

BÀI THỰC HÀNH 6

Nội dung:

- Một số lớp trong .Net
- Windows Form

Bài 6.1. Thiết kế giao diện gồm 4 label, 3 textbox, 6 button như Hình 1 và viết mã lệnh để:

- Nhập 2 số hạng, thông báo nếu số nhập vào không đúng định dạng, xóa và đưa con trỏ vào textbox tương ứng nếu chọn nút “OK” trên hộp thông báo Hình 2.
- Click nút “+” sẽ thực hiện tính tổng 2 số và hiển thị kết quả; tương tự cho các nút “-“, “*“, “/”.
- Click nút “C” sẽ xóa nội dung trong 3 textbox và đưa con trỏ vào textbox số a.
- Click nút “Close” sẽ đóng form

Hình 1. Giao diện bài 6.1

Hình 2. Hộp thoại thông báo dữ liệu không đúng định dạng

Bài 6.2. Định nghĩa các lớp và thiết kế giao diện chương trình theo mô tả sau:

- Lớp PTB1 gồm các thành phần: 2 hệ số b, c; phương thức thiết lập, phương thức giải;
- Lớp PTB2 kế thừa từ lớp PTB1 và có các thành phần: hệ số a; phương thức thiết lập, phương thức giải;

Thiết kế giao diện gồm 5 label, 4 textbox, 2 button, 1 groupBox, 2 radioButton như Hình 3 và viết mã lệnh để thực hiện:

Hình 3. Giao diện bài 6.2

- Khi chọn phương trình bậc nhất sẽ cho phép nhập vào 2 hệ số a, b; chọn phương trình bậc 2 sẽ cho phép nhập vào 3 hệ số a, b, c. (Lưu ý: kiểm tra dữ liệu nhập vào đúng định dạng hay không?)

- Click **“Thực hiện”** sẽ giải phương trình với hệ số tương ứng, hiện kết quả giải phương trình trong textbox **“Kết quả”**.
- Click **“Đóng”** sẽ thực hiện đóng form.

Bài 6.3.

Định nghĩa lớp Phone theo mô tả sau:

- Phone (điện thoại) gồm có các thành phần dữ liệu: mã số, nhãn hiệu (Samsung, Iphone, Nokia,...), giá nhập, hình ảnh.
- Các phương thức: Thiết lập, tính giá bán dựa vào nhãn hiệu và giá nhập như sau:
 - o Nếu nhãn hiệu là Iphone: giá bán = 1.5 * giá nhập
 - o Các nhãn hiệu khác: giá bán = 1.3 * giá nhập
- Sử dụng Interface IComparable<Phone> để viết phương thức cho điều kiện sắp xếp sử dụng trong phương thức Sort của list danh sách.

Viết chương trình sử dụng lớp với giao diện Windows Form để thực hiện các yêu cầu sau:

- Nhập danh sách n Phone ($2 \leq n \leq 30$), sử dụng dữ liệu từ file lưu trữ sẵn;
- Thêm một Phone vào danh sách;
- Xóa một Phone được chọn khỏi danh sách;
- Tính giá bán của 1 loại Phone nào đó được chọn;
- In danh sách Phone theo chiều giảm dần của giá bán;

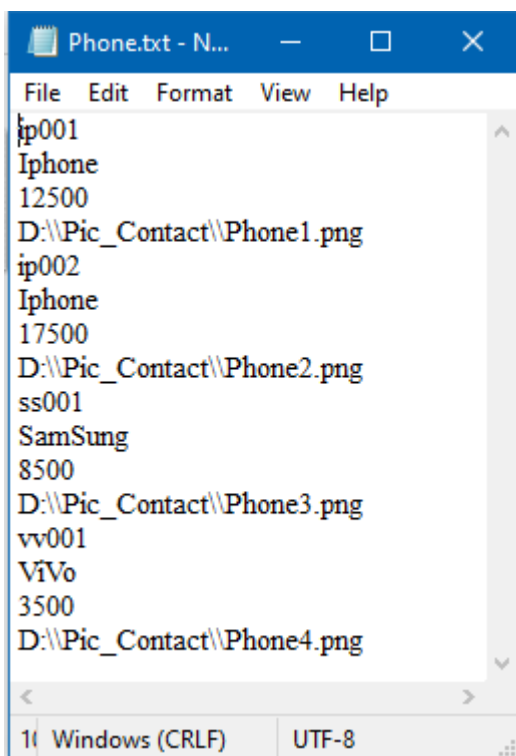
Thiết kế giao diện gồm 5 label, 3 textbox (mã số, giá nhập, giá bán), 1 conbobox (nhãn hiệu), 5 button, 1picturebox, 1 DataGridView như Hình 4 và viết mã lệnh để:

- Khi hiển thị form sẽ lấy dữ liệu từ tập tin **“Phone.txt”** (Hình 5) đưa vào list để hiển thị trên DataGridView.
- Click vào picturebox sẽ hiển thị hộp thoại **Open** cho phép chọn hình ảnh của điện thoại từ file đã lưu trữ trên máy. (Hình 6)
- Nhập dữ liệu vào các textbox và Click **“Thêm”** sẽ thêm một điện thoại vào list và cập nhật dữ liệu trong DataGridView.
- Nhập mã số điện thoại vào textbox và Click **“Xóa”** sẽ xóa điện thoại đó khỏi list và cập nhật dữ liệu trong DataGridView.
- Nhập mã số điện thoại vào textbox và Click **“Tính giá bán”** sẽ tính giá bán của điện thoại đó và hiển thị lên textbox **“Giá bán”**.

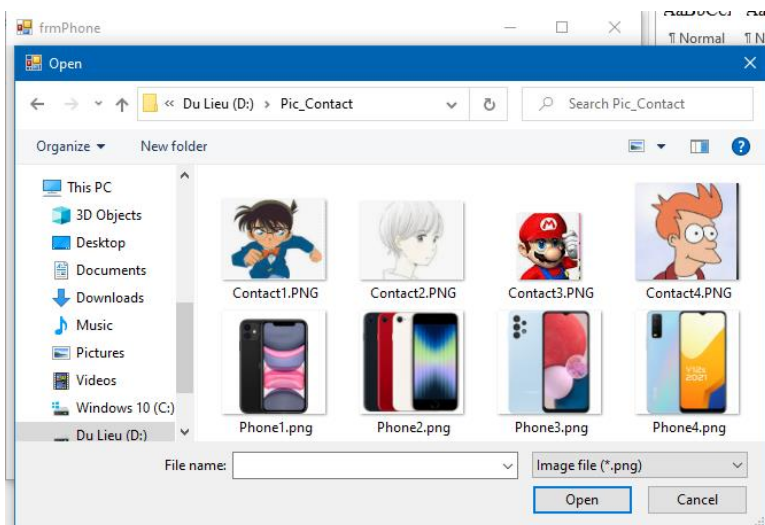
Id	Name	Im_price	Pic
ip001	Iphone	12500	D:\Pic_Co
ip002	Iphone	17500	D:\Pic_Co
ss001	Sam.Sunsi	8500	D:\Pic_Co

Hình 4. Giao diện bài 6.3

- Click “**Sắp xếp**” sẽ thực hiện sắp xếp danh sách theo chiều giảm dần của giá nhập và hiển thị kết quả sắp xếp trong DataGridView.
- Click “**Đóng**” sẽ ghi dữ liệu có trong DataGridView vào file.



Hình 5. File dữ liệu nhập n Phone



Hình 6. Màn hình chọn file hình ảnh

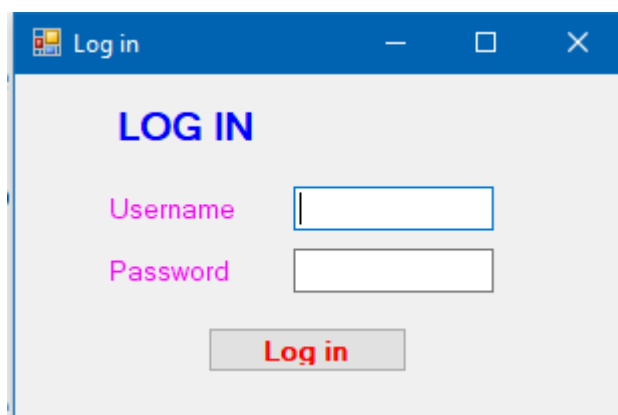
Bài 6.4. Định nghĩa các lớp và thiết kế giao diện chương trình theo mô tả sau:

- Lớp user gồm các thành phần: user_name, password; phương thức thiết lập;

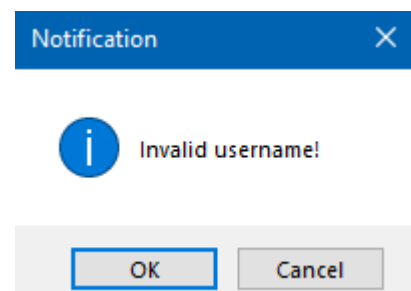
Thiết kế giao diện gồm 3 label, 2 textbox, 1 button như Hình 7 và viết mã lệnh thực hiện:

- Khi hiển thị form (Load form) chương trình sẽ thực hiện đọc dữ liệu của n đối tượng user từ file được lưu trữ sẵn vào danh sách (list);

- Nhập dữ liệu vào các textbox và Click vào nút “**Log in**” thì chương trình kiểm tra tên truy nhập và mật khẩu có khớp với 1 đối tượng nào đó trong list không? Nếu đúng thì hiển thị “*Logged in successfully!*” và đóng form; Nếu username không đúng thì hiển thị hộp thoại thông báo “Invalid username” (Hình 8) có 2 nút lệnh, nếu chọn “**OK**” thì chương trình sẽ xóa text trong txtusername và đưa con trỏ vào txtusername để người dùng nhập lại, nếu chọn “**Cancel**” thì thoát khỏi ứng dụng; Nếu password không đúng thì thực hiện tương tự như username.

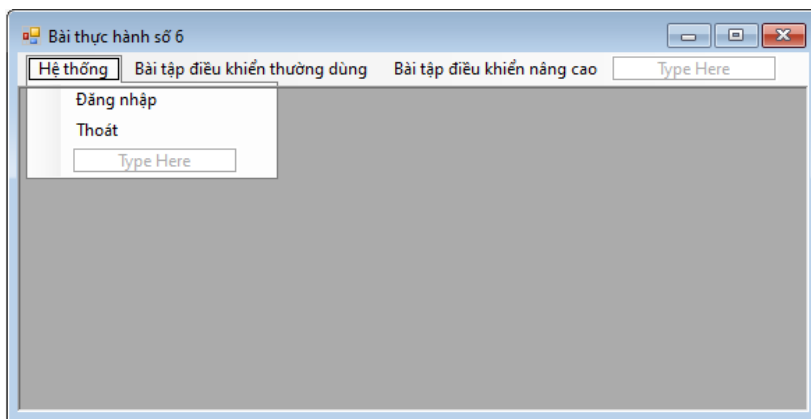


Hình 7. Giao diện bài 6.4

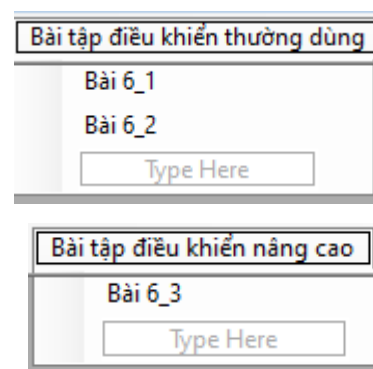


Hình 8. Hộp thoại thông báo sai tên

6.5. Thiết kế giao diện dạng form Multiple có menu như Hình 9, 10 và viết mã lệnh để:



Hình 9. Giao diện form chính



Hình 10. Chi tiết menu

- Click mục “**Đăng nhập**” trong menu sẽ mở form Bài tập 6_4.
- Click mục “**Thoát**” trong menu sẽ thoát khỏi ứng dụng.
- Click mục “**Bài 6_1**” trong menu sẽ mở form Bài tập 6_1.
- Click mục “**Bài 6_2**” trong menu sẽ mở form Bài tập 6_2.
- Click mục “**Bài 6_3**” trong menu sẽ mở form Bài tập 6_3.