num_bytes`**) được đọc hoặc ghi. Cuối cùng, **`fp`** là một con trỏ tập tin trỏ đến một stream đã được mở trước đó. Các tập tin mở cho những thao tác này phải mở ở chế độ nhị phân.

Hàm này trả về số lượng các đối tượng đã ghi vào tập tin nếu thao tác ghi thành công. Nếu giá trị này nhỏ hơn **`count`** thì đã xảy ra lỗi. Hàm `ferror()` (sẽ được thảo luận trong phần tới) có thể được dùng để xác định lỗi.

21.4.4 Đọc một tập tin nhị phân

Hàm **`fread()`** có thể được dùng để đọc bất kỳ kiểu dữ liệu nào. Nguyên mẫu của hàm là:

```
size_t fread(void *buffer, size_t num_bytes, size_t count  
FILE *fp);
```

buffer là một con trỏ trỏ đến vùng nhớ sẽ nhận dữ liệu từ tập tin. Số byte phải đọc hoặc ghi được cho bởi **`num_bytes`**. Đối số **`count`** xác định có bao nhiêu mục (mỗi mục dài **`num_bytes`**) được đọc hoặc ghi. Cuối cùng, **`fp`** là một con trỏ tập tin trỏ đến một stream đã được mở trước đó. Các tập tin đã mở cho những thao tác này phải mở ở chế độ nhị phân.

Hàm này trả về số lượng các đối tượng đã đọc nếu thao tác đọc thành công. Nó trả về 0 nếu đọc đến cuối tập tin hoặc xảy ra lỗi. Hàm `feof()` và hàm `ferror()` (sẽ được thảo luận trong phần tới) có thể được dùng để xác định nguyên nhân.

Các hàm `fread()` và `fwrite()` thường được gọi là các hàm **đọc hoặc ghi không định dạng**.

Miễn là tập tin được mở cho các thao tác nhị phân, hàm **`fread()`** và **`fwrite()`** có thể đọc và ghi bất kỳ kiểu thông tin nào. Ví dụ, chương trình sau đây ghi vào và sau đó đọc ngược ra một số kiểu `double`, một số kiểu `int` và một số kiểu `long` từ tập tin trên đĩa. Lưu ý rằng nó sử dụng hàm **`sizeof()`** để xác định độ dài của mỗi kiểu dữ liệu.

Ví dụ 2:

```
#include <stdio.h>
main ()
{
    FILE *fp;
    double d = 23.31 ;
    int i = 13;
    long li = 1234567L;

    clrscr();
    if ((fp = fopen ("jak", "wb+")) == NULL )
    {
        printf("Cannot open file ");
        exit(1);
    }

    fwrite (&d, sizeof(double), 1, fp);
    fwrite (&i, sizeof(int), 1, fp);
    fwrite (&li, sizeof(long), 1,fp);
    fclose (fp);

    if ((fp = fopen ("jak", "rb+")) == NULL )
    {
        printf("Cannot open file");
        exit(1);
    }
    fread (&d, sizeof(double), 1, fp);
    fread(&i, sizeof(int), 1, fp);
    fread (&li, sizeof(long), 1, fp);

    printf ("%f %d %ld", d, i, li);
    fclose (fp);
}
```

Như chương trình này minh họa, có thể đọc buffer và thường nó chỉ là một vùng nhớ để giữ một biến. Trong chương trình đơn giản trên, giá trị trả về của hàm **`fread()`** và **`fwrite()`** được bỏ qua. Tuy nhiên, để lập trình hiệu quả, các giá trị đó nên được kiểm tra xem đã có lỗi xảy ra không.

Một trong những ứng dụng hữu dụng nhất của **`fread()`** và **`fwrite()`** liên quan đến việc đọc và ghi các kiểu dữ liệu do người dùng định nghĩa, đặc biệt là các cấu trúc. Ví dụ ta có cấu trúc sau:

```
struct struct_type
{
    float balance;
    char name[80];
} cust;
```

Câu lệnh sau đây ghi nội dung của **cust** vào tập tin đang được trỏ đến bởi **fp**.

```
fwrite(&cust, sizeof(struct struct_type), 1, fp);
```

21.5 Các hàm xử lý tập tin

Các hàm xử lý tập tin khác được thảo luận trong phần này.

21.5.1 Hàm feof()

Khi một tập tin được mở để đọc ở dạng nhị phân, một số nguyên có giá trị tương đương với EOF có thể được đọc. Trong trường hợp này, quá trình đọc sẽ cho rằng đã đến cuối tập tin, mặc dù chưa đến cuối tập tin thực sự. Một hàm **feof()** có thể được dùng những trong trường hợp này. Nguyên mẫu của hàm là:

```
int feof(FILE *fp );
```

Nó trả về true nếu đã đến cuối tập tin, nếu không nó trả về false (0). Hàm này được dùng trong khi đọc dữ liệu nhị phân.

