## 1. Thiết kế lớp:

```
CRand
+ create(): void
+ createFrom_n(n: int): int
+ createFrom_a_b(a: int, b: int): int
+ createFloat(): double
                                   CDice
                  - m_sS[6]: string
                  + input():string*
                  + set(s: string*): void
                  + initDice():string
                  + display(i: int): string
                                                           CDiceGame
                                            - m dDice 1: CDice
                                            - m_dDice_2: CDice
                                            - m_dDice_3: CDice
                                            + initDiceGame(i: int): void
                                            + diceGamePlay(): int
```

## 2. Phân công công việc:



- 1. class Crand: Nguyễn Thị Ngân Khánh
- 2. class CDice: Ta Ngọc Duy Khoa
- 3. class CdiceGame: Nguyễn Khắc Nguyên Khang
- 4. hiệu chỉnh:
- Thiết kế hàm main(): Nguyễn Khắc Nguyên Khang, Nguyễn Thị Ngân Khánh Cho phép người dùng chơi trò *bầu cua* (hoặc *tung xúc xắc do người dùng tạo*), yêu cầu người dùng **chọn mặt, số tiền đặt cược**, hiển thị **kết quả** tung 3 xúc xắc ngẫu nhiên, in ra màn hình **số tiền nhận lại** của người chơi.
- Tối ưu thuộc tính void CDiceGame::initDiceGame(int i), int CDiceGame::diceGamePlay(): Nguyễn Khắc Nguyên Khang, Nguyễn Thị Ngân Khánh
- Tìm hiểu đồ họa game, sửa lỗi: Tạ Ngọc Duy Khoa