

BÀI TẬP LẬP TRÌNH GIAO DIỆN

5. Bài tập chương 5

A. Bài tập có hướng dẫn

- Viết chương trình di chuyển ảnh với giao diện như sau:

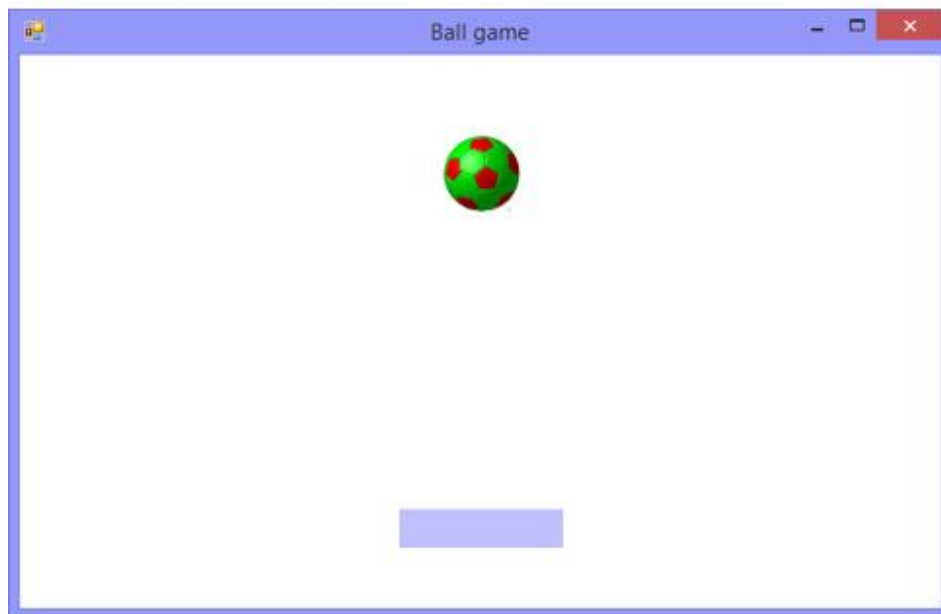


Yêu cầu:

- Dùng chuột hoặc các phím mũi tên di chuyển ảnh vào trong khung bên phải.
- Khi hình (picturebox) được di chuyển vào trong khung (flowlayout panel), hình được thêm vào panel và góc trái form sẽ xuất hiện ngẫu nhiên một hình khác.
- Các hình được lấy ngẫu nhiên từ một thư mục hình nằm trong project của ứng dụng.
- Panel chứa hình có thể dùng chuột di chuyển trên form.

B. Bài tập tự làm

- Phát triển bài thực hành tăng bóng ở chương 4 thành game tăng bóng, cho phép người chơi dùng chuột hoặc hai phím mũi tên **B** và **A** để di chuyển thanh ngang chặn bóng. Giao diện như sau:



Yêu cầu:

- Khi chương trình khởi động, quả bóng đứng yên.
- Nhấn phím S để start/stop chuyển động.