**BÀI TẬP 1: OẲN TÙ TÌ**

Quy tắc

0: Kéo

1: Búa

2: Bao

Input:

* Lựa chọn của người chơi

Output:

* Kết quả từng trận
* Kết quả chung sau khi kết thúc game (số trận thắng/hòa/thua)

Giải thuật:

Tạo các biến hằng số để nhận lựa chọn (Kéo/Búa/Bao)

Tạo biến hằng số kết quả (Thắng/Hòa/Thua)

Tạo biến tính số trận thắng của người chơi và máy.

Các bước xử lý trong game gồm (mỗi bước là một hàm)

1. Nhận lựa chọn người dùng

🡺 Kiểm tra lựa chọn hợp lệ hay không;

2. Cho máy tính đưa ra lựa chọn (Random)

3. Xử lý kết quả ván đấu

4. Thông báo kết quả ván đấu

5. Ghi nhận số trận thắng và trận hòa

6. Ra quyết định có kết thúc game hay không

**BÀI TẬP 2: TÌM SỐ NGUYÊN DƯƠNG N NHỎ NHẤT**

Input: Không có

Output: Số n nhỏ nhất thỏa điều kiện đề bài

Điều kiện đề bài: 1 + 2 + 3 + … + n > 10000

Giải thuật:

1. Tạo biến total.

2. Tạo biến n.

🡺 Cả 2 biến dùng kiểu dữ liệu short do 10000 thì vẫn nằm trong miền giá trị của short

3. Sử dụng vòng lặp, mỗi lần lặp là giá trị n tăng lên 1 và giá trị total tăng lên một khoảng bằng n cho tới khi total lớn hơn 10000.

4. In ra n.

**BÀI TẬP 3: TÍNH TỔNG SỐ LẺ**

Input: số **nguyên dương** n.

Output: Tổng các số lẻ dương nhỏ hơn n.

Giải thuật:

Xử lý 2 vấn đề

1. Nhận n từ người dùng và đảm bảo **không âm**, nếu âm thì cho chọn lại (vòng lặp).

2. Tính tổng các số lẻ nhỏ hơn n (số lẻ là số ko chia hết cho 2 🡺 số % 2 != 0).

🡺 Mỗi cái là 1 hàm.

**BÀI TẬP 4: TÍNH TỔNG SỐ LẺ**