**ĐỀ KIỂM TRA SỐ 1**

Cho 2 file **SkillDB.txt**, **PlayerSkill.txt** đính kèm. Viết chương trình thực hiện:

1. Dọc file SkillDB.txt, PlayerSkill.txt và lưu vào List. Nếu có lỗi cấu trúc, thông báo và dừng chương trình.
2. Sửa thông tin người chơi có player\_id = 2, thay đổi mastery = 88 và lưu lại vào file PlayerSkills.txt.
3. Thống kê số người chơi có kỹ năng rank = "A" và hiển thị kết quả.

Dữ liệu mẫu

|  |  |
| --- | --- |
| *File: SkillDB.txt* | *File: PlayerSkills.txt* |
| skill\_id skill\_name effectiveness rank  1 FlameBurst 250 A  2 IceShard 180 B  3 LightningStrike 300 S  4 Earthquake 220 A | player\_id player\_name skill\_id mastery  1 Quinn 1 90  2 Ryan 2 85  3 Sophie 3 95  4 Tyler 4 80 |

**Yêu cầu:**

1. Tạo project có tên là **HoTen\_Mã sinh viên**, các form tạo ra cũng phải kèm theo mã sinh viên:

* Tên form, tên các controls phải kèm 4 số cuối của mã SV.
* Ví dụ mã sinh viên là 21100**1234** thì tên của textBox1 sẽ là: textBox1\_**1234**.

1. Nộp bài trước 22h ngày 02/11/2024:

* Nén project thành file nén.
* Nộp bài theo link: <https://forms.gle/XgdiUEZ3uuopRWRf7>

1. **Lưu ý**:

* Trong bài nộp không kèm thông tin mã SV thì không được tính đó là bài làm của mình.
* Buổi hôm nay (2/11) sẽ điểm danh dựa vào bài nộp.