**HỆ THỐNG POKEMON**

**Mô tả:**  
Viết chương trình quản lý Pokémon sử dụng **class Pokemon**.

**Yêu cầu class Pokemon:**

* **Thuộc tính private:**
  + ten (string) – tên Pokémon
  + loai (string) – loại Pokémon
  + cp (int) – sức mạnh chiến đấu (Combat Power)
  + hp (int) – điểm máu (Hit Points)
* **Constructor:** Khởi tạo với 4 tham số: tên, loại, CP, HP.
* **Getter/Setter:** Cho tất cả thuộc tính.
* **Phương thức xepHang():**  
  Trả về xếp hạng dựa trên CP:
  + CP ≥ 3000 → "Huyen thoai"
  + CP ≥ 2000 → "Manh me"
  + CP ≥ 1000 → "Binh thuong"
  + CP < 1000 → "Yeu"
* **Phương thức coTheChien():**  
  Trả về True nếu HP > 0, ngược lại False.
* **Phương thức sauChien(int damage):**  
  Giảm HP theo damage, không cho HP âm.
* **Phương thức inThongTin():**  
  In thông tin Pokémon theo định dạng:

|  |
| --- |
| Ten: <ten>, Loai: <loai>, CP: <cp>, HP: <hp>, Hang: <xepHang()> |

**Input:**

1. Dòng 1: số nguyên N (1 ≤ N ≤ 100) – số lượng Pokémon.
2. N dòng tiếp theo: mỗi dòng gồm <ten> <loai> <CP> <HP> cách nhau bởi dấu cách.
3. Dòng N+2: số nguyên M (1 ≤ M ≤ 50) – số trận chiến.
4. M dòng tiếp theo: mỗi dòng gồm **<ten\_pokemon> <damage>.**

**Output:**

1. In thông tin tất cả Pokémon ban đầu, theo thứ tự input.
2. Sau khi áp dụng tất cả trận chiến, in trạng thái Pokémon theo định dạng:

|  |
| --- |
| <ten>: HP = <hp>, Co the chien = YES/NO |

* Nếu HP > 0 → Co the chien = YES
* Nếu HP = 0 → Co the chien = NO

**Ví dụ Input:**

2

Pikachu Electric 1500 80

Charizard Fire 2800 120

2

Pikachu 30

Charizard 150

**Ví dụ Output:**

Ten: Pikachu, Loai: Electric, CP: 1500, HP: 80, Hang: Binh thuong

Ten: Charizard, Loai: Fire, CP: 2800, HP: 120, Hang: Manh me

Pikachu: HP = 50, Co the chien = YES

Charizard: HP = 0, Co the chien = NO