

Nội dung bài viết

1. [Soạn SGK Tin Học lớp 11 bài 12: Kiểu xâu](#)

Mời các em học sinh cùng quý thầy cô giáo tham khảo ngay **hướng dẫn Soạn SGK Tin học lớp 11 Bài 12: Kiểu xâu** ngắn gọn và đầy đủ nhất, được chúng tôi biên soạn và chia sẻ dưới đây.

Soạn SGK Tin Học lớp 11 bài 12: Kiểu xâu

Xâu: Là một dãy kí tự trong bảng mã ASCII. Mỗi kí tự được gọi là một phần tử của xâu.

- Số lượng kí tự trong xâu được gọi là độ dài của xâu .
- Xâu có độ dài bằng 0 gọi là xâu rỗng.
- Tham chiếu tới phần tử trong xâu được xác định thông qua chỉ số của phần tử trong xâu.

1. Khai báo

Để khai báo dữ liệu kiểu xâu ta sử dụng tên dành riêng string, tiếp theo là độ dài lớn nhất của xâu(không vượt quá 255 kí tự đặt trong dấu ngoặc [và])

Cú pháp:

```
Var<tên biến>:string[độ dài lớn nhất của xâu];           Hoặc   Var <tên  
biến>:string;
```

Ví dụ:

```
Var ten:string[26];   Var chuthich:string;
```

2. Các thao tác xử lí xâu:

a) Phép ghép xâu, kí hiệu là dấu (+), được sử dụng để ghép nhiều xâu thành một. Có thể thực hiện ghép xâu đối với hằng và biến xâu.

Ví dụ:

'Tin hoc'+ '11' sẽ cho xâu có kết quả là 'Tin hoc 11'.

b) Các phép so sánh như bằng (=), khác (<>), nhỏ hơn (<), ... có độ ưu tiên thực hiện thấp hơn ghép xâu. Việc so sánh 2 xâu sẽ thực hiện theo nguyên tắc sau.

Xâu A lớn hơn xâu B nếu như kí tự đầu tiên khác nhau giữa chúng kể từ trái sang trong xâu A có mã ASCII lớn hơn. Nếu độ dài hai xâu khác nhau thì coi như thêm các kí tự đặc biệt (nhỏ hơn tất cả các kí tự trong bảng ASCII).

ASCII table upload by nguyenvanquan7826

0	20	40	60	80	P	100	d	120	x	140	à	160	à	180		200	ü	220	ü	240
1	21	41	61	81	Q	101	e	121	y	141	á	161	á	181		201	ú	221	ú	241
2	22	42	62	82	R	102	f	122	z	142	â	162	â	182		202	û	222	û	242
3	23	43	63	83	S	103	g	123	<	143	ã	163	ã	183		203	ü	223	ü	243
4	24	44	64	84	T	104	h	124	>	144	ä	164	ä	184		204	ü	224	ü	244
5	25	45	65	85	U	105	i	125	?	145	å	165	å	185		205	ü	225	ü	245
6	26	46	66	86	B	106	j	126	~	146	æ	166	æ	186		206	ü	226	ü	246
7	27	47	67	87	C	107	k	127	Δ	147	æ	167	æ	187		207	ü	227	ü	247
8	28	48	68	88	D	108	l	128	Δ	148	ø	168	ø	188		208	ü	228	ü	248
9	29	49	69	89	E	109	m	129	Δ	149	ò	169	ò	189		209	ü	229	ü	249
10	30	50	70	90	F	110	n	130	Δ	150	ó	170	ó	190		210	ü	230	ü	250
11	31	51	71	91	G	111	o	131	Δ	151	ô	171	ô	191		211	ü	231	ü	251
12	32	52	72	92	H	112	p	132	Δ	152	ù	172	ù	192		212	ü	232	ü	252
13	33	53	73	93	I	113	q	133	Δ	153	ö	173	ö	193		213	ü	233	ü	253
14	34	54	74	94	J	114	r	134	Δ	154	Û	174	Û	194		214	ü	234	ü	254
15	35	55	75	95	K	115	s	135	Δ	155	ü	175	ü	195		215	ü	235	ü	255
16	36	56	76	96	L	116	t	136	Δ	156	Ë	176	Ë	196		216	ü	236	ü	255
17	37	57	77	97	M	117	u	137	Δ	157	V	177	V	197		217	ü	237	ü	255
18	38	58	78	98	N	118	v	138	Δ	158	R	178	R	198		218	ü	238	ü	255
19	39	59	79	99	O	119	w	139	Δ	159	f	179	f	199		219	ü	239	ü	255

Program in Dev-C++

Ví dụ:

'Ab' sẽ nhỏ hơn 'a'. Vì A có mã ASCII là 65 nhỏ hơn a là 97.

'a' sẽ nhỏ hơn 'aB' . Khi 2 xâu độ dài không bằng nhau ta thêm kí tự đặc biệt nhỏ hơn mọi kí tự trong bảng ASCII (đã nhiên sẽ nhỏ hơn B).

c) Các thủ tục khác.

- + delete(st, vt, n) xóa n kí tự của xâu st từ vị trí vt.
- +insert(st, s2, vt) chèn xâu s1 vào s2 bắt đầu ở vị trí vt.
- +copy(S, vt, N); Tạo xâu gồm N kí tự liên tiếp bắt đầu từ vị trí vt của xâu S.
- +length(s) cho giá trị là độ dài xâu s.
- +pos(s1, s2) cho vị trí xuất hiện đầu tiên của xâu s1 trong xâu s2.
- +upcase(ch) cho chữ cái in hoa ứng với chữ cái trong ch.

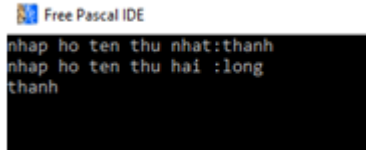
3. Một số ví dụ

Ví dụ 1

Chương trình dưới đây nhập họ tên của hai người vào hai biến xâu và đưa ra màn hình xâu dài hơn nếu bằng nhau thì đưa ra xâu nhập vào sau.

```
program vd1; uses crt; var a,b:string; begin clrscr;
write('nhap ho ten thu nhat:'); readln(a); write('nhap ho
ten thu hai :'); readln(b); if length(a)>length(b) then write(a)
else write(b); readkey; end.
```

Kết quả:

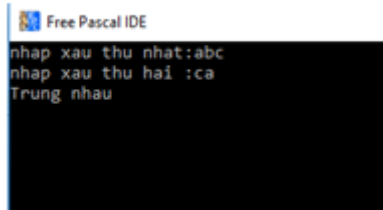


Ví dụ 2: Viết chương trình nhập hai xâu từ bàn phím và kiểm tra kí tự đầu tiên của xâu thứ nhất có trùng

Với kí tự cuối cùng của xâu thứ hai không.

```
program vd2; uses crt; var a,b:string; begin clrscr;
write('nhap xau thu nhat:'); readln(a); write('nhap xau thu hai
:'); readln(b); if a[1]=b[length(b)] then writeln('Trung nhau')
else writeln('Khac nhau'); readkey; end.
```

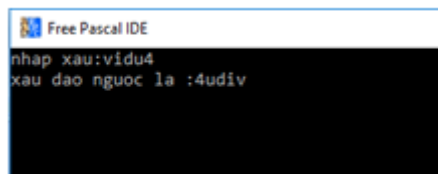
Kết quả:



Ví dụ 3:

Viết chương trình nhập xâu từ bàn phím rồi in nó theo thứ tự ngược lại.

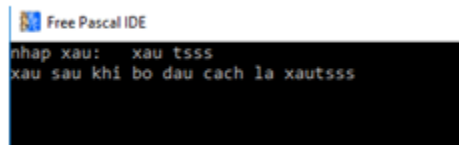
```
program vd2; uses crt; var a:string; i:integer; begin
clrscr; write('nhap xau:'); readln(a); write('xau dao
nguc la:'); for i:=length(a) downto 1 do write(a[i]); readkey; end.
```



Ví dụ 4:

Viết chương trình nhập vào từ bàn phím và đưa ra màn hình chuỗi thu được từ nó sau khi loại bỏ hết các dấu cách.

```
program vd2; uses crt; var a,b:string; i:integer; begin
  clrscr; write('nhap xau:'); readln(a); b:='';
  for i:=1 to length(a) do if a[i]<>' ' then b:=b+a[i];
  write('xau sau khi bo dau cach la',b); readkey; end.
```

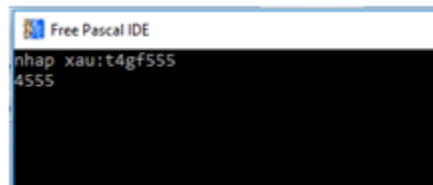
Kết quả:

```
Free Pascal IDE
nhap xau: xau tsss
xau sau khi bo dau cach la xautsss
```

Ví dụ 5:

Viết chương trình nhập vào từ bàn phím chuỗi ký tự s1, tạo chuỗi s2 gồm tất cả các chữ số có trong chuỗi s1 (giữ nguyên thứ tự xuất hiện của chúng) và đưa kết quả ra màn hình.

```
program vd2; uses crt; var a,b:string; i:integer; begin
  clrscr; write('nhap xau:'); readln(a); b:='';
  for i:=1 to length(a) do if ('0'<=a[i]) and ('9'>=a[i])
  then b:=b+a[i]; write(b); readkey; end.
```



```
Free Pascal IDE
nhap xau:t4gf555
4555
```

►► **CLICK NGAY** vào nút **TẢI VỀ** dưới đây để tải về Giải bài tập Tin học lớp 11 Bài 12: Kiểu chuỗi (Ngắn gọn) file PDF hoàn toàn miễn phí.