

THỰC HÀNH CÔNG CỤ VÀ MÔI TRƯỜNG VÀ LẬP TRÌNH 2

TS. Võ Phương Bình – Email: binhvp@dlu.edu.vn
Information Technology Faculty - Dalat University
Website: <http://it.dlu.edu.vn/ivp-lab>

LAB 3 (4 tiết): Lập trình với giao diện GUI

A. Mục tiêu:

- Hiểu biết thiết kế giao diện với môi trường đồ họa.
- Xử lý các sự kiện trên môi trường GUI

B. Kết quả sau khi hoàn thành:

- Sử dụng được các thành phần thiết kế để có thể tạo ra các giao diện.
- Xây dựng thành công các ứng dụng.
- Xử lý được các sự kiện trong Java.

C. Luyện tập:

- Tìm hiểu các kiến thức liên quan đến Frame, thêm Component vào Frame và xử lý các sự kiện của các Component.
- Xem lại slide bài học các kiến thức liên quan đến thiết kế GUI.

D. Bài tập.

Bài 1:

Viết chương trình tạo Frame và thêm vào các component như hình minh họa sau:



Bài 2:

Viết chương trình xử lý tính toán đơn giản các phép toán +, -, *, / hai số thực x và y.

Minh họa:

x =	4
y =	6
<div><div>+</div><div>-</div><div>*</div><div>/</div></div>	

x / y = 0.6666666666666666

E. Kết quả thực hành.

- Sinh viên thực hành ứng dụng trên GUI.
- Thời gian thực hành: 4 tiết.

F. Đánh giá:

- Kiểm tra lại chương trình, thử các kết quả.
- Bắt các lỗi bằng cách sử dụng các phần bắt lỗi: try – catch.

-----Hết-----