

NHỮNG CẬP NHẬT TRONG PHIÊN BẢN 1.2

File	Nội dung thay đổi	Ghi chú
Assignment2_1.2.pdf	<ul style="list-style-type: none"> _ S4: bỏ “tại lúc cuối cùng trước khi kết thúc sự kiện” (<i>trước vd 10, trang 13</i>) _ S5: thêm đặc tả, các linh thú không đỡ đòn cho nhau (<i>trước vd 13, trang 16</i>) _ S5: bỏ “thì tại thời điểm Ho-Oh xuất hiện” (<i>trước vd 14, trang 17</i>) _ S5: bỏ “chưa bị giảm” thay bằng “chưa bị thay đổi” (<i>trước vd 14, trang 17</i>) _ S5: thêm đặc tả về việc sự hỗ trợ của Ho-Oh tối đa 1 lần cho mỗi hoạt động hỗ trợ cho mỗi linh thú (<i>trước vd 14, trang 17</i>) _ Ví dụ 17, 18: sửa lỗi output. (<i>trang 20</i>) 	_ Màu tím.

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. (<i>trang 7</i>) _ S2: sửa “đã xuất hiện” thành “đang xuất hiện”. (<i>trang 8</i>) _ S3: thêm đặc tả về trường hợp cây rỗng. (<i>trang 11</i>) _ S4: bỏ “còn lại”, thay bằng “có” (<i>trước vd 10, trang 13</i>) _ S4: thêm lưu ý về thứ tự xảy ra của việc tăng giảm exp. (<i>trang 15</i>) _ Ví dụ 2: sửa lỗi in sai LNR của 2 node cuối. (<i>trang 7</i>) _ Ví dụ 5, 6: sửa lỗi in sai output. (<i>trang 9, 10</i>) _ Ví dụ 10, 11: sửa lỗi Moltres tấn công Articuno. (<i>trang 13, 14</i>) _ Sửa lại phân bố số lượng test case, mục VI. (<i>trang 22, 23</i>) 	_ 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 kiểm sĩ, khi triệu hồi các Kiểm sĩ đều có thuộc tính là 03, điều này là ngẫu nhiên hay là các thuộc tính của Kiểm 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 kiểm sĩ, vì thế trường hợp của tứ thánh kiểm 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.

e. Entei tham gia đội hình. Entei chịu trận, hứng đòn của linh điều lên pokemon khác → Entei hết exp → Entei rời đội hình. Tuy nhiên đội hình có HOOH với quyền năng hồi sinh Entei. Nhưng mà cũng có Groudon + 200 có thêm exp cho Entei. Vậy thì, hồi sinh Entei với 100 exp rồi + 200 exp = 300 exp hay là + 200 exp rồi hồi sinh anh nhĩ ?

+ 200 thất bại do Entei lúc này chưa được hồi sinh, cho nên chỉ hồi lại 100 exp rồi thôi.

→ Khi exp bị giảm về 0 thì pokemon đã bị loại khỏi cây liền rồi, nên ko thể tăng được. Vì thế trường hợp này thứ tự sẽ là: Entei bị loại khỏi cây, Ho-Oh hồi sinh Entei với exp lúc không bị giảm là 100 exp, Groudon tăng thêm cho Entei 200 điểm exp.

f. Tại sự kiện kyurem đến kết hợp với zekrom, tái cấu trúc cây mà lúc đó 3 linh điều đang đánh nhau, - 10 exp tất cả pokemon. Thì mình -10 exp hết trước, hay mình tái cấu trúc cây trước. Thứ tự khác nhau sẽ dẫn đến kết quả khác nhau.

→ Khi một sự kiện diễn ra chúng ta phải để cho ảnh hưởng của sự kiện đó diễn ra trước, sau đó xong rồi mới diễn ra các ảnh hưởng phụ đến từ các sự kiện đã diễn ra trước đó, logic xảy ra như vậy thì hợp lý hơn. Cụ thể ở đây, sự kiện S6 diễn ra, thực hiện việc tái cấu trúc cây. Sau khi tái cấu trúc xong mới xét đến điều kiện ảnh hưởng của các sự kiện đã xảy ra trước đó (vd: 3 linh điều đánh nhau, ...v.v..)

g. "Khi một linh thú được hồi sinh, việc này được xem như linh thú này được triệu hồi và được thêm vào cây đội hình theo quy tắc của loại cây đội hình."

Vậy nếu các con Raikou, Suicune, Entei chết và được Ho-oh hồi sinh thì lúc nó được chèn vào cây có chịu ảnh hưởng của bộ ba linh điều, hay huyền thoại thời tiết hay không?

→ Có chịu ảnh hưởng, vì khi đó xem như trường hợp 1 pokemon được triệu hồi và chèn vào trong cây.

h. Nếu kyurem và zekrom chung đội, thì các sự kiện sau, âm dương của cây luôn bị mất cân bằng, vậy cây có bị sắp xếp lại liên tục hay không?

→ Cứ âm dương bị mất cân bằng là lại tái cấu trúc cây.

i. Chỉ số nút mới tăng dần đến khi nào không bị trùng thì được thêm vào cây. Vd như pokemon ban đầu là 599 nhưng sau khi tăng lên 601 mới được thêm vào cây. Vậy thì mình có tăng năng lượng cho pokemon đó từ 500 lên 600 ?

→ exp vẫn là 500, vì S1 có ghi là exp là X00 với X là chữ số tương ứng trong mã sự kiện.

j. Khi có Groudon trong cây, Groudon hỗ trợ tăng 200 exp cho pokemon có thuộc tính phù hợp. Sau đó Groudon bị loại khỏi cây, thì Pokemon đã được Groudon hỗ trợ tăng 200 exp đó có bị giảm đi 200 exp do Groudon không còn trong cây không?

→ Groudon có trong cây chỉ giúp Pokemon thuộc tính phù hợp tăng exp, không xảy ra việc giảm đi lượng exp đã tăng này khi Groudon không còn trong cây.

...