**BÁO CÁO**

Môn: Mạng Máy Tính – Truyền Thông

Sinh viên: Lê Văn Tân

MSSV: 58131382

Đề: Trò Chơi Thi Đố Trắc Nghiệm (Bài Tập 3)

**Mô tả:**

Trò chơi gồm các bộ đề thi trắc nghiệm và đáp án được lưu trữ thành các file txt – mỗi bộ đề và đáp án được lưu trong một file. Người chơi có thể chọn bộ đề để trả lời các câu hỏi trắc nghiệm. Chương trình có các chức năng sau:

- Chọn bộ đề trắc nghiệm

- Trả lời các câu hỏi trắc nghiệm theo bộ đề đã chọn

- Lưu điểm của các người chơi

- Xem điểm của những người chơi.

**Nội Dung:**

1. **Các bước chính trong quá trình làm bài.**
2. **Một số đoạn code và chức năng của chúng có trong bài làm.**
3. **Các bước chính trong quá trình làm bài:**
4. Xây dựng class Câu hỏi và class Danh sách câu hỏi.

* Class câu hỏi sẽ có các thuộc tính: các câu hỏi,các lựa chọn và các đáp án đúng có kiểu string.
* Các phương thức có trong class gồm: phương thức đọc dữ liệu từ file, phương thức xuất các câu hỏi và các lựa chọn ra màn hình, phương thức kiểm tra kết quả lựa chọn mà người dùng nhập vào so với đáp án.

1. Viết các phương thức trong class Danh sách câu hỏi.
2. Phương thức đọc dữ liệu từ file:

* Dùng phương thức getline để lấy dữ liệu dòng đầu tiên sẽ là câu hỏi.
* Getline 4 dòng tiếp theo tương ứng với các đáp án lựa chọn của câu hỏi bằng cách dùng vòng lặp for.
* Getline dòng tiếp tương ứng với đáp án đúng.

1. Phương thức xuất các câu hỏi và các lựa chọn:

* Sau khi đọc câu hỏi từ file sẽ xuất chuỗi câu hỏi ra màn hình.
* Tương tự với các lựa chọn.

1. Phương thức kiểm tra kết quả:

* Tạo biến traloi kiểu char, biến này nhận dữ liệu từ bàn phím người dùng nhập vào.
* Kiểm tra biến traloi có trùng với đáp án đúng đã được đọc vào từ file hay không, nếu đúng thì xuất ra thông báo, nếu sai thì xuất thông báo câu trả lời chưa chính xác.

1. Các thao tác chính trong hàm main.

* Xuất thông báo yêu cầu người dùng nhập vào tên file chứa bộ đề.
* Nếu có file chứa bộ đề thì bắt đầu mở file, dòng đầu tiên sẽ là số lượng các câu hỏi có trong đề(n).
* Với mỗi bộ câu hỏi gồm 1 câu hỏi và 4 sự lựa chọn, ta sẽ xuất và kiểm tra kết quả bằng các phương thức đã được định nghĩa ở trên. Với mỗi câu trả lời đúng sẽ tăng biến điểm lên một đơn vị và sau cùng xuất ra màn hình kết quả và số điểm người chơi đạt được.

1. **Một số đoạn code và chức năng của chúng có trong bài làm.**

class DScauhoi: public Cauhoi

{

public:

string cauhoi, luachon[4];

char dapandung;

public:

void Docfile(ifstream &f);

void Xuat();

bool KTKQ();

};

void DScauhoi::Docfile(ifstream &f)

{

getline(f, cauhoi);

for (int i = 0; i < 4; i ++)

getline(f, luachon[i]);

f >> dapandung;

}

bool DScauhoi:: KTKQ()

{

char traloi; cin >> traloi;

if (traloi == dapandung)

{

cout << "Cau tra loi dung!\n";

return true;

}

else

{

cout << "Cau tra loi sai! Cau tra loi dung la " << dapandung << '\n';

return false;

}

}