Đoạn lệnh sau đây đọc một tập tin nhị phân cho đến cuối tập tin.

```
.  
.   
while (!feof(fp) )  
    ch = fgetc(fp);  
.   
.
```

21.5.2 Hàm rewind()

Hàm **rewind()** đặt lại con trỏ định vị trí bên trong tập tin về đầu tập tin. Nó lấy con trỏ tập tin làm đối số. Cú pháp của **rewind()** là:

```
rewind(fp);
```

Chương trình sau mở một tập tin ở chế độ đọc/ghi, sử dụng hàm **fputs()** với đầu vào là các chuỗi, đưa con trỏ quay về đầu tập tin và sau đó hiển thị các chuỗi giống như vậy bằng hàm **fgets()**.

Ví dụ 3:

```
#include <stdio.h>  
main()  
{  
    FILE *fp;  
    char str [80];  
  
    /* Writing to File JAK */  
  
    if ((fp = fopen("jak", "w+")) == NULL)  
    {  
        printf ("Cannot open file \n\n");  
        exit(1);  
    }  
    clrscr ();  
    do
```

```
{
    printf ("Enter a string (CR to quit): \n");
    gets (str);
    if(*str != '\n')
    {
        strcat (str, "\n"); /* add a new line */
        fputs (str, fp);
    }
} while (*str != '\n');

/*Reading from File JAK */

printf ("\n\n Displaying Contents of File JAK\n\n");
rewind (fp);

while (!feof(fp))
{
    fgets (str, 81, fp);
    printf ("\n%s", str);
}
fclose(fp);
}
```

Một mẫu chạy chương trình trên như sau:

```
Enter a string (CR to quit):
This is input line 1

Enter a string (CR to quit) :
This is input line 2

Enter a string (CR to quit):
This is input line 3

Enter a string (CR to quit):

Displaying Contents of File JAK

This is input line 1

This is input line 2

This is input line 3
```

21.5.3 Hàm ferror()

Hàm **ferror()** xác định liệu một thao tác trên tập tin có sinh ra lỗi hay không. Nguyên mẫu của hàm là:

```
int ferror(FILE * fp) ;
```

trong đó **fp** là một con trỏ tập tin hợp lệ. Nó trả về true nếu có xảy ra một lỗi trong thao tác cuối cùng trên tập tin ; ngược lại, nó trả về false. Vì mỗi thao tác thiết lập lại tình trạng lỗi, nên hàm **ferror()** phải được gọi ngay sau mỗi thao tác; nếu không, lỗi sẽ bị mất.

Chương trình trước có thể được sửa đổi để kiểm tra và cảnh báo về bất kỳ lỗi nào trong khi ghi như sau:

```
.
.
do
{
    printf(" Enter a string (CR to quit): \n");
    gets(str);
    if(*str != '\n')
    {
        strcat (str, "\n"); /* add a new line */
        fputs (str, fp);
    }
    if(ferror(fp))
        printf("\nERROR in writing\n");
} while(*str!='\n');
.
.
```

21.5.4 Xóa tập tin

Hàm **remove()** xóa một tập tin đã định. Nguyên mẫu của hàm là:

```
int remove (char *filename);
```

Nó trả về **0** nếu thành công ngược lại trả về một giá trị khác 0.

Ví dụ, xét đoạn mã lệnh sau đây:

```
.
.
    printf ("\nErase file %s (Y/N) ? ", file1);
    ans = getchar ();
.
.
    if(remove(file1))
    {
        printf ("\nFile cannot be erased");
        exit(1);
    }
.
```

21.5.5 Làm sạch các stream

Thông thường, các tập tin xuất chuẩn được trang bị vùng đệm. Điều này có nghĩa là kết xuất cho tập tin được thu thập trong bộ nhớ và không thật sự hiển thị cho đến khi vùng đệm đầy. Nếu một chương trình bị treo hay kết thúc bất thường, một số ký tự vẫn còn nằm trong vùng đệm. Kết quả là chương trình có vẻ như kết thúc sớm hơn là nó thật sự đã làm. Hàm **fflush()** sẽ giải quyết vấn đề này. Như tên gọi của nó, nó sẽ làm sạch vùng đệm và chép những gì có trong vùng đệm ra ngoài. Hành động làm sạch tùy theo kiểu tập tin. Một tập tin được mở để đọc sẽ có vùng đệm nhập trống, trong khi một tập tin được mở để ghi thì vùng đệm xuất của nó sẽ được ghi vào tập tin.

