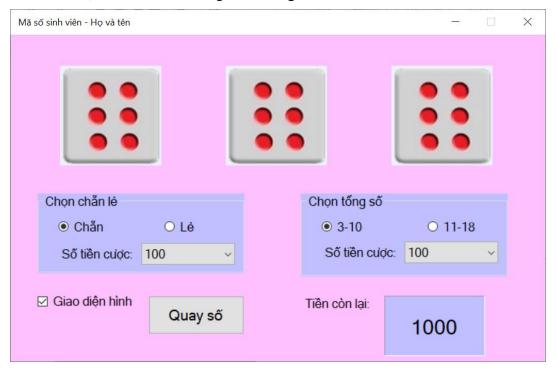
ĐỀ THI THỰC HÀNH

Môn: Lập trình Giao diện Học kỳ 1 – Năm học: 2019-2020

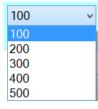
Thời gian: 90 phút.

Tạo một project với project name là MSSV_HOTEN_SOMAY (không dấu, ví dụ 12345_NguyenVanA_B01), sau đó viết chương trình với giao diện như sau:



Giao diện ban đầu (3 đ):

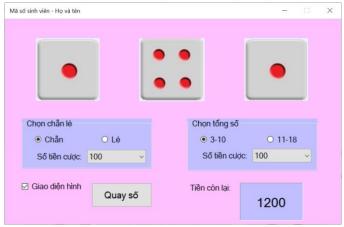
- o Form hiển thị giữa màn hình, không cho phép thay đổi kích thước, nút phóng to bị vô hiệu hóa
- Tiêu đề Form hiển thị Mã số Họ tên sinh viên
- CheckBox Giao diện hình được chọn, hiển thị hình ba con xucxac số 6
- O Các radiobutton Chẵn và 3-10 được chọn mặc định
- Số tiền ban đầu là 1000
- o Hai combobox **Số tiền cược** chứa các giá trị từ 100-500, chọn mặc định 100



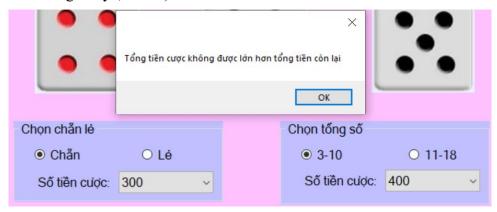
Xử lý ứng dụng:

Check/Bổ Check trên checkbox Giao diện hình, các số thay đổi cách hiển thị dạng hình/số (2 điểm)

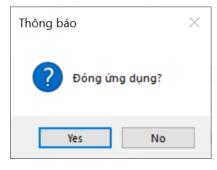




- Xử lý nút Quay số: Người chơi chọn Chặn/Lẻ, số tiền cược bên khung Chọn chặn lẻ và chọn 3-10/11-18, số tiền cược bên khung Chọn tổng số, sau đó nhấn nút Quay số:
 - Nếu tổng số tiền đặt cược < tổng số tiền còn lại, hiển thị thông báo như hình bên dưới và không xử lý (1 điểm)



- Nếu số tiền đặt cược phù hợp, sau khi quay số và tính toán kết quả, tiền còn lại sẽ được cập nhật đúng trên giao diện (3,5 điểm)
- 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

Lãnh đạo Khoa duyệt

GV ra đề