

BÀI TẬP

Công ty DnD cần viết chương trình quản lý cửa hàng thú cưng. Mỗi thú cưng có các thông tin sau:

- Mã của con thú cưng, là chuỗi duy nhất (10 ký tự)
- Tên của thú cưng (tối đa 100 ký tự)
- Trọng lượng của thú cưng (một số dương)
- Tuổi của thú cưng (một số dương)
- Màu của thú cưng (vàng, nâu...) (tự quy định kiểu dữ liệu)

1. (1.0đ) Sử dụng danh sách liên kết, hãy khai báo các cấu trúc để thể hiện các thông tin trên sử.
2. (1.0đ) Khởi tạo cửa hàng thú cưng với số lượng thú cưng là 0.
3. (2.0đ) Nhập một thú cưng với tất cả các thông tin và thêm vào cửa hàng thú cưng. Nếu đã tồn tại mã của thú cưng đó trong cửa hàng, thì chương trình sẽ in ra "Vui lòng kiểm tra mã của thú cưng bạn vừa nhập!"
4. (2.0đ) Bán thú cưng bằng cách nhập mã thú cưng. Khi nhập vào thì chương trình cần in tên, trọng lượng, tuổi và giá của thú cưng đó. Sau đó, xóa thú cưng đó khỏi cửa hàng. Nếu không tìm thấy thú cưng có mã đã nhập, hãy in ra "Không thể tìm thấy thú cưng có mã vừa nhập".

$$\text{Giá} = 100 + (\text{trọng lượng} * 2) - \text{tuổi (USD)}$$

(tuổi tính theo năm)

5. (2.0đ) Tìm thú cưng bằng cách nhập tuổi và màu sắc, chương trình cần in ra tất cả thú cưng có tuổi và màu vừa nhập.

6. (1.0đ) Xóa tất cả thú cưng có thông tin trọng lượng lớn hơn ngưỡng k nhập vào từ bàn phím.

7. (1.0đ) Viết hàm main có menu lựa chọn để thực hiện và in ra kết quả cho từng yêu cầu từ mục (2.0) đến mục (6.0)

Lưu ý:

- Sử dụng chuỗi và mảng cấp phát động (0 điểm nếu không sử dụng)
- Cần viết hàm main như yêu cầu ở mục (7.0) (0 điểm nếu không có hàm main)
- **CÁC BÀI LÀM GIỐNG NHAU SẼ 0 ĐIỂM TẤT CẢ!**