HP: chỉ số sinh lực, 1 – 999, lv tăng => HPmax += 50, HP += 10;

LV: 1 -> 10

Exp: 1->100

TS: đá hs 1->5, hs HP = HPmax

* 1. SK mã từ 1->5, sự kiện thứ I, không có dữ kiện đi kèm

b = i % 10 (1)

LVo = I > 6 ? (b > 5 ? b : 5) : b (2)

Ảnh có chứa bàn

Mô tả được tạo tự động

LV > LVo => EXP + tương ứng

LV = LVo => EXP + ½

LV < LVo => HP -= dame; (3)

dame = baseDamage\*LVo\*10 (4)

HP <= 0 => hồi sinh / chết (-1)

1. có dữ liệu - 6

F(x) = (i + x ) % 100;

i là thứ tự sk

x: tổng số ký tự

Ngoài ra: Tỉ lệ thắng = 10\*số attack; W

Tỉ lệ mất máu = 10\*def; L

Nếu W > F(x) => EXP += 200, TS + 1;

Ngược lại: nếu HP < 100 => Chết

HP -= HP\*(100 – W)/100;

Nếu W > 100 => HP không đổi

1. Triệu hồi áo choàng – 7

LV += 2, HP, HPmax k đổi

G(y) = (i + y)%100

với i là thứ tự

y là số nguyên tố gần nhất vs HP

dame = ((4) \* (100 – G(y)))/100

Nếu mặc mà thua quá 3 lần => mất năng lực ở các lần tiếp, LV <3 => áo choàng mất năng lực, LV = 1;

Áo choàng có td trở lại khi gặp sk 9, nếu đang mặc thì k mặc thêm đc

Gặp phù thủy – sk 8

auto win ở các sk 1->5 (tối đa 3 lần), tránh ăn nấm độc

Nếu đang giúp mà gặp tiếp => giả => giả bị diệt

từ lần 4 trở đi sẽ là giả => auto thua 1->5, để mặc ăn nấm độc , đánh tráo áo choàng

bị phát hiện khi gặp CP hoặc triệu hồi áo choàng thật => giết thằng giả

chỉ bị lừa khi LV < 7

nếu chết bởi giả và được hồi sinh => giết giả, nếu gặp tiếp => vẫn tin là thật

SK 9 gặp CP

nếu gặp CP => HP = HPmax, đc giải độc, đuổi giả, thay áo thật, phục hồi năng lực áo choàng

SK 10 – Nhặt nấm Fibo

HP += số FBNC nhỏ hơn gần nhất so vs HP vs HP <= HPmax

SK 11 – Nấm độc

HP -= 50

LV -= 2 ở 3 sk tiếp, nếu LV < 3 => LV = 1 ở 3 sk tiếp

Nếu ăn nhiều lần thì chỉ bị giảm HP

SK 12 – Thương thuyết – có dữ liệu

Cho 2 đoạn mã

đoạn 1 chuỗi cần mã hóa

đoạn 2 chuỗi kq

+ từ 1 lấy kí tự trung tâm strlen(s)/2 => đảo ngược chuỗi ở 2 bên, không bao gồm kí tự trung tâm, nếu 1 trong 2 chuỗi con k tồn tại thì k cần lmj

+ tăng s[i] += ith

ith = tổng số kí tự ở ddoajn2 % 10

* được chuỗi S, rồi kiểm tra có đoạn 2 trong S không
  + nếu có => không giết, giảm HP, HPmax đi 10%, EXP += 30
  + nếu không => tước đoạt áo, không thể triệu hồi đc nữa trừ sk 14, TS = 0, EXP += 15

SK 13 – có dữ liệu đi kèm

cho ma trận 7 x 7, chỉ số từ 1

giới hạn phạm vi m x m

m = (i % 7) > 2 ? (i % 7) : 2

Yếu điểm sẽ xuất hiện tại ma trận vuông con có tổng các phần tử nhỏ nhất, ưu tiên ma trận có chỉ số hàng thấp nhất, rồi đến cột

* nếu ma trận đều là dãy tăng, phần tử trên >= pt dưới => phòng thủ thành công, ngược lại thất bại
* nếu thành công HP += (Tổng giá trị)\*chỉ số hàng\*chỉ số cột đầu tiên => dùng phép
* Thất bại HP -= (Tổng giá trị)\*chỉ số hàng\*chỉ số cột đầu tiên
* Nếu HP <0 => HP = 1

SK 14 – có dữ liệu đi kèm

di chuyển đc log2(n)

* tìm lối ra bằng Binary Search

khi không tìm đc, không tồn tại lối ra => k thoát đc, EXP += 150, thu hồi + mặc lại áo, số đá bị cướp

nếu thoát đc => LV = 1, HP -= x\*(i%10)\*7

x là số lần di chuyển

SK 15

TS -= 1

Quay về sk gần nhất mà HP có giá trị max

LV = 10

EXP = 10

chỉ đc 1 lần