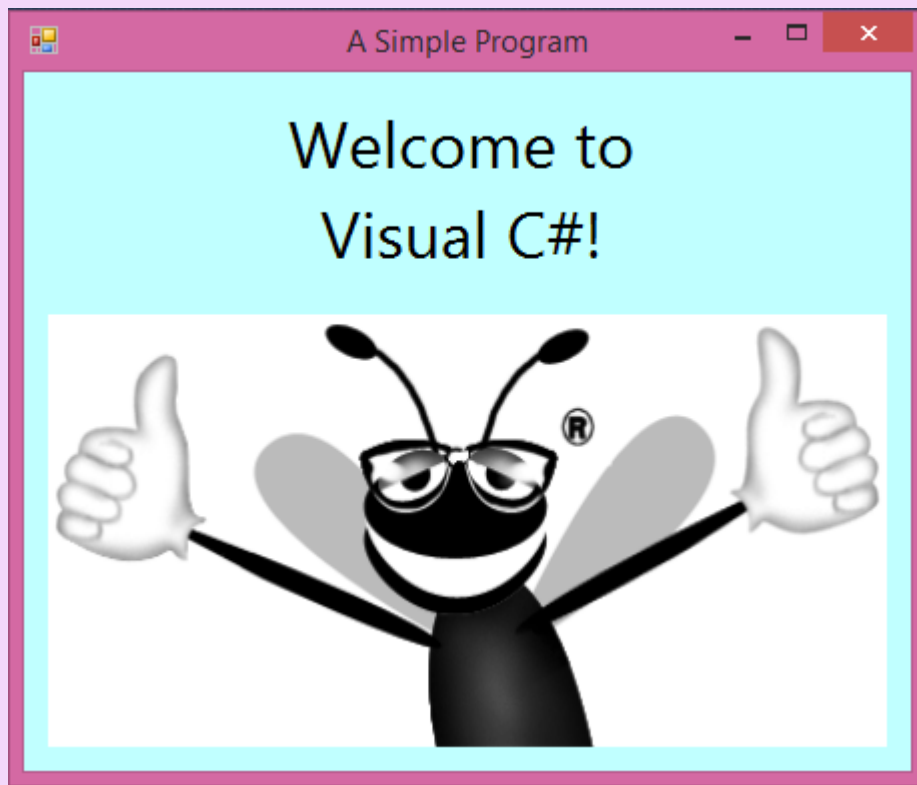


Bài tập thực hành chương 1-2

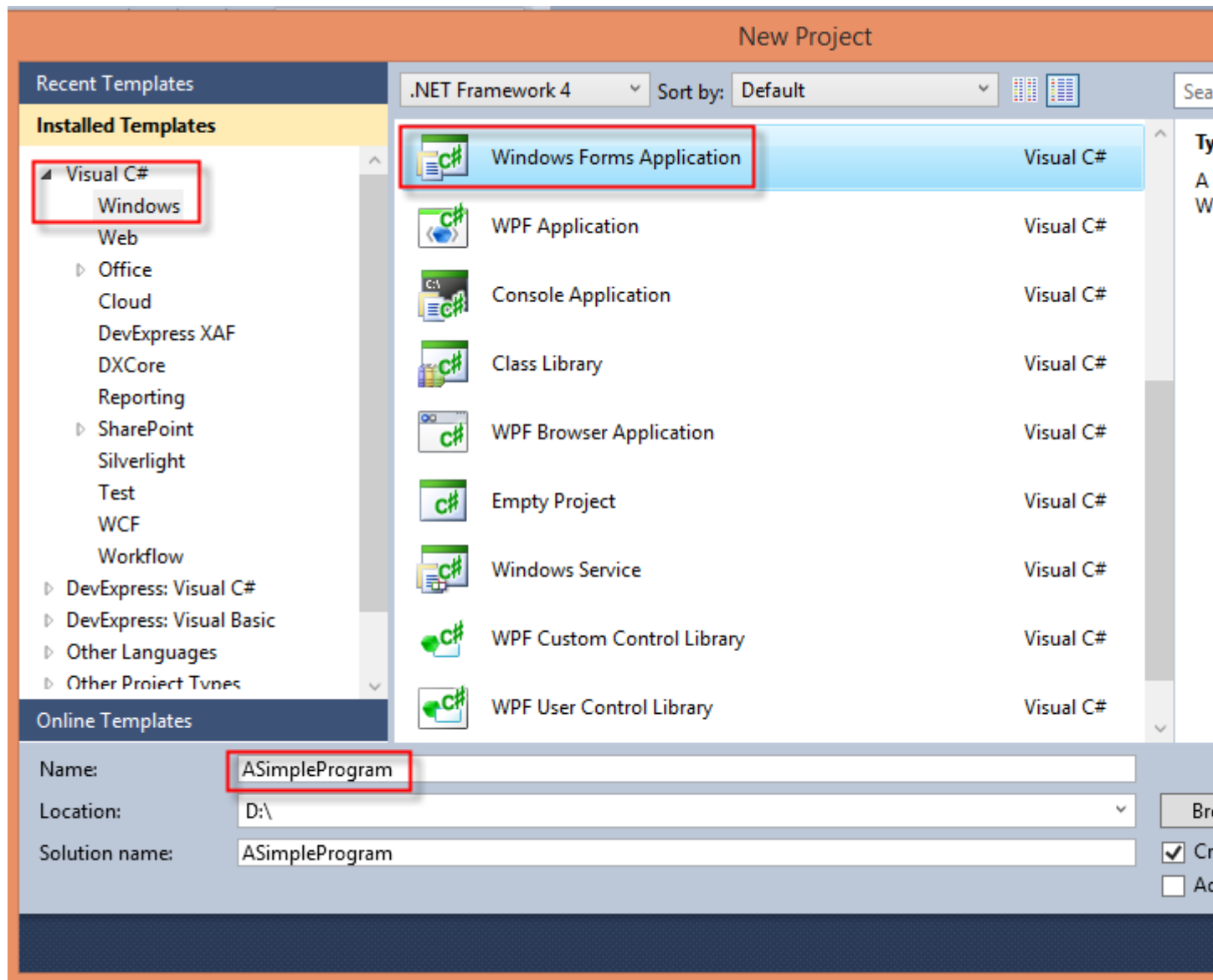
Bài tập chương 1

ây dựng ứng dụng như sau

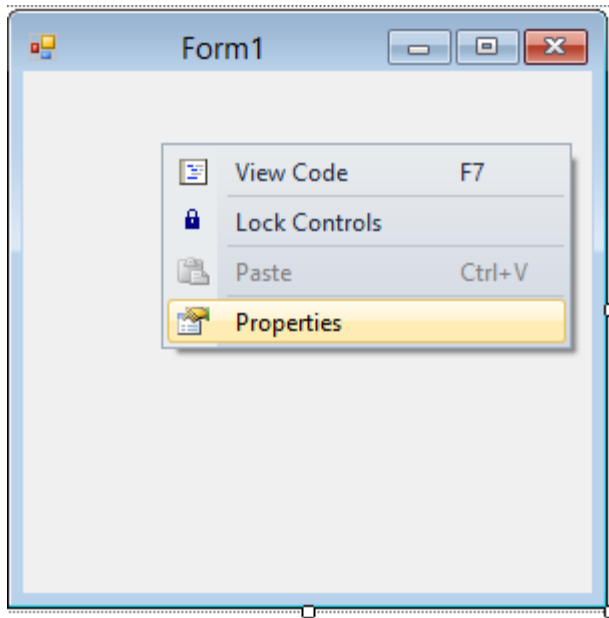
Tìm hiểu thuộc tính Form và các control đơn giản



- Tạo project mới, chọn ngôn ngữ Visual C#, Windows Forms Application đặt tên là ASimpleProgram



- Project mới được tạo gồm một form duy nhất có tên là Form1
- Thiết lập thuộc tính Form1:: click chuột phải trên Form, chọn Properties

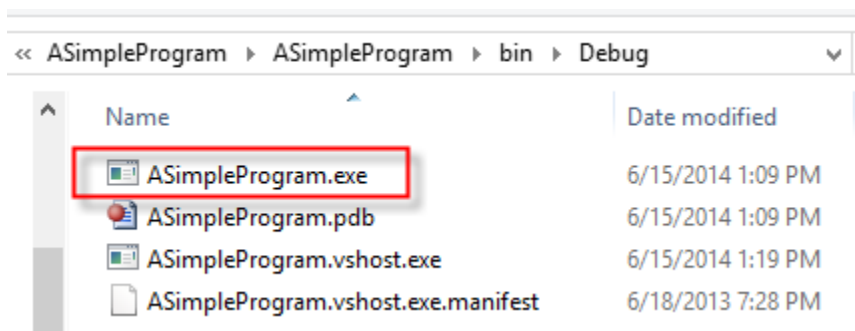


Thiết lập các thuộc tính sau:

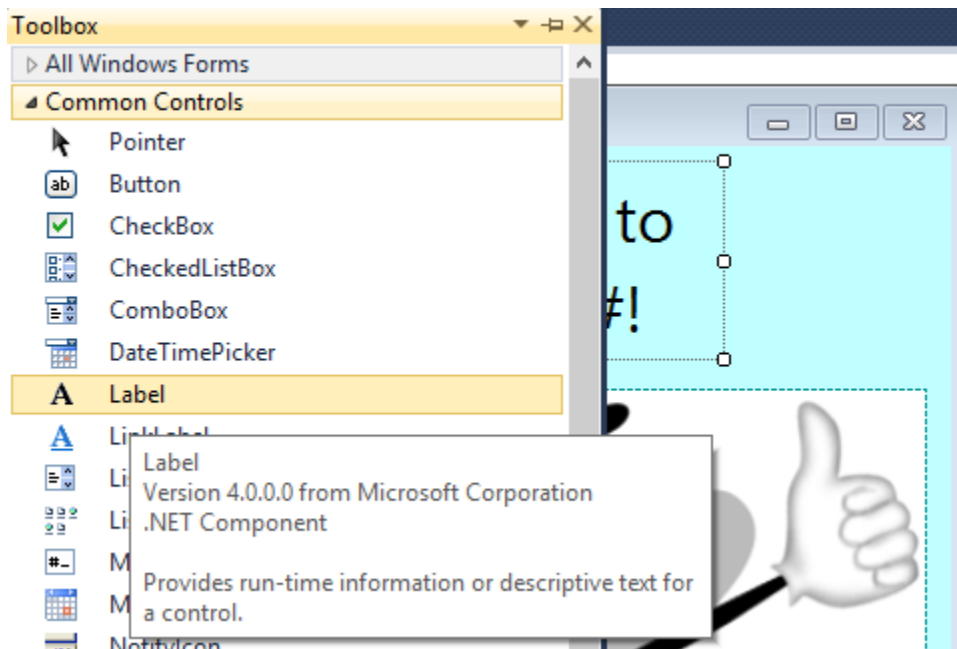
- BackColor: tùy ý
- Font: tùy ý
- ForeColor: tùy ý
- Text: Simple Program
- StartPosition: CenterScreen
- TopMost: True
- FormBorderStyle: FixedDialog

Biên dịch (Trên menu Build, chọn Build Solution), chạy chương trình (Trên menu Debug, chọn Start Debug) và nhận xét

Trong thư mục Debug của ứng dụng, ta thấy xuất hiện file SimpleProgram.exe:



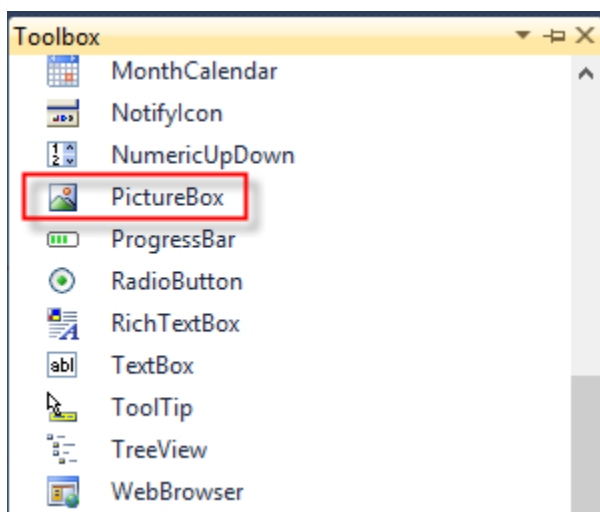
- Thay đổi các thuộc tính khác, biên dịch, chạy lại chương trình, nhận xét.
- Từ cửa sổ Toolbox, chọn điều khiển Label, kéo thả lên form



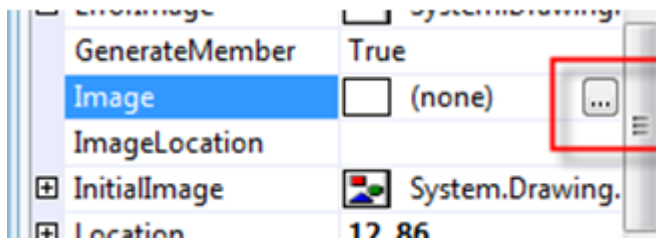
- Click chuột phải trên Label, thiết lập các thuộc tính sau:

- AutoSize: False
- Font
- ForeColor
- BackColor
- BorderStyle
- Text: Welcome to Visual C#!
- TextAlign: MiddleCenter

