

Tạo một project với project name là MSSV_HOTEN_SOMAY (không dấu, ví dụ 12345_NguyenVanA_B01)

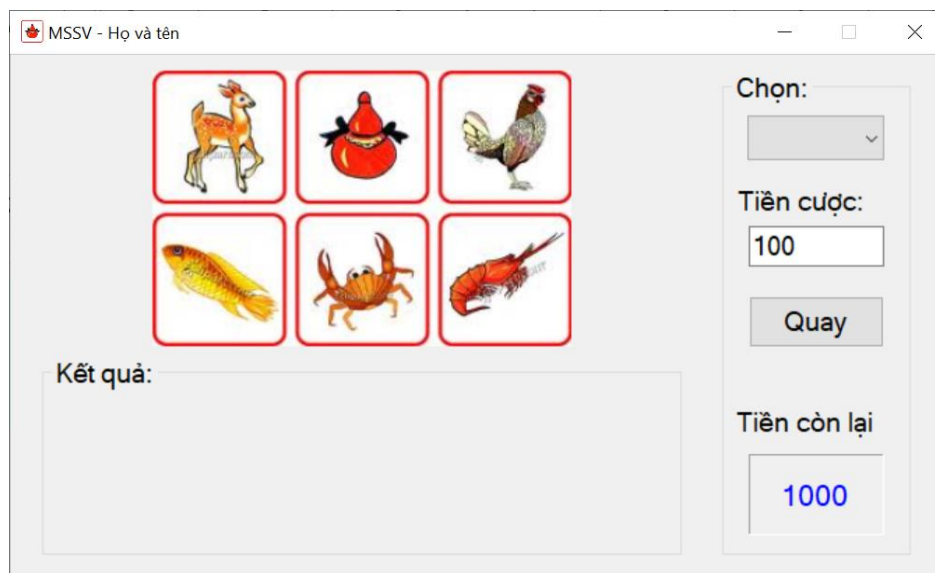
Viết chương trình với giao diện và các chức năng như sau:

Form đầu tiên: (2,5 đ): Khi chương trình thực thi, xuất hiện một form như sau:

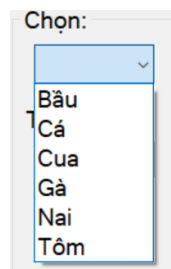


Form không có thanh tiêu đề. Hai hình Bầu, Cua tự động di chuyển vào giữa form, khi chúng gặp nhau thì form trên tự động đóng và xuất hiện cửa sổ chính của chương trình với giao diện như hình bên dưới.

Giao diện form chính (3 đ):



- Form hiển thị giữa màn hình, không cho phép thay đổi kích thước, nút phóng to bị vô hiệu hóa
- Tiêu đề Form hiển thị Mã số - Họ tên sinh viên
- Combobox Chọn hiển thị danh sách như sau:



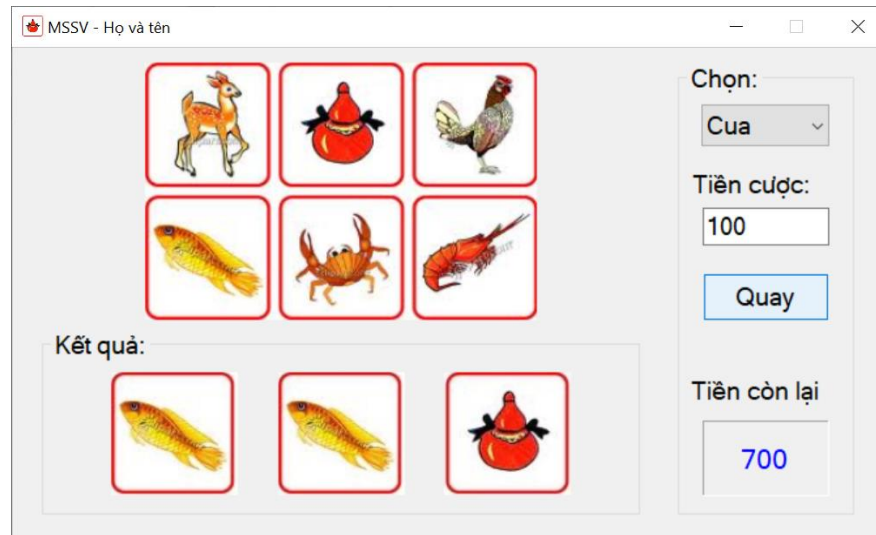
- Tiền còn lại ban đầu hiển thị 1000

Xử lý chức năng:

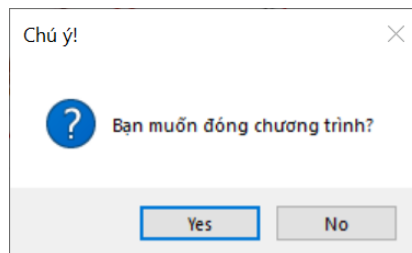
- Ban đầu, mỗi người chơi sẽ có 1000 đồng. Khi người chơi chọn một hình trong ô chọn và nhập số tiền cược, nhấn nút Quay, kết quả sinh ngẫu nhiên 3 hình, nếu trùng với hình đã chọn, người chơi sẽ được cộng số tiền đã thắng cược (số tiền này được nhân với số lần ra đúng kết quả) vào tổng tiền của mình.

Ngược lại, người chơi sẽ thua số tiền trên và số tiền còn lại hiển thị trong ô Tiền còn lại trên giao diện. Nếu hết tiền (tiền ≤ 0) thì button Quay bị vô hiệu hóa (4đ).

Lưu ý: tiền cược phải là bội số của 100 và không lớn hơn tiền còn lại.



- Đóng ứng dụng: hiển thị hộp thoại cảnh báo (0,5 đ)



Ghi chú: Sinh viên chỉ được tham khảo tài liệu giấy, xem file demo và sử dụng các file ảnh kèm

GV ra đề

Nguyễn Thị Mai Trang