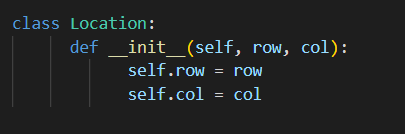
**PLUG-IN**

# Chương trình đoán số

* Viết trong file đặt tên là ***guess\_number.py***, nằm cùng thư mục với file ***client.py***
* Các file, thư mục có liên quan cũng được đặt trong cùng thư mục ở trên
* Trong file ***guess\_number.py***, cài đặt một class có tên là ***NumberGuesser()***
* Trong class ***NumberGuesser***, cài đặt một phương thức có tên là ***run*** đáp ứng các yêu cầu sau:
  + Phương thức ***run*** nhận vào một mảng hai chiều. Mỗi phần tử trong mảng nhận một trong ba giá trị 0, 1, 2
  + Phương thức ***run*** trả về kết quả là số được biểu diễn dựa trên các phần tử có giá trị là 1 trong mảng hai chiều được truyền vào
    - Số được biểu diễn được đảm bảo nằm trong đoạn từ 0 đến 9
    - Nếu chưa xác định rõ số được biểu diễn là số nào thì trả về 100

# Chương trình tính thành phần liên thông

* Viết trong file đặt tên là ***solver.py,*** nằm cùng thư mục với file ***client.py***
* Các file, thư mục có liên quan cũng được đặt trong cùng thư mục ở trên
* Trong file ***solver.py***, cài đặt một class có tên là ***Solver()***
* Trong class ***Solver***, cài đặt một phương thức có tên là ***SolverSuggestQuestion*** đáp ứng các yêu cầu sau:
  + Phương thức ***SolverSuggestQuestion*** nhận vào 2 tham số, một là danh sách các ***Location*** (được mô tả ở hình dưới đây) biểu diễn vị trí của các phần tử có giá trị 1 trong mảng và hai là một số nguyên là kích thước của mảng. Các phần tử còn lại của mảng sẽ được gán cho giá trị là 0.



* + Phương thức ***SolverSuggestQuestion*** trả về kết quả là số các thành phần liên thông chứa toàn các số 0 trong mảng đầu vào.