

NHỮNG CẬP NHẬT TRONG PHIÊN BẢN 1.1

File	Nội dung thay đổi	Ghi chú
Assignment2_1.1.pdf	<ul style="list-style-type: none">_ S1: thêm “ngay lập tức” vào phần ghi chú. (trang 7)_ S2: sửa “đã xuất hiện” thành “đang xuất hiện”. (trang 8)_ S3: thêm đặc tả về trường hợp cây rỗng. (trang 11)_ S4: bỏ “còn lại”, thay bằng “có” (trước vd 10, trang 13)_ S4: thêm lưu ý về thứ tự xảy ra của việc tăng giảm exp. (trang 15)_ Ví dụ 2: sửa lỗi in sai LNR của 2 node cuối. (trang 7)_ Ví dụ 5, 6: sửa lỗi in sai output. (trang 9, 10)_ Ví dụ 10, 11: sửa lỗi Moltres tấn công Articuno. (trang 13, 14)_ Sửa lại phân bố số lượng test case, mục VI. (trang 22, 23)	<ul style="list-style-type: none">_ Màu đỏ.

NHỮNG LƯU Ý KHÁC

1. Test case tham khảo thêm.

...

2. Một số câu hỏi khác.

a. Pokemon huyền thoại có chết không?

→ Pokemon huyền thoại không bao giờ chết. Lưu ý rằng, với những Pokemon huyền thoại đặc biệt (từ S2 đến S6) thì chúng chỉ có 1 duy nhất, vì thế khi chúng xuất hiện trong cây cũng là duy nhất. Vì thế, khi Pokemon huyền thoại đặc biệt đang tồn tại trong cây, thì Pokemon huyền thoại đặc biệt đó sẽ không thể xuất hiện nữa.

b. Bộ 3 linh thú ở S5 có thể "chết thay" cho 1 con trong đội hình nếu con đó bị Tứ thánh kiếm sĩ ở S3 "chặt cây" không?

→ Trong đặc tả của S5 có ghi là “bất kỳ sự việc nào làm giảm chỉ số exp của các Pokemon ở cùng phe”. Như vậy việc “chặt cây” này, bộ 3 linh thú **không thể** chết thay được.

c. Trong các ví dụ về Tứ thánh kiếm sĩ, khi triệu hồi các Kiếm sĩ đều có thuộc tính là 03, điều này là ngẫu nhiên hay là các thuộc tính của Kiếm sĩ phải là 03? trong đặc tả em không thấy đề cập chỗ này.

→ Trong đặc tả không đề cập đến thuộc tính của tứ thánh kiếm sĩ, vì thế trường hợp của tứ thánh kiếm sĩ sẽ không chịu ràng buộc của thuộc tính gì.

d. Việc xóa nút trong cây làm cho cây rỗng hoặc chỉ còn 1 nút (trường hợp của heap tree), thì nút tiếp theo được thêm vào có quy định lại loại cây gì không .

→ Trong đặc tả S1 đã có ghi, chỉ có nút đầu tiên nhất (Pokemon được triệu hồi đầu tiên nhất) sẽ quy định loại cây gì. Vì thế trong quá trình các sự kiện diễn ra, nếu cây nhị phân hiện hành bị rỗng mà sau đó có thêm những sự kiện chèn nút mới vào cây, thì cây nhị phân đó vẫn thuộc loại cây cũ, không bị thay đổi (tương tự với trường hợp của heap tree).

Chỉ có duy nhất sự kiện S6 mới có việc **tái cấu trúc lại cây**: nghĩa là cây mới tạo thành là loại cây gì sẽ do nút đầu tiên được chèn vào quy định.

...

