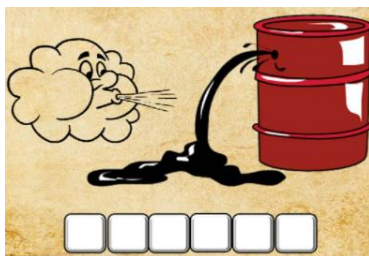


## MÔ TẢ GAME MYWORDS



Trò chơi giải ô chữ MyWords là trò chơi cho phép người chơi giải đáp ô chữ (không dấu, không khoảng trắng, không phân biệt hoa thường) dựa vào các gợi ý cho trước. Khởi động game xuất hiện thông báo “CHAO MUNG BAN DEN VỚI GAME MYWORDS (BY ITEC DEVELOPERS)” và dòng thẻ hiện có bao nhiêu ô chữ hợp lệ ở mỗi cấp độ đã được load, ví dụ “Co 8 o chu De, 4 o chu Trung binh, 10 o chu Kho da duoc load”.

Trước khi chơi, game yêu cầu người dùng.

- Nhập vào tên (không được trùng với tên có trước đó) nhằm quản lý kết quả người chơi ở mỗi lần chơi nếu người chơi chơi lần đầu. Nếu người đã chơi và lưu thông tin trước đó thì cho phép người chơi chọn tên đã lưu trong danh sách và tiếp tục chơi.
- Chọn độ khó của game, có 3 cấp độ: dễ, trung bình và khó. Bảng bên dưới mô tả về một số quy định cho các cấp độ:

| Cấp độ     | Thời gian đoán (giây) | Số lượng ký tự | Số ký tự được phép mở (ký tự cho phép) | Số ký tự được chỉ định mở (ký tự cấm) | Số điểm bị trừ mỗi lần mở thêm ký tự cấm | Điểm kiểm được nếu không lật các ký tự cho phép | Điểm kiểm được nếu lật các ký tự cho phép | Điểm trừ nếu không đoán được hoặc đoán sai |
|------------|-----------------------|----------------|--|---------------------------------------|--|---|---|--|
| Dễ         | 10                    | 4-8            | 1                                      | 1                                     | 3  | 10  | 5   | -2   |
| Trung bình | 15                    | 9-15           | 2                                      | 1                                     | 5  | 15  | 8   | -4   |
| Khó        | 20                    | 15-30          | 3                                      | 2                                     | 8  | 20  | 10  | -6   |

Khởi động game cho lần chơi đầu tiên người chơi có số điểm là 50. Nếu người chơi chơi tiếp game với thông tin đã lưu trước đó thì số điểm ban đầu là số điểm đã được lưu. Game xuất ra số điểm ban đầu mà chơi có được và bắt đầu chơi.

Tại mỗi lượt chơi, game thông báo số ký tự và gợi ý về ô chữ. Ví dụ, “O chu co 8 chu cai, day la mot tinh duoc goi la xu dua” (mức độ dễ, kết quả là “BENTRE” – Bến Tre) và hiển thị ô chữ dạng \_ \_ \_ \_ \_ . Sau đó game lần lượt hỏi người chơi có muốn mở các ký tự cho phép. Người chơi trả lời:

- Nếu người chơi không mở, game thông báo: “Ban vui long doan trong 10 Giây.
- Nếu người chơi chọn mở, game lật ngẫu nhiên tất cả các ký tự cho phép một cách ngẫu nhiên và xuất ra có dạng: \_ \_ N \_ \_ . Tiếp tục game hỏi người chơi muốn lật ký tự cấm không? Nếu có game lần lượt hỏi vị trí ký tự cấm mà người dùng muốn lật. Ví dụ

người dùng chọn vị trí 1, game xuất ra B\_N \_ \_ \_ và số điểm hiện tại sau khi bị trừ vì lật ký tự cấm (-3). Game tiếp tục hỏi người chơi lật tiếp ký tự cấm nếu còn lượt lật ký tự cấm. Sau đó game thông báo: “Ban vui long doan trong 10 Giây.

