

Lưu ý: Bài quy đổi ra 2 slot short hoặc 1 slot Long

Mô tả ứng dụng

Ứng dụng cần phải đảm bảo các chức năng cơ bản. Tuy nhiên, bạn có thể thêm chức năng bổ sung vào ứng dụng của bạn, nếu bạn muốn.

Phần 1: Chức năng và yêu cầu cơ bản

1. Thiết kế giao diện

- Giao diện đơn thuần dạng console
- Hiển thị thông tin thành khối rõ ràng và dễ nhìn

2. Yêu cầu chức năng cơ bản

- Hệ thống sẽ tự sinh ra một số ngẫu nhiên trong khoảng từ 0 tới maximum (là một hằng số được định nghĩa trước). Ví dụ: maximum là 100 thì, số lucky number sẽ là một số tự nhiên ngẫu nhiên trong khoảng từ 0 tới 100.
- Sau đó người chơi sẽ được nhập vào một số bất kỳ mà họ cho là trùng với con số may mắn - lucky number.
- Nếu người dùng nhập vào số cao hơn số lucky thì chương trình sẽ hiển thị ra là: số may mắn nhỏ hơn số dự đoán của bạn.
- Nếu người dùng nhập vào số thấp hơn số lucky thì chương trình sẽ hiển thị ra là: số may mắn lớn hơn số dự đoán của bạn.
- Nếu người dùng nhập vào số chính xác là số lucky thì chương trình sẽ hiển thị: chúc mừng bạn đã đoán đúng con số may mắn sau x lần dự đoán. Trong đó, x là số lần mà người dùng đã dự đoán trong lượt chơi này.
- Sau mỗi lần chơi, thì hệ thống sẽ tự động hỏi người chơi là: bạn có muốn tiếp tục chơi không? Nếu người dùng chọn một trong các đáp án sau: “y”, “Y”, “yes”, “YES”, “Yes”. Chú ý: không phân biệt hoa thường trong câu trả lời “yes”. Ngoài các đáp án trên ra, ví dụ “NO”, “N”, “khong”, “co” thì tất cả đều coi như cuộc chơi bị dừng.
- Sau khi người chơi dừng chơi, thì hệ thống sẽ in ra kết quả tổng quát của trò chơi. Thông tin bao gồm: tổng số lần chơi, tổng số lần dự đoán, số dự đoán trung bình mỗi lượt và best game (là game có số lần dự đoán ít nhất).

Phần 2. Tổ chức code

Chương trình sẽ có hàm main() điều khiển luồng chính của chương trình

Hàm play() để thực hiện trò chơi

Hàm report() để hiển thị báo cáo

Phần 3. Tài nguyên

Không có tài nguyên ban đầu.

Phần 4. Hướng dẫn chi tiết

1. Dùng hàm random() để sinh ra số ngẫu nhiên
2. Dùng lệnh if để kiểm tra xem số người dùng nhập vào có trùng với số lucky hay không
3. Kiểm tra xem số nhập vào lớn hơn số may mắn thì hiển thị thông báo: số may mắn nhỏ hơn số dự đoán của bạn.
4. Kiểm tra xem số nhập vào nhỏ hơn số may mắn thì hiển thị thông báo: số may mắn lớn hơn số dự đoán của bạn.
5. Kiểm tra xem số nhập vào chính là số may mắn thì hiển thị thông báo: chúc mừng bạn đã dự đoán đúng con số may mắn.
6. Dùng lệnh do...while để thực hiện phần đưa ra các lượt chơi. Điều kiện tiếp tục là: y, Y, yes, Yes, YES (yes không phân biệt hoa thường).
7. Tạo ra các biến để lưu các thông số: total games, total guess, guess avg, best game. Hiển thị giá trị các biến sau khi người dùng kết thúc trò chơi.