

```

1 import 'package:flutter/material.dart';
2 import 'dart:math'; // Thư viện để tạo số ngẫu nhiên cho máy
3
4 void main() {
5   runApp(MyApp());
6 }
7
8 class MyApp extends StatelessWidget {
9   @override
10  Widget build(BuildContext context) {
11    return MaterialApp(
12      title: 'Kéo Búa Bao',
13      theme: ThemeData(
14        primarySwatch: Colors.blue,
15      ),
16      home: GamePage(),
17    );
18  }
19 }
20
21 class GamePage extends StatefulWidget {
22   @override
23   _GamePageState createState() => _GamePageState();
24 }
25
26 class _GamePageState extends State<GamePage> {
27   String _playerChoice = ""; // Chọn của người chơi (Búa, Bao, Kéo)
28   String _computerChoice = ""; // Chọn của máy (Búa, Bao, Kéo)
29   String _result = ""; // Kết quả so sánh
30
31   // Hàm để máy chọn ngẫu nhiên
32   String _getComputerChoice() {
33     List<String> choices = ['Búa', 'Bao', 'Kéo'];
34     Random random = Random();
35     return choices[random.nextInt(3)];
36   }
37
38   // Hàm để xử lý kết quả so sánh giữa người chơi và máy
39   String _getResult(String playerChoice, String computerChoice) {
40     if (playerChoice == computerChoice) {
41       return 'Hòa';

```

```

42 } else if (playerChoice == 'Búa' && computerChoice == 'Kéo') ||
43 (playerChoice == 'Bao' && computerChoice == 'Búa') ||
44 (playerChoice == 'Kéo' && computerChoice == 'Bao')) {
45   return 'Bạn thắng!';
46 } else {
47   return 'Bạn thua!';
48 }
49 }
50
51 // Hàm khi người chơi chọn 1 trong 3 lựa chọn
52 void _onChoiceMade(String choice) {
53   setState(() {
54     _playerChoice = choice; // Cập nhật chọn của người chơi
55     _computerChoice = _getComputerChoice(); // Máy chọn ngẫu nhiên
56     _result = _getResult(_playerChoice, _computerChoice); // Tính kết quả
57   });
58 }
59
60 @override
61 Widget build(BuildContext context) {
62   return Scaffold(
63     appBar: AppBar(
64       title: Text('Kéo Búa Bao'),
65     ),
66     body: Padding(
67       padding: const EdgeInsets.all(16.0),
68     child: Column(
69       mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
70       children: <Widget>[
71         // Các nút chọn (Búa, Bao, Kéo)
72         Row(
73           mainAxisAlignment: MainAxisAlignment.center,
74           children: <Widget>[
75             ElevatedButton(
76               onPressed: () => _onChoiceMade('Búa'),
77               child: Text('Búa'),
78             ),
79             SizedBox(width: 20),
80             ElevatedButton(
81               onPressed: () => _onChoiceMade('Bao'),
82               child: Text('Bao'),

```

```

83     ),
84     SizedBox(width: 20),
85     ElevatedButton(
86       onPressed: () => _onChoiceMade('Kéo'),
87       child: Text('Kéo'),
88     ),
89     ),
90     ),
91     SizedBox(height: 30),
92   // Hiển thị kết quả của máy
93   TextField(
94     controller: TextEditingController(text: _computerChoice),
95     readOnly: true,
96     decoration: InputDecoration(
97       labelText: 'Lựa chọn của máy',
98       border: OutlineInputBorder(),
99     ),
100   ),
101   ),
102   SizedBox(height: 10),
103 // Hiển thị lựa chọn của người chơi
104   TextField(
105     controller: TextEditingController(text: _playerChoice),
106     readOnly: true,
107     decoration: InputDecoration(
108       labelText: 'Lựa chọn của bạn',
109       border: OutlineInputBorder(),
110     ),
111   ),
112   ),
113   SizedBox(height: 10),
114 // Hiển thị kết quả so sánh
115   TextField(
116     controller: TextEditingController(text: _result),
117     readOnly: true,
118     decoration: InputDecoration(
119       labelText: 'Kết quả',
120       border: OutlineInputBorder(),
121     ),
122   ),
123   ),

```

Keo Bua Bao

124],
125),
126),
127);
128 }
129 }
130