TEAM CẦN THƠ

| STT | Tên hàm | Miêu tả | Chương trình |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | **Procedure SplitTank(**  n,k,c:longint; tanks:arraytank;  turn:arrayturn;  var tteam:longint; var team:arraytank**);** | **XE TĂNG CỦA ĐỘI n**  **Đọc vào** tên đội n, tổng số lượng xe tăng k, lượt hiện tại c, mảng xe tăng tanks, nhật ký đấu giá turn.  **Trả về** số lượng xe tăng tteam, mảng xe tăng team của đội n | **MUA XE TĂNG** |
| 2 | **Function RemainingMoney(**  n,t,c:longint;  turn:arrayturn**):longint;** | **SỐ TIỀN CÒN LẠI CỦA ĐỘI n**  **Đọc vào** tên đội n, số tiền ban đầu t, lượt hiện tại c, nhật ký đấu giá turn.  **Trả về** số tiền còn lại của đội n. |
| 3 | **Function ValTank(**  tank:tank**):longint;** | **GIÁ TRỊ XE TĂNG**  **Đọc vào** xe tăng tank.  **Trả về** giá trị xe tăng. |
| 4 | **Function isTop(**  x,k:longint;  tanklist:arraytank**):boolean;** | **KIỂM TRA XE TĂNG THỨ x CÓ THUỘC TOP 50%**  **Đọc vào** chỉ số xe tăng x, tổng số lượng xe tăng k, mảng xe tăng đã sắp xếp theo giá trị giảm dần tanklist.  **Trả về** true nếu xe tăng thuộc top và ngược lại. |
| 5 | **procedure Rank(**  s,d:longint;  var tanks:arraytank**);** | **SẮP XẾP XE TĂNG TỪ s ĐẾN d THEO GIÁ TRỊ GIẢM DẦN**  **Đọc vào** chỉ số xe tăng bắt đầu s, chỉ số xe tăng cuối d.  **Trả về** mảng xe tăng đã sắp xếp tanks. |
| 6 | **procedure RemoveVal(**  s,d:longint;var tanks:arraytank**);** | **XÓA XE TĂNG TỪ s ĐẾN d**  **Đọc vào** chỉ số xe tăng bắt đầu s, chỉ số xe tăng cuối d.  **Trả về** mảng xe tăng đã được xóa bớt tanks. |
| 7 | **function SumVal(**  tanks:arraytank;  s,d:longint**):longint;** | **TỔNG XE TĂNG TỪ s ĐẾN d CỦA MẢNG XE TĂNG tanks**  **Đọc vào** mảng xe tăng tanks, chỉ số xe tăng bắt đầu s, chỉ số xe tăng cuối d.  **Trả về** tổng cần tìm. |
| 8 | **function SumTopVal(**  tanks:arraytank;  k:longint**):longint;** | **TỔNG XE TĂNG CỦA TOP 50% CỦA MẢNG XE TĂNG tanks**  **Đọc vào** mảng xe tăng tanks, số lượng xe tăng k.  **Trả về** tổng cần tìm |
| 9 | k,money:longint**):decisionbet;** | **LỰA CHỌN ĐẶT MUA TỐT NHẤT**  **Đọc vào** mảng xe tăng đã sắp xếp sorted\_tanks, mảng xe tăng chưa sắp xếp tanks, lượt hiện tại c, tổng số xe tăng k, số tiền còn lại money.  **Trả về** lựa chọn đặt mua tốt nhất. |
| 10 | **function ValidMove**(  tendoi, x, y, x1, y1: longint;  player: arraytank; nplayer: longint) : boolean; | Kiểm tra xe tăng có thể di chuyển từ (x,y) đến (x1,y1)  Đọc vào tên đội tendoi, tọa độ xe hiện tại x,y, tọa độ xe cần đến x1, y1,  Mảng xe tăng đội đang thực hiện nước đi player, số lượt xe tăng của đội đó nplayer  Trả về : true or false | **BẮN XE TĂNG** |
| 11 | **function InRange**(player,enemy: tank): boolean; | Kiểm tra xe enemy có nằm trong phạm vi bắn của xe player  Đọc vào 2 xe tăng player, enemy  Trả về : true or false |
| 12 | **function Alive**(player: tank): boolean | Kiểm tra xe player có còn sống  Đọc vào 1 xe tăng  Trả về: true or false |
| 13 | **function MaxAttackPoint**(nplayer, nenemy: longint; player,enemy: arraytank); | Tìm điểm lớn nhất có được khi xe của player tấn công xe của enemy  Đọc vào : số lượng xe 2 đội, mảng xe tăng 2 đội |
| 14 | **ReadTanks**(t: longint; var tank: arraytank); | Đọc xe tăng vào mảng tank  Số lượng xe là t |
| 15 | **ValTank**(tank: tank): longint; | Trả về giá trị của xe tăng tank |
| 16 | **ValTankTeam**(ntank: longint; tmptank: arrayTank): longint; | Trả về tổng giá trị của tất cả xe tăng cuả tmptank, số xe tăng là ntank |
| 17 | **ValchekedTank**(nememy,nplayer: longint; enemy,player: arrayTank): longint; | Trả về tổng giá trị xe tăng mảng player bị check bởi mảng xe tăng enemy  nenemy,nplayer số lượng xe tăng 2 đội |
| 18 | **ValBoard**(player,enemy: arrayTank; nplayer,nenemy: longint; point: longint): longint; | Trả về giá trị của bàn cờ đấu  Đọc vào mảng xe tăng : player, enemy, số xe tăng 2 đội, điểm ăn được nếu tấn công |
| 19 | **function Attack**(ptank:tank;var etank:tank):longint; | Trả về điểm ăn được nếu ptank bắn etank |
| 20 | **procedure ReadFile**(var tendoi,playerPoint,enemyPoint,nplayer,nenemy: longint;var player,enemy: arrayTank); | Chương trình đọc file input , lưu vào các biến tên đội : tendoi, playerPoint,enemyPoint: điểm của 2 đội, nplayer,nenemy: số lượng xe tăng 2 đội, player,enemy : mảng xe tăng |
| 21 | **function FindBestDecisionAction** (tplayer,tenemy:longint;player,enemey:arraytank):decisionaction; | Tìm nước đi tốt nhất  Đọc vào : mảng xe tăng, số lượng xe 2 đội  Trả về quyết định đi |
| 22 | **procedure PrintFile**(Desicion: decisionaction); | Ghi ra quyết định đi |
| 23 | **procedure loadBetFile**(var tendoi,money,tplayer,tenemy,ttank: longint; var player,enemy,tmpTank: arrayTank); | Đọc vào file input lưu vào các số xe tăng, mảng xe tăng của 2 đội  tmpTank: mảng lưu các xe tăng ban đầu | **ĐẶT XE TĂNG** |
| 24 | **function isTank**(row,col,tTank: longint; tmpTank: arrayTank): boolean; | Kiểm tra ở dòng row , cột col đã có xe tăng trong mảng tmpTank chưa. |
| 25 | **procedure findBetPlace1\_7**(var ttank: longint;var tmpTank: arraytank); | Trả về vị trí đặt của từng xe tăng vào mảng tmpTank, ttank: số lượng xe tăng của tmptank  Đặt xe tăng của đội 1 tấn công vào 3 dòng đầu của đội 2 |
| 26 | **procedure findBetPlace1\_8**(var ttank: longint;var tmpTank: arraytank); | Trả về vị trí đặt của từng xe tăng vào mảng tmpTank, ttank: số lượng xe tăng của tmptank  Đặt xe tăng của đội 1 tấn công vào 4 dòng đầu của đội 2 |
| 27 | **procedure findBetPlace2\_7**(var ttank: longint;var tmpTank: arraytank); | Trả về vị trí đặt của từng xe tăng vào mảng tmpTank, ttank: số lượng xe tăng của tmptank  Đặt xe tăng của đội 2 tấn công vào 3 dòng đầu của đội 1 |
| 28 | **procedure findBetPlace2\_8**(var ttank: longint;var tmpTank: arraytank); | Trả về vị trí đặt của từng xe tăng vào mảng tmpTank, ttank: số lượng xe tăng của tmptank  Đặt xe tăng của đội 2 tấn công vào 4 dòng đầu của đội 1 |
| 29 | **procedure WriteFile**(tendoi,ttank: longint; var tmpTank: arrayTank); | Chương trình ghi ra tên đội, số lượng xe tăng, số lượng xe tăng, mảng xe tăng |
|  |  |  |  |