

# ÔN TẬP C#

- **Bài 1.** Viết chương trình xử lý với dãy số theo các yêu cầu sau:
  - Tạo một dãy số các số nguyên gồm  $n$  phần tử,  $n$  nhập từ bàn phím
  - Nhập giá trị cho dãy đó từ bàn phím (có thể phát sinh ngẫu nhiên)
  - Đếm các phần tử lẻ trong dãy số
  - Cho người dùng nhập 1 số  $x$  từ bàn phím, tìm và in ra vị trí của phần tử trong dãy có giá trị  $> x$ .
  - Tính tổng các phần tử chia hết cho  $x$
  - Chèn thêm 1 giá trị  $x$  vào vị trí  $m$  trong dãy ( $x$  và  $m$  do người dùng nhập từ bàn phím)
  - Sắp xếp dãy số theo thứ tự giảm dần và in ra

- **Bài 2:** Viết chương trình phát sinh 1 số ngẫu nhiên trong  $[1,4]$ . In ra kết quả theo bảng

1	2	3	4
Trúng giải 1	Trúng giải 2	Trúng giải 3	Trúng giải khuyến khích

### Bài 3:

- Định nghĩa lớp BaseEnemy(int id, string name, float hp). Hãy thực hiện các yêu cầu sau:
  - Tạo 1 constructor không tham số và 1 constructor có tham số để khởi tạo cho các trường tương ứng
  - Tạo các thuộc tính cho trường id, name (Read only).
  - Tạo các thuộc tính hp, damage, exp (public Read, private Write).
  - Tạo hàm PrintEnemyInfo in ra theo định dạng: ID – name – hp – damage – exp.
- Tạo một lớp Player kế thừa từ BaseEnemy, có thêm tham số là bool isGround
  - Override PrintEnemyInfo để khi được gọi tới thì in ra theo định dạng: ID – name – hp – isGround.
  - Tạo phương thức tính đếm các Player có hp lớn n nhập từ bàn phím
- Viết chương trình
  - Tạo một danh sách gồm 3 Player và in ra dùng hàm PrintEnemyInfo để in thông tin các Player
  - Nhập n, đếm xem có bao nhiêu Player có hp  $\geq n$