**Nhắc lại bài cũ :**

Khởi tạo 1 list, trong này liệt kê ít nhất ba thứ mà bạn thích (Sport, LOL, BTS) , thêm 1 thứ mà bạn thích vào cuối list này, sau khi thêm cần in ra list mới

**Yêu cầu :**

**List**

1. Init empty- Khởi tạo 1 list rỗng
2. Init one element- Khởi tạo 1 list, trong này liệt kê **một** thứ bạn thích (Sport, LOL, BTS)
3. Init many elements- Khởi tạo 1 list, trong này liệt kê **ít nhất ba thứ** mà bạn thích (Sport, LOL, BTS)
4. Append - Sử dụng list được tạo ở bài tập trước đó, thêm 1 thứ mà bạn thích vào cuối list này, sau khi thêm cần in ra list mới
5. Append from input - Sử dụng list ở bài tập số 4, thêm 1 thứ mà bạn thích, **được nhập từ bàn phím**, vào cuối list này, sau khi thêm cần in ra list mới
6. Clean print - Sử dụng list ở bại tập số 4, in ra list này, khi in cần bỏ đi dấu ‘ ‘ và ‘[‘ hay ‘]’

Ví dụ: Sport LOL BTS

1. Clean print (2) - Sử dụng list ở bài tập số 4, in ra list này, khi in cần bỏ đi dấu ‘ ’ và ‘[‘ hay ], thêm dấu phẩy (,) để ngăn cách giữa các phần tử

Ví dụ: Sport, LOL, BTS

1. Clean print (3) - Sử dụng list ở bài tập số 4, in ra list này, khi in cần bỏ đi dấu ‘ ’ và [ hay ] , thêm xổ dọc

( | ) để ngăn cách giữa các phần tử

Ví dụ: Sport | LOL | BTS

1. Read - Sử dụng list ở bài tập số 4, in ra phần tử đầu tiên, cuối cùng và gần cuối của list
2. Read (2) - Sử dụng list ở bài tập số 4, in ra phần tử đầu tiên, cuối cùng và gần cuối của list, tất cả các phần tử này đều phải chuyển thành chữ hoa

Ví dụ:

SPORT

LOL

BTS

1. Update - Sử dụng list ở bài tập số 4, sửa phần tử đầu tiên của list thành hoặc thành bất cứ bộ phim nào mà em thích, ví dụ ‘Spider Man’
2. Update (2) - Sử dụng list ở bài tập số 11, sửa phần tử cuối cùng của list thành hoặc thành bất cứ cuốn sách hay truyện nào mà em thích, ví dụ ‘Dragon ball’
3. Update (3) - Sử dụng list ở bài tập số 12, sửa một phần từ của list với vị trí và nội dung mới là do người dùng nhập vào
4. Delete - Xoá phần tử thứ hai trong list của bài tập 13
5. Delete (2) - Xoá phần từ có nội dung ‘LOL’ trong bài tập 14, nếu phần tử này không tồn tại, cần kiểm tra và báo lại
6. Delete by input - Xoá một phần tử bất kỳ trong list của bài 15, **vị trí** của phần tử này do người dùng nhập vào
7. Delete by input (2) - Xoá một phần tử bất kỳ trong list ở bài 16, **giá trị** của phần tử này do người dùng nhập vào
8. Print with for - Thêm 3 sở thích mới vào cho list bài 17, sau đó in ra mỗi phần tử này một dòng

Ví dụ:

Sport

Lol

Bts

Death note

Netflix

1. Capitalize print - In ra list của bài 18 mỗi phần tử này một dòng, các phần tử này phải được in hoa

SPORT

LOL

BTS

DEATH NOTE

NETFLIX

1. Capitalize print with bullet - In ra list của bài 18 mỗi phần tử này một dòng, các phần tử này phải được in hoa và được đánh số thứ tự

1. SPORT

2. LOL

3. BTS

4. DEATH NOTE

5. NETFLIX

1. Selected print - In ra list của bài 18 mỗi phần tử này một dòng, chỉ in ra các phần tử có chứa chữ 'e' hoặc 'E' :

Ví dụ:

DEATH NOTE

NETFLIX

1. CRUD - Thực hiện một bài tổng kết cả CRUD, tạo 1 list, khi chạy chương trình sẽ hỏi người dùng chọn thao tác nào trong 4 thao tác (C, R, U, D).

Nếu người dùng chọn C, hỏi tiếp xem họ muốn thêm thứ yêu thích gì, thêm thứ yêu thích mà họ nhập vào cuối list

Nếu người dùng chọn R, in ra list, mỗi phần tử một dòng, nếu list không có phần tử nào, báo với người dùng là danh sách rỗng

Nếu người dùng chọn U, hỏi tiếp xem họ muốn cập nhật tại vị trí và thứ họ muốn thay đổi rồi thực hiện thay đổi này

Nếu người dùng chọn D, hỏi tiếp xem họ muốn xoá vị trí nào rồi thực hiện việc xoá này

Lặp lại việc hỏi chọn lựa thao tác (C, R, U, D) từ đầu

1. Create from many entries at one input - Viết một chương trình thực hiện việc nhập nhiều hơn 1 sở thích trong cùng 1 lần, các sở thích cách nhau bởi dấu ‘,’

Ví dụ:

Name your things: BTS,Lol,Fornite

Your things:

BTS

Lol

Fornite

1. Shuffle words - Viết một chương trình thực hiện việc trộn các chữ cái trong 1 từ do người dùng nhập vào

Ví dụ:

Enter a word: Champion

Jumbled word:

P

O

A

H

M

I

C

N

1. Word jumble - Viết một chương trình chọn 1 từ ngẫu nhiên từ trong 1 danh sách từ có trước, trộn các chữ cái của từ này rồi in ra (trên cùng một dòng) để người chơi đoán. Sau khi người chơi nhập vào, so sánh với từ gốc và in ra kết quả đúng sai