Nguyên mẫu của hàm này là:

```
int fflush(FILE * fp);
```


Hàm `fflush()` sẽ ghi nội dung của bất kỳ vùng đệm dữ liệu nào vào tập tin kết hợp với `fp`. Hàm `fflush()`, không có đối số, sẽ làm sạch tất cả các tập tin đang mở để xuất. Nó trả về 0 nếu thành công, ngược lại, nó trả về EOF.

21.5.6 Các stream chuẩn

Mỗi khi một chương trình C bắt đầu thực thi dưới DOS, hệ điều hành sẽ tự động mở 5 stream đặc biệt. 5 stream này là:

- Nhập chuẩn (`stdin`)
- Xuất chuẩn (`stdout`)
- Lỗi chuẩn (`stderr`)
- Máy in chuẩn (`stdprn`)
- Thiết bị hỗ trợ chuẩn (`stdaux`)

Trong đó, **`stdin`**, **`stdout`** và **`stderr`** được gán mặc định cho các thiết bị nhập/xuất chuẩn của hệ thống trong khi **`stdprn`** được gán cho cổng in song song đầu tiên và **`stdaux`** được gán cho cổng nối tiếp đầu tiên. Chúng được định nghĩa như là các con trỏ cố định kiểu FILE, vì vậy chúng có thể được sử dụng ở bất kỳ nơi nào mà việc sử dụng con trỏ FILE là hợp lệ. Chúng cũng có thể được chuyển một cách hiệu quả cho các stream hay thiết bị khác mỗi khi cần định hướng lại.

Chương trình sau đây in nội dung của tập tin vào máy in.

Ví dụ 4:

```
#include <stdio.h>

main()
{
    FILE *in;
    char buff[81], fname[13];
    clrscr();
    printf("Enter the Source File Name:");
    gets(fname);

    if((in=fopen(fname, "r"))==NULL)
    {
        fputs("\nFile not found", stderr);
        /* display error message on standard error rather
           than standard output */

        exit(1);
    }
    while(!feof(in))
    {
        if(fgets(buff, 81, in))
        {
            fputs(buff, stdprn);
            /* Send line to printer */
        }
    }
    fclose(in);
}
```

Lưu ý cách sử dụng của stream **stderr** với hàm **fputs()** trong chương trình trên. Nó được sử dụng thay cho hàm **printf** vì kết xuất của hàm **printf** là ở **stdout**, nơi mà có thể định hướng lại. Nếu kết xuất của một chương trình được định hướng lại và một lỗi xảy ra trong quá trình thực thi, thì tất cả các thông báo lỗi đưa ra cho stream **stdout** cũng phải được định hướng lại. Để tránh điều này, stream **stderr** được dùng để hiển thị thông báo lỗi lên màn hình vì kết xuất của **stderr** cũng là thiết bị xuất chuẩn, nhưng stream **stderr** không thể định hướng lại. Nó luôn luôn hiển thị thông báo lỗi lên màn hình.

21.5.7 Con trỏ kích hoạt hiện hành

Để lần theo vị trí nơi mà các thao tác nhập/xuất đang diễn ra, một con trỏ được duy trì trong cấu trúc **FILE**. Mỗi khi một ký tự được đọc ra hay ghi vào một stream, con trỏ kích hoạt hiện hành (current active pointer) (gọi là **curp**) được tăng lên. Hầu hết các hàm nhập xuất đều tham chiếu đến **curp**, và cập nhật nó sau các thủ tục nhập hoặc xuất trên stream. Vị trí hiện hành của con trỏ này có thể được tìm thấy bằng sự trợ giúp của hàm **ftell()**. Hàm **ftell()** trả về một giá trị kiểu **long int** biểu diễn vị trí của **curp** tính từ đầu tập tin trong stream đã cho. Nguyên mẫu của hàm **ftell()** là:

```
long int ftell(FILE *fp);
```

Câu lệnh trích từ một chương trình sẽ hiển thị vị trí của con trỏ hiện hành trong stream **fp**.

```
printf("The current location of the file pointer is : %ld ",
      ftell (fp));
```

➤ Đặt lại vị trí hiện hành

Ngay sau khi mở stream, con trỏ kích hoạt hiện hành được đặt là 0 và trỏ đến byte đầu tiên của stream. Như đã thấy trước đây, mỗi khi có một ký tự được đọc hay ghi vào stream, con trỏ kích hoạt hiện hành sẽ tăng lên. Bên trong một chương trình, con trỏ có thể được đặt đến một vị trí bất kỳ khác với vị trí hiện hành vào bất kỳ lúc nào. Hàm **rewind()** đặt vị trí con trỏ này về đầu. Một hàm khác được sử dụng để đặt lại vị trí con trỏ này là **fseek()**.

Hàm **fseek()** định lại vị trí của **curp** dời đi một số byte tính từ đầu, từ vị trí hiện hành hay từ cuối stream là tùy vào vị trí được qui định khi gọi hàm **fseek()**. Nguyên mẫu của hàm **fseek()** là:

```
int fseek(FILE *fp, long int offset, int origin);
```

trong đó **offset** là số byte cần di chuyển vượt qua vị trí tập tin được cho bởi tham số **origin**. Tham số **origin** chỉ định vị trí bắt đầu tìm kiếm và phải có giá trị là 0, 1 hoặc 2, biểu diễn cho 3 hằng ký hiệu (được định nghĩa trong **stdio.h**) như trong bảng 21.4:

Origin	Vị trí tập tin
SEEK SET or 0	Đầu tập tin
SEEK CUR or 1	Vị trí con trỏ của tập tin hiện hành
SEEK END or 2	Cuối tập tin

Bảng 21.4: Các hằng ký hiệu

Hàm **fseek()** trả về giá trị 0 nếu đã thành công và giá trị khác 0 nếu thất bại.

Đoạn lệnh sau tìm mẫu tin thứ 6 trong tập tin:

```
struct addr
{
    char name[40];
```

```
        char street[40];
        char city[40];
        char state[3];
        char pin[7];
    }
    FILE *fp;
    .
    .
    .
    fseek(fp, 5L*sizeof(struct addr), SEEK_SET);
```

Hàm `sizeof()` được dùng để tìm độ dài của mỗi mẫu tin theo đơn vị byte. Giá trị trả về được dùng để xác định số byte cần thiết để nhảy qua 5 mẫu tin đầu tiên.

21.5.8 Hàm `fprintf()` và `fscanf()`

Ngoài các hàm nhập xuất đã được thảo luận, hệ thống nhập/xuất có vùng đệm còn bao gồm các hàm **`fprintf()`** và **`fscanf()`**. Các hàm này tương tự như hàm **`printf()`** và **`scanf()`** ngoại trừ rằng chúng thao tác trên tập tin. Nguyên mẫu của hàm **`fprintf()`** và **`fscanf()`** là:

```
int fprintf(FILE * fp, const char *control_string,...);
int fscanf(FILE *fp, const char *control_string,...);
```

trong đó **`fp`** là con trỏ tập tin trả về bởi lời gọi hàm **`fopen()`**. Hàm **`fprintf()`** và **`fscanf()`** định hướng các thao tác nhập xuất của chúng đến tập tin được trỏ bởi **`fp`**. Đoạn chương trình sau đây đọc một chuỗi và một số nguyên từ bàn phím, ghi chúng vào một tập tin trên đĩa, và sau đó đọc thông tin và hiển thị trên màn hình.

```
.
.
printf("Enter a string and a number: ");
fscanf(stdin, "%s %d", str, &no);
/* read from the keyboard */

fprintf(fp, "%s %d", str, no);
/* write to the file*/

fclose (fp);
.
.
fscanf(fp, "%s %d", str, &no)
/* read from file */

fprintf(stdout, "%s %d", str, no)
/* print on screen */
.
.
```

Nên nhớ rằng, mặc dù **`fprintf()`** và **`fscanf()`** thường là cách dễ nhất để ghi vào và đọc dữ liệu hỗn hợp ra các tập tin trên đĩa, nhưng chúng không phải luôn luôn là hiệu quả nhất. Nguyên nhân là mỗi lời gọi phải mất thêm một khoảng thời gian, vì dữ liệu được ghi theo dạng ASCII có định dạng (như nó sẽ xuất hiện trên màn hình) chứ không phải theo định dạng nhị phân. Vì vậy, nếu tốc độ và độ lớn của tập tin là đáng ngại, **`fread()`** và **`fwrite()`** sẽ là lựa chọn tốt hơn.

Tóm tắt

- Ngôn ngữ C không chứa bất kỳ câu lệnh nhập/xuất nào tường minh. Tất cả các thao tác nhập/xuất được thực hiện bằng cách sử dụng các hàm trong thư viện chuẩn của C.
- Có hai kiểu stream – stream **văn bản** và stream **nhị phân**.
- Một **stream văn bản** là một chuỗi các ký tự.
- Một **stream nhị phân** là một chuỗi các byte.
- Một tập tin có thể là bất cứ gì từ một tập tin trên đĩa đến một thiết bị đầu cuối hay một máy in.
- Một con trỏ tập tin là một con trỏ trỏ đến cấu trúc, trong đó chứa các thông tin về tập tin, bao gồm tên, vị trí hiện hành của tập tin, tập tin đang được đọc hoặc ghi, và có lỗi xuất hiện hay đã đến cuối tập tin.
- Hàm **fopen()** mở một stream để dùng và liên kết một tập tin với stream đó.
- Hàm **fclose()** đóng một stream đã được mở bằng hàm **fopen()**.
- Hàm **fcloseall()** có thể được sử dụng khi cần đóng nhiều stream đang mở cùng một lúc.
- Hàm **fputc()** được dùng để ghi ký tự, và hàm **fgetc()** được dùng để đọc ký tự từ một tập tin đang mở.
- Hàm **fgets()** và **fputs()** thao tác giống như hàm **fgetc()** và **fputc()**, ngoại trừ rằng chúng làm việc trên chuỗi.
- Hàm **feof()** được dùng để chỉ ra cuối tập tin khi tập tin được mở cho các thao tác nhị phân.
- Hàm **rewind()** đặt lại vị trí của con trỏ định vị trí về đầu tập tin.
- Hàm **ferror()** xác định liệu một thao tác trên tập tin có sinh lỗi hay không.
- Hàm **remove()** xóa một tập tin đã cho.
- Hàm **fflush()** làm sạch và chép các buffer ra ngoài. Nếu một tập tin được mở để đọc, thì vùng đệm nhập của nó sẽ trống, trong khi một tập tin được mở để ghi thì vùng đệm xuất của nó được ghi vào tập tin.
- Hàm **fseek()** có thể được sử dụng để đặt lại vị trí của con trỏ định vị bên trong tập tin.
- Các hàm thư viên **fread()** và **fwrite()** được dùng để đọc và ghi toàn bộ khối dữ liệu vào tập tin.
- Hệ thống nhập xuất có vùng đệm cũng bao gồm hai hàm **fprintf()** và **fscanf()**, hai hàm này tương tự như hàm **printf()** và **scanf()**, ngoại trừ chúng thao tác trên tập tin.

Kiểm tra tiến độ học tập

1. Có hai kiểu stream là stream _____ và stream _____.
2. Các tập tin đang mở được đóng lại khi chương trình bị treo hay kết thúc bất thường. **(Đúng / Sai)**
3. Hàm _____ mở một stream để dùng và liên kết một tập tin với stream đó.
4. Hàm được dùng để ghi ký tự vào tập tin là _____.
5. Hàm fgets() xem ký tự sang dòng mới như là một phần của chuỗi. **(Đúng / Sai)**
6. Hàm _____ đặt lại vị trí của con trỏ định vị bên trong tập tin về đầu tập tin.
7. Mỗi khi một ký tự được đọc hay ghi từ một stream, _____ được tăng lên.
8. Các tập tin mà trên đó hàm fread() và fwrite() thao tác thì phải được mở ở chế độ _____.
9. Vị trí hiện hành của con trỏ kích hoạt hiện hành có thể được tìm thấy bằng sự trợ giúp của hàm _____.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình để nhập dữ liệu vào một tập tin và in nó theo thứ tự ngược lại.
2. Viết một chương trình để truyền dữ liệu từ một tập tin này sang một tập tin khác, loại bỏ tất cả các nguyên âm (a, e, i, o, u). Loại bỏ các nguyên âm ở dạng chữ hoa lẫn chữ thường. Hiển thị nội dung của tập tin mới.

Mục tiêu:

Kết thúc bài học này, bạn có thể:

- Thực hiện các thao tác trên tập tin văn bản và tập tin nhị phân
- Mở và đóng tập tin
- Đọc từ tập tin và ghi vào tập tin
- Sử dụng con trỏ tập tin.

Các bước được cho trong bài này được giải thích cẩn kẽ, dễ hiểu và tư duy cẩn thận từ đầu đến cuối. Bài đã được viết để đáp ứng được mục tiêu học và để có thể hiểu hoàn toàn về công cụ. Xin hãy thực hiện theo các bước một cách cẩn thận.

Phần I – Trong thời gian 1 giờ 30 phút đầu:**22.1 Quản lý tập tin trong C**

C cung cấp một giao diện đồng nhất cho việc quản lý nhập và xuất. Các phương pháp truy cập tập tin cũng giống như các phương pháp quản lý các thiết bị khác. Giải pháp cho tính đồng nhất này là trong C không có kiểu tập tin. C xem tất cả các tập tin là stream.

22.1.1 Đọc, ghi và truy cập dữ liệu trong tập tin

Có một số hàm xử lý tập tin trong tập tin header `stdio.h`. Chúng ta hãy viết một chương trình C sử dụng những hàm này. Chương trình tạo một hệ thống ngân hàng đơn giản. Các chi tiết khách hàng được nhập vào và lưu trong một tập tin gọi là **customer**. Chi tiết của các giao dịch như gửi tiền và rút tiền được kiểm tra hợp lệ trên tập tin **customer**. Các giao dịch hợp lệ được ghi nhận trong tập tin **trans**. Một báo cáo về các khách hàng có số vốn thấp được in ra. Các bước được liệt kê như sau:

1. Định nghĩa một structure để lưu trữ dữ liệu về khách hàng và giao dịch. Câu lệnh sẽ là:

```
struct cust_st
{
    int acc_no;
    char cust_nm[30];
    float bal;
};

struct tran_st
{
    int acc_no;
    char trantype;
    float amt;
};
```

2. Hiện thị một danh mục để thực hiện các thao tác khác nhau dựa trên lựa chọn của người dùng. Câu lệnh sẽ là:

```
while(choice != 4)
{
    clrscr();
    printf("\nSelect choice from menu\n\n1. Accept
        customer details\n2. Record Withdrawal/Deposit
```



```

        transaction\n3. Print Low Balance Report\n4.
        Exit\n\nEnter choice: ");
scanf(" %d", &choice);
.
.
}

```

3. Gọi các hàm tương ứng dựa vào lựa chọn của người dùng. Câu lệnh sẽ là:

```

if(choice == 1)
    addcust();
else if(choice == 2)
    rectran();
else if(choice == 3)
    prnlowbal();

```

4. Trong hàm thêm chi tiết của khách hàng, định nghĩa một con trỏ tập tin để kết hợp với tập tin **customer**. Khai báo một biến cấu trúc để nhập dữ liệu của khách hàng. Câu lệnh sẽ là:

```

FILE *fp;
struct cust_st custdata;

```

5. Mở tập tin **customer** theo chế độ append để có thể thêm các mẫu tin mới. Xác nhận rằng thao tác mở tập tin đã được thực hiện. Câu lệnh sẽ là:

```

if((fp = fopen("customer", "a+")) == NULL)
{
    printf("\nERROR opening customer file");
    getch();
    return;
}

```

6. Nhập dữ liệu khách hàng vào biến cấu trúc và ghi dữ liệu vào tập tin **customer**. Câu lệnh sẽ là:

```

fwrite(&custdata, sizeof(struct cust_st), 1, fp);

```

7. Đóng tập tin **customer** sau khi nhập dữ liệu. Câu lệnh sẽ là:

```

fclose(fp);

```

8. Trong hàm dùng để ghi các giao dịch, định nghĩa biến con trỏ để trỏ đến tập tin **customer** và tập tin **trans**. Và định nghĩa biến cấu trúc để nhập vào dữ liệu của giao dịch và đọc dữ liệu khách hàng. Câu lệnh sẽ là:

```

FILE *fp1, *fp2;
struct cust_st custdata;
struct tran_st trandata;

```

9. Mở hai tập tin theo chế độ thích hợp. Tập tin **customer** phải mở để đọc và cập nhật, trong khi tập tin **trans** phải cho phép thêm các mẫu tin mới. Câu lệnh sẽ là:

```

if((fp1=fopen("customer", "r+w"))==NULL)
{
    printf("\nERROR opening customer file");
    getch();
    return;
}

```

```
if((fp2 = fopen("trans", "a+")) == NULL)
{
    printf("\nERROR opening transaction file");
    getch();
    return;
}
```

10. Nhập vào số tài khoản cho giao dịch và bảo đảm rằng nó tồn tại trong tập tin customer. Câu lệnh sẽ là:

```
while((fread(&custdata, size, 1, fp1)) == 1 && found == 'n')
{
    if(custdata.acc_no == trandata.acc_no)
    {
        found='y';
        break;
    }
}
```

11. Để bảo đảm nhập vào một kiểu giao dịch hợp lệ, câu lệnh sẽ là:

```
if(trandata.trantype!='D' && trandata.trantype!='d'
    && trandata.trantype!='W' && trandata.trantype!='w')
    printf("\t\tInvalid transaction type, please reenter");
```

12. Đối với các giao dịch rút tiền, phải bảo đảm rằng số tiền rút ra phải sẵn có trong tài khoản của khách hàng. Nếu sẵn có, cập nhật số tiền còn lại trong tài khoản. Cũng cần cập nhật số tiền trong tài khoản cho các giao dịch gửi tiền. Câu lệnh sẽ là:

```
if(trandata.trantype=='W' || trandata.trantype=='w')
{
    if(trandata.amt>custdata.bal)
        printf("\nAccount balance is %.2f. Please
            reenter withdrawal amount.", custdata.bal);
    else
    {
        custdata.bal-=trandata.amt;
        .
        .
    }
}
else
{
    custdata.bal+=trandata.amt;
    .
    .
}
```

13. Ghi mẫu tin chứa giao dịch mới vào tập tin trans và cập nhật mẫu tin của khách hàng trong tập tin customer. Câu lệnh sẽ là:

```
fwrite(&trandata, sizeof(struct tran_st), 1, fp2);
fseek(fp1, (long)(-size), 1);
fwrite(&custdata, size, 1, fp1);
```

Lưu ý rằng trong suốt quá trình kiểm tra số tài khoản của khách hàng, mẫu tin đọc cuối cùng là của khách hàng đang thực hiện giao dịch. Vì vậy, con trỏ tập tin của tập tin **customer** phải nằm ở cuối của mẫu tin cần cập nhật. Con trỏ tập tin sẽ được đặt lại vị trí về đầu của mẫu tin sử dụng hàm `fseek()`. Ở đây **size** là một biến số nguyên chứa kích cỡ của cấu trúc cho dữ liệu khách hàng.

14. Đóng hai tập tin sau khi đã nhập giao dịch. Câu lệnh sẽ là:

```
fclose(fp1);
fclose(fp2);
```

15. Trong hàm hiển thị các tài khoản có số vốn ít, định nghĩa con trỏ tập tin để kết hợp với tập tin **customer**. Khai báo một biến cấu trúc để đọc dữ liệu của khách hàng. Câu lệnh sẽ là:

```
FILE *fp;
struct cust_st custdata;
```

16. Sau khi mở tập tin ở chế độ đọc, đọc mỗi mẫu tin khách hàng và kiểm tra số vốn. Nếu nó ít hơn 250, in mẫu tin ra. Câu lệnh sẽ là:

```
while((fread(&custdata, sizeof(struct cust_st), 1, fp))==1)
{
    if(custdata.bal<250)
    {
        .
        .
        printf("\n%d\t%s\t%.2f", custdata.acc_no,
                custdata.cust_nm, custdata.bal);
    }
}
```

17. Đóng tập tin customer. Câu lệnh sẽ là:

```
fclose(fp);
```

Chúng ta hãy nhìn vào chương trình hoàn chỉnh.

1. Mở chương trình soạn thảo mà bạn dùng để gõ chương trình C.

2. Tạo một tập tin mới.

3. Gõ vào các dòng lệnh sau đây:

```
#include<stdio.h>

struct cust_st
{
    int acc_no;
    char cust_nm[30];
    float bal;
};

struct tran_st
{
    int acc_no;
```

```

char trantype;
float amt;
};

void main()
{
    int choice = 1;

    while(choice != 4)
    {
        clrscr();
        printf("\nSelect choice from menu\n\n1. Accept
            customer details\n2. Record Withdrawal/Deposit
            transaction\n3. Print Low Balance Report\n4.
            Exit\n\nEnter choice: ");
        scanf(" %d", &choice);

        if(choice == 1)
            addcust();
        else if(choice == 2)
            rectran();
        else if(choice == 3)
            prnlowbal();
    }
}

addcust()
{
    FILE *fp;
    char flag = 'y';
    struct cust_st custdata;

    clrscr();

    if((fp = fopen("customer", "a+")) == NULL)
    {
        printf("\nERROR opening customer file");
        getch();
        return;
    }

    while(flag == 'y')
    {
        printf("\n\nEnter Account number: ");
        scanf(" %d", &custdata.acc_no);
        printf("\nEnter Customer Name: ");
        scanf("%s", custdata.cust_nm);
        printf("\nEnter Account Balance: ");
        scanf(" %f", &custdata.bal);
        fwrite(&custdata, sizeof(struct cust_st), 1, fp);
        printf("\n\nAdd another? (y/n): ");
        scanf(" %c", &flag);
    }

    fclose(fp);
}

```

```

rectran()
{
    FILE *fp1, *fp2;
    char flag = 'y', found, val_flag;
    struct cust_st custdata;
    struct tran_st trandata;
    int size = sizeof(struct cust_st);

    clrscr();
    if((fp1 = fopen("customer", "r+w")) == NULL)
    {
        printf("\nERROR opening customer file");
        getch();
        return;
    }

    if((fp2 = fopen("trans", "a+")) == NULL)
    {
        printf("\nERROR opening transaction file");
        getch();
        return;
    }

    while(flag == 'y')
    {
        printf("\n\nEnter Account number: ");
        scanf("%d", &trandata.acc_no);
        found='n';
        val_flag = 'n';
        rewind(fp1);
        while((fread(&custdata, size, 1, fp1))==1 &&
                found=='n')
        {
            if(custdata.acc_no == trandata.acc_no)
            {
                found = 'y';
                break;
            }
        }
        if(found == 'y')
        {
            while(val_flag == 'n')
            {
                printf("\n\nEnter Transaction type (D/W): ");
                scanf(" %c", &trandata.trantype);
                if(trandata.trantype!='D' &&
                    trandata.trantype!='d' &&
                    trandata.trantype!='W' &&
                    trandata.trantype!='w')
                    printf("\t\tInvalid transaction type,
                            please reenter");
                else
                    val_flag = 'y';
            }
            val_flag = 'n';
            while(val_flag == 'n')
            {
                printf("\n\nEnter amount: ");
                scanf(" %f", &trandata.amt);
                if(trandata.trantype=='W' ||
                    trandata.trantype=='w')
                {

```

```

                                if(trandata.amt > custdata.bal)
                                    printf("\nAccount balance is
%.2f. Please reenter withdrawal amount.", custdata.bal);
                                else
                                    {    custdata.bal -= trandata.amt;
                                        val_flag = 'y';
                                    }
                                }
                                else
                                    {    custdata.bal += trandata.amt;
                                        val_flag = 'y';
                                    }
                                }

                                fwrite(&trandata, sizeof(struct tran_st), 1,
fp2);
                                fseek(fp1, (long)(-size), 1);
                                fwrite(&custdata, size, 1, fp1);
                            }
                            else
                                printf("\nThis account number does not
exist");

                                printf("\nRecord another transaction? (y/n): ");
                                scanf(" %c", &flag);
                            }

                            fclose(fp1);
                            fclose(fp2);
                        }

prnlowbal()
{
    FILE *fp;
    struct cust_st custdata;
    char flag = 'n';

    clrscr();
    if((fp = fopen("customer", "r")) == NULL)
    {    printf("\nERROR opening customer file");
        getch();
        return;
    }

    printf("\nReport on account balances below 250\n\n");
    while((fread(&custdata, sizeof(struct cust_st), 1, fp)
== 1)
    {    if(custdata.bal < 250)
        {    flag = 'y';
            printf("\n%d\t%s\t%.2f", custdata.acc_no,
                custdata.cust_nm, custdata.bal);
        }
    }
    if(flag == 'n')

```

```
        printf("\nNo account balances found below 250");  
  
    getch();  
  
    fclose(fp);  
}
```

Để xem kết quả, thực hiện các bước sau đây:

4. **Lưu tập tin với tên filesI.C.**
5. **Biên dịch tập tin, filesI.C.**
6. **Thực thi chương trình, filesI.C.**
7. **Trở về chương trình soạn thảo.**

Kết xuất của chương trình như sau:

Select choice from menu

1. Accept customer details
2. Record Withdrawal/Deposit transaction
3. Print Low Balance Report
4. Exit

Enter choice:

Một mẫu kết xuất của hàm thêm vào chi tiết của khách hàng như sau:

Enter Account number: 123

Enter Customer Name: E.Wilson

Enter Account Balance: 2000

Add another? (y/n):

Một mẫu kết xuất của hàm thêm vào chi tiết của giao dịch như sau:

Enter Account number: 123

Enter Transaction type (D/W): W

Enter amount: 1000

Record another transaction? (y/n):

Một mẫu kết xuất của hàm hiển thị báo cáo các tài khoản có vốn thấp như sau:

Report on account balances below 250

104 Jones 200

113 Sharon 150
120 Paula 200

Phần II – Trong thời gian 30 phút kế tiếp:

1. Viết một chương trình C để hiển thị sự khác nhau giữa hai tập tin nhập vào như là đối số của dòng lệnh. Với mỗi sự khác nhau, hiển thị vị trí tìm thấy sự khác nhau và các ký tự của hai tập tin tại vị trí đó. Cũng cần phải bảo đảm rằng người sử dụng đã nhập vào số lượng đối số hợp lệ. Cuối cùng, hiển thị tổng số sự khác nhau đã tìm thấy.

Để làm điều này,

- a. Khai báo các biến argv và argc để nhận vào đối số từ dòng lệnh.
- b. Khai báo con trỏ trỏ đến hai tập tin.
- c. Kiểm tra tính hợp lệ của argc để bảo đảm rằng đã nhập đúng số đối số.
- d. Mở hai tập tin ở chế độ đọc.
- e. Đặt một vòng lặp để đọc từng ký tự từ hai tập tin cho đến khi đến cuối cả hai tập tin.
- f. Nếu các ký tự là khác nhau, hiển thị chúng cùng với vị trí của chúng. Tăng số đếm sự khác nhau lên 1.
- g. Nếu đi đến cuối của một tập tin, in các ký tự còn lại trong tập tin kia như là sự khác biệt.
- h. Kiểm tra số đếm sự khác nhau để hiển thị các thông báo thích hợp.
- i. Đóng hai tập tin.

Bài tập tự làm

1. Viết một chương trình C để sao chép nội dung của một tập tin vào một tập tin khác loại trừ các từ **a**, **an**, và **the**.
2. Viết một chương trình C để nhập vào hai chuỗi số. Lưu trữ mỗi chuỗi ở hai tập tin riêng biệt. Sắp xếp chuỗi trong mỗi tập tin. Trộn hai chuỗi vào một, sắp xếp và lưu lại chuỗi kết quả vào một tập tin mới. Hiển thị nội dung của tập tin mới.