

## 1. Mục đích, yêu cầu

Làm quen với việc tìm kiếm, thay thế và biến đổi chuỗi.

## 2. Nội dung

**Bài 1.** Nhập vào từ bàn phím một chuỗi. Kiểm tra chuỗi đó có phải là chuỗi đối xứng hay không. Chuỗi đối xứng có tính chất: đọc nó từ phải sang trái cũng thu được kết quả giống như đọc từ trái sang phải (còn được gọi là chuỗi palindrome).

a) Hãy chạy thử chương trình sau:

```
var i,x: byte;
    a,p: string;
begin
  write('Nhập vào chuỗi: ');
  readln(a);
  x:=length(a);  {xác định độ dài của chuỗi }
  p:='';         {khởi tạo chuỗi rỗng }
  for i:=x downto 1 do
    p:=p+a[i];  {tạo chuỗi đảo ngược }
  if a=p then
    write('Chuỗi là palindrome')
  else
    write('Chuỗi không là palindrome');
  readln
end.
```

b) Hãy viết lại chương trình trên, trong đó không dùng biến chuỗi *p*.

**Bài 2.** Viết chương trình nhập từ bàn phím một chuỗi ký tự *S* và thông báo ra màn hình số lần xuất hiện của mỗi chữ cái tiếng Anh trong *S* (không phân biệt chữ hoa hay chữ thường).

**Bài 3.** Nhập vào từ bàn phím một chuỗi. Thay thế tất cả các cụm ký tự 'anh' bằng cụm ký tự 'em'.