

Phần 1: Chức năng và yêu cầu cơ bản

1. Thiết kế giao diện

Giao diện đơn thuần dạng console

Hiển thị thông tin thành khối rõ ràng và dễ nhìn

2. Yêu cầu chức năng cơ bản

Hệ thống sẽ tự sinh ra một số ngẫu nhiên trong khoảng từ 0 tới maximum (là một hằng số được định nghĩa trước). Ví dụ: maximum là 100 thì, số lucky number sẽ là một số tự nhiên ngẫu nhiên trong khoảng từ 0 tới 100.

Sau đó người chơi sẽ được nhập vào một số bất kỳ mà họ cho là trùng với con số may mắn - lucky number.

Nếu người dùng nhập vào số cao hơn số lucky thì chương trình sẽ hiển thị ra là: số may mắn nhỏ hơn số dự đoán của bạn.

Nếu người dùng nhập vào số thấp hơn số lucky thì chương trình sẽ hiển thị ra là: số may mắn lớn hơn số dự đoán của bạn.

Nếu người dùng nhập vào số chính xác là số lucky thì chương trình sẽ hiển thị: chúc mừng bạn đã đoán đúng con số may mắn sau x lần dự đoán. Trong đó, x là số lần mà người dùng đã dự đoán trong lượt chơi này.

Sau mỗi lần chơi, thì hệ thống sẽ tự động hỏi người chơi là: bạn có muốn tiếp tục chơi không? Nếu người dùng chọn một trong các đáp án sau: “y”, “Y”, “yes”, “YES”, “Yes”. Chú ý: không phân biệt hoa thường trong câu trả lời “yes”. Ngoài các đáp án trên ra, ví dụ “NO”, “N”, “khong”, “co” thì tất cả đều coi như cuộc chơi bị dừng.

Sau khi người chơi dừng chơi, thì hệ thống sẽ in ra kết quả tổng quát của trò chơi. Thông tin bao gồm: tổng số lần chơi, tổng số lần dự đoán, số dự đoán trung bình mỗi lượt và best game (là game có số lần dự đoán ít nhất).

Phần 2. Tổ chức code

Chương trình sẽ có hàm `main()` điều khiển luồng chính của chương trình

Hàm `play()` để thực hiện trò chơi

Hàm `report()` để hiển thị báo cáo