Một giải bóng đá có**N (N chẵn)** đội bóng tham dự, đá theo thể thức vòng tròn 1 lượt: Có **N-1 vòng đấu**, **mỗi vòng đấu có N/2 trận đấu**, các đội gặp nhau duy nhất 1 lần. Tính điểm dựa trên luật: thắng 3 điểm, hòa 1 điểm, thua 0 điểm. Thông tin các đội bóng và lịch thi đấu được lưu trong file: *bongda.txt*.

4   
1 Bach khoa   
2 Xay dung   
3 Kinh te   
4 Thuy loi   
Vong 1   
1 2   
3 4   
Vong 2   
1 3   
2 4   
Vong 3   
1 4   
2 3

File bongda.txt có định dạng như sau:

* Hàng đầu tiên là N đội bóng (VD: N=4).
* N hàng tiếp theo gồm id của đội bóng và tên đội bóng cách nhau \tab (VD: **1   Bach khoa**, nghĩa là id =1 và tên đội bóng là Bach khoa).
* Hàng tiếp theo lưu số thứ của vòng đấu (VD: Vong 1, Vong 2, Vong 3)
* Hàng tiếp sau là các cặp đấu trong vòng đấu (N=4, sẽ có 2 trận đấu). Thông tin cặp đấu có định dạng như sau: **id1 \tab id2** (VD: 1   2, nghĩa là: đội có id =1 gặp đội có id =2)

Viết chương trình giao tiếp dưới dạng menu có các chức năng sau (2đ):

**1. In thông tin các đội bóng (2đ):**Đọc file *bongda.txt* lưu thông tin đội bóng (gồm các trường: **id** (int), **tên đội bóng**(char [30]),**điểm** (int), **tổng số bàn thắng**(int), **tổng số bàn thua** (int)) vào danh sách liên kết đơn (thêm đội bóng vào đầu danh sách liên kết).

In thông tin đội bóng ra màn hình từ danh sách liên kết. Chú ý, ban đầu: Điểm, số bàn thắng và bàn thua = 0. Yêu cầu in đúng thứ tự các trường thông tin: *ID – Tên – Điểm – Bàn thắng – Bàn thua*

**2. In thông tin lịch thi đấu (2đ):** In ra màn hình lịch thi đấu tất cả các trận trong tất cả vòng đấu theo định dạng sau:

Vong 1   
Bach khoa – Xay dung   
Kinh te – Thuy loi   
Vong 2   
…

**3. Cập nhật kết quả vòng đấu (3đ):**Mỗi lần chọn chức năng này, chương trình sẽ cho phép người dùng nhập từ bàn phím kết quả của **tất cả các trận đấu (N/2 trận)** trong **1 vòng đấu** mà kết quả của vòng đó chưa được cập nhật.

Ví dụ: Cập nhật kết quả Vong 1:

Vong 1   
Bach khoa – Xay dung: 1 - 2   
Kinh te – Thuy loi: 2 - 1

Sau đó chương trình cập nhật điểm, tổng số bàn thắng, tổng số bàn thua của mỗi đội sau vòng đấu, và in thông tin ra màn hình.

**4. Thống kê (1đ):** Tìm tất cả đội điểm thấp nhất, in ra màn hình và xóa khỏi danh sách liên kết. In những đội còn lại trong danh sách liên kết ra mành hình