- Game đếm thời gian và hết thời gian 10 giây, hiển thị thông báo “Moi ban nhap dap an: “. Trong khoảng 5 giây người dùng phải nhập đáp án. Hết 5 giây nếu người dùng không nhập được ký tự nào thì thông báo “Rat tiec ban khong doan duoc o chu”. Nếu người dùng có nhập đáp án thì thông báo “Dap an cua ban la Chinh xac. Xin chuc mung ban” nếu đúng hoặc “Dap an cua ban khong chinh xac, dap an dung la BENTRE, co len lan sau nhe ban.” Và xuất ra số điểm của người chơi vừa được cộng/trừ, và số điểm tổng hiện có, ví dụ “Ban vua duoc cong them 10 diem, so diem cua ban hien tai la 60 diem”.

Sau mỗi ô chữ, game hỏi người chơi có muốn tiếp tục chơi:

- Nếu có cho phép người chơi tiếp tục chọn cấp độ và mở tiếp ô chữ tương ứng.
- Nếu không thì thông báo “Tong diem cua ban la 70, vi tri cua ban trong bang xep hang: 3/5. Chao ban, hen gap ban lan sau!” và lưu thông tin, kết quả của người chơi và những ô chữ người chơi đã chơi để lần chơi tiếp theo không load lại những ô chữ đã chơi. Tên và điểm của tất cả người chơi được lưu trong file **ScoreBoad.txt**. Chi tiết các ô chữ của mỗi người chơi đã chơi được lưu trong file **[Tên người chơi].txt** ví dụ “HoangLe.txt”.

Các ô chữ được chơi được chọn ngẫu nhiên trong ngân hàng từ có phân biệt cấp độ. Mỗi cấp độ được lưu trong 1 file có định dạng: **De.txt**, **TrungBinh.txt**, **Kho.txt**. Cấu trúc của các file có dạng như bên dưới

**Lưu ý:** Game chỉ load các ô chữ có số lượng ký tự phù hợp với cấp độ tương ứng.

| <b>De.txt</b>   | <b>ScoreBoad.txt</b>  | <b>HoangLe.txt</b>  |
|---|---|---|
| 4 //cho biết có 4 ô chữ<br>BENTRE //từ khóa<br>Tinh duoc menh danh la xu dua //gợi ý<br>ITEC<br>Ten viet tat cua trung tam dao tao quoc te<br>ve CNTT – DHKHTN<br>COVID19<br>Ten dich benh nguy hiem xuat hien nam<br>2019<br>CAPHE<br>Thuc uong pho bien tai Viet nam moi sang | 3 //cho biết số người chơi đã lưu<br>HoangLe //ten người chơi 1<br>40 //số điểm người chơi 1<br>NhưngNguyen //ten người chơi 2<br>100 //số điểm người chơi 2<br>HongTran //ten người chơi 3<br>200 //số điểm người chơi 3 | 2 //Số ô chữ đã chơi cấp độ dễ<br>BENTRE<br>CAPHE<br>3 //Số ô chữ đã chơi cấp độ Trung bình<br>TRINHCONGSON<br>THUATHIENHUE<br>GIANCACHXAOI<br>1 // Số ô chữ đã chơi cấp độ Khó<br>BACHTUYETVABAYCHULUN |

### Quy định:

- Nhóm tự tạo các dữ liệu ô chữ, số ô chữ tối thiểu: Dễ: 10, Trung bình: 10, Khó: 5.
- Các chức năng xử lý phải viết bằng các hàm riêng biệt.
- Không sao chép mã nguồn lẫn nhau. Có bảng phân công công việc cho mỗi thành viên phù hợp.
- 3 nhóm làm tốt nhất sẽ có điểm bonus: 0.5đ.