

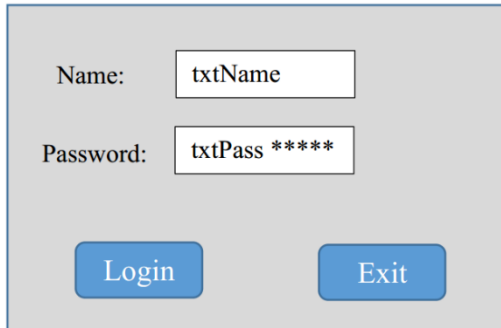
# LẬP TRÌNH TRÊN WINDOWS

Nhóm: KTCN.TT.07 – KTCN.TT.09 – KTCN.TT.10

GV: Nguyễn Danh Minh Trí

## Yêu cầu:

1. **TUYỆT ĐỐI KHÔNG COPY bài của nhau, những bài giống nhau đều sẽ bị 0đ, bất luận là giống nhiều hay ít!**
2. **KHÔNG ĐƯỢC COPY CODE TRÊN MẠNG, chỉ được tham khảo code trên mạng và tự mình làm lại thôi! Bài nào có đoạn code giống trên mạng sẽ bị 1đ ngay lập tức, bất luận giống nhiều hay ít!**
3. Tạo project Winform với ngôn ngữ C#.
4. Lập trình chức năng login (form mới) như hình



Yêu cầu: Báo lỗi sai do Tên hoặc Pass

Nếu sai quá 3 lần thì tự thoát.

Nút **Login**: Nếu nhập đúng cả tên và Pass thì thông báo: “Bạn đã đăng nhập thành công!”

Nút **Retry**: Xóa trống làm lại

Nút **Exit**: Thông báo: Bạn có thực sự muốn thoát? Yes, No

5. Nâng cấp form trên

Giả sử có 1 danh sách gồm một số nhân viên (tự cho vào 1 mảng). Ví dụ: Nguyễn Văn A, Lê Thị B, Trần Minh C, Đỗ Nhật M..., mỗi người đều có 1 Password riêng. Hãy sửa lại giao diện và code sao cho các nhân viên có thể Login vào hệ thống.

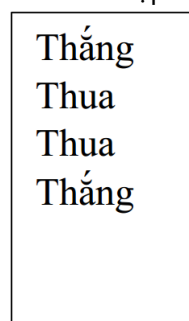
6. Thêm form mới, lập trình trò chơi đoán số của xúc xắc (xí ngầu).

Nhập vào 1 số từ 1 đến 6. Bấm nút “**Quay số**”, hiện ra 1 mặt ngẫu nhiên của xúc xắc (có hình kèm theo).

Ví dụ: Bấm nút “**Quay số**” 1 lần ra hình này:



Nếu số nhập vào = số trên mặt xúc xắc, ta được 1 điểm và ghi vào ListBox là “Thắng”, ngược lại điểm là 0 và ghi vào “Thua”. Ví dụ:



Nếu bấm nút “**Kết thúc**” thì sẽ thông báo tỷ lệ thắng cuộc là bao nhiêu phần trăm. Ví dụ: như trên là đoán 4 lần, có 2 thắng, 2 thua, tỉ lệ thắng cuộc là 50%.