

BÀI THỰC HÀNH 1

Nội dung:

- Nhập/xuất trong C#
- Cấu trúc điều khiển, lặp
- Các lớp có sẵn
- Phương thức trong lớp

Bài 1.1. Nhập vào một năm, kiểm tra năm nhập vào có phải là năm nhuận không

Gợi ý: Năm nhuận thỏa mãn điều kiện:

- Năm chia hết cho 4 nhưng không chia hết cho 100.
- Hoặc năm chia hết cho 400.

Bài 1.2. Lập trình game kéo búa bao

```
*****
*          TRÒ CHƠI KÉO, BÚA BAO          *
*          Chọn 1 là Kéo                    *
*          Chọn 2 là Búa                    *
*          Chọn 3 là Bao                    *
*****
Mời bạn chọn: 1
Bạn đã chọn Kéo
Máy đã chọn Kéo
---Kết quả---
----HÒA----
Bạn có muốn chơi tiếp không? < 1 - Có | 2 - Không >: 1
Mời bạn chọn: 1
Bạn đã chọn Kéo
Máy đã chọn Búa
---Kết quả---
--BẠN THUA--
Bạn có muốn chơi tiếp không? < 1 - Có | 2 - Không >:
```

Gợi ý: Dùng hàm Random để lấy giá trị ngẫu nhiên là giá trị của máy chọn

```
Random rd = new Random();
int bot;

while (true)
{
    bot = rd.Next(1, 4);
    //các lệnh thực hiện theo yêu cầu đề bài
    ConsoleKeyInfo phim = Console.ReadKey(true);
    if(phim.Key == ConsoleKey.Escape) //nếu phím bấm là Esc thì dừng
        break;
}
```

Bài 1.3. Viết chương trình cho phép người sử dụng chọn câu trả lời giống như câu hỏi thi trắc nghiệm.

Ví dụ:

Cu pháp khai bao 1 bien so nguyen trong C:

A. *int 1a;*

B. *float n;*

C. *long b1; //dap an dung*

D. *double c;*

```
Cu phap khai bao 1 bien so nguyen trong C:
A. int    1a;
B. float  n;
C. long   b1;
D. double c;
Ban lua chon dap an:B
Lua chon khong dung!
```

```
Ban lua chon dap an:C
Chuc mung ban da chon dung!
```

Bài 1.4. Viết chương trình kiểm tra mật khẩu người dùng nhập vào có hợp lệ hay không? Biết rằng mật khẩu hợp lệ là 123. Mỗi lần người dùng nhập sai, chương trình sẽ thông báo “Mật khẩu không hợp lệ” và cho phép người dùng nhập lại. Chương trình sẽ kết thúc nếu người dùng nhập đúng mật khẩu hoặc số lần nhập sai quá 3.

Bài 1.5. Viết các phương thức thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập vào một mảng số thực gồm n phần tử, $n \in [3, 20]$
- Sắp xếp mảng theo chiều tăng dần (sử dụng phương thức hoán đổi giá trị hai phần tử)
- In ra màn hình các số trong mảng (sử dụng *foreach..*)
- Gọi các phương thức ở trên trong Main() để kiểm tra kết quả.

----- hết -----

