

Trường hợp	Cần được in ra
<p>1) Nếu nhân vật di chuyển tạo thành vòng lặp giữa 2 vị trí trong 3 lượt liên tiếp, coi như nhân vật đã bị loại (thiết lập HP = 1). Ví dụ, A di chuyển từ (0,0) -&gt; (2,3)   (2,3) -&gt; (0,0) (1 lặp)   (0,0 -&gt; (2,3) (2 lặp)   (2,3) -&gt; (0,0) (3 lặp) —&gt; A.setHp(1). Khi nhân vật bị loại, cần in ra:</p>	<p>"MSG: object_name + eliminated due to being stuck for 3 similar patterns!"</p>
<p>2) Sau khi hoàn tất move(), in ra theo đối tượng:</p>	<p>"MSG: DragonLord moved"  "MSG: FlyTeam1 moved"  "MSG: FlyTeam2 moved"  "MSG: GroundTeam moved"  "MSG: SmartDragon moved"</p>
<p>3) Khi các nhân vật gặp nhau, bao gồm các trường hợp sau:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warrior gặp SmartDragon, in ra:</li> <li>- Warrior gặp DragonLord, in ra:</li> <li>- Warrior gặp Warrior, in ra:</li> <li>- SmartDragon gặp Warrior, in ra:</li> <li>- SmartDragon gặp SmartDragon, in ra:</li> <li>- SmartDragon gặp DragonLord, in ra:</li> <li>- DragonLord gặp Warrior, in ra:</li> <li>- DragonLord gặp SmartDragon, in ra:</li> </ul>	<p>"MSG: team_name encounters smartdragon_name"  "MSG: team_name encounters DragonLord"  "MSG: team_name_1 meets team_name_2"  "MSG: team_name encounters smartdragon_name"  "MSG: smartdragon_name meets smartdragon_name"  "MSG: smartdragon_name meets DragonLord"  "MSG: team_name encounters DragonLord"  "MSG: DragonLord meets SmartDragon"</p>
<p>4) ArrayMovingObjects đã đầy capacity khi tạo thêm SmartDragon, in ra:</p>	<p>"MSG: ArrayMovingObjects is full. Cannot create more SmartDragon"</p>
<p>5) Sử dụng vật phẩm, in ra:</p>	<p>"MSG: object_name used item_name"</p>
<p>6) Khi bị chặn đường, nhân vật sẽ thử hướng ngược lại 180 độ:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a) Nếu thành công di chuyển đến hướng ngược lại, in ra:</li> </ul>	<p>a) MSG: object_name at position.str() got blocked when moving direction{U, R, D, L} to position.str() \n</p>

<p>b) Nếu cả hai hướng đều bị chặn, in ra:</p>	<p>MSG: object_name moved to the opposite direction direction{D, L, U, R} to position.str()  <i>Ví dụ:</i>  "MSG: FlyTeam1 at (2,0) got blocked when moving U to (1,0)  MSG: FlyTeam1 moved to the opposite direction D to (3,0)"</p> <p>b) "MSG: object_name got blocked both side, stay at position.str()  <i>Ví dụ:</i>  "MSG: FlyTeam1 got blocked both side, stay at (2,0)"</p>
<p>7) SmartDragon được tạo ra, in ra:</p>	<p>"MSG: SmartDragon_name created at position.str()"</p>
<p>8)  a) GroundTeam bị dịch chuyển + Dragon bay đi   b) Nếu không có vị trí phù hợp để dịch chuyển GroundTeam -&gt; GroundTeam bị loại, in ra:</p>	<p>a) "MSG: DragonLord escaped the trap! GroundTeam transferred to position.str()"   b) "MSG: DragonLord escaped the trap! Failed to move GroundTeam - eliminated!"</p>
<p>9) GroundTeam trap DragonLord</p>	<p>"MSG: GroundTeam trapped DragonLord for N turns"</p>
<p>10) Sau khi printStep của 1 lượt, in ra thêm hàng sau:</p>	<pre>cout &lt;&lt; "----- -----" &lt;&lt; endl;</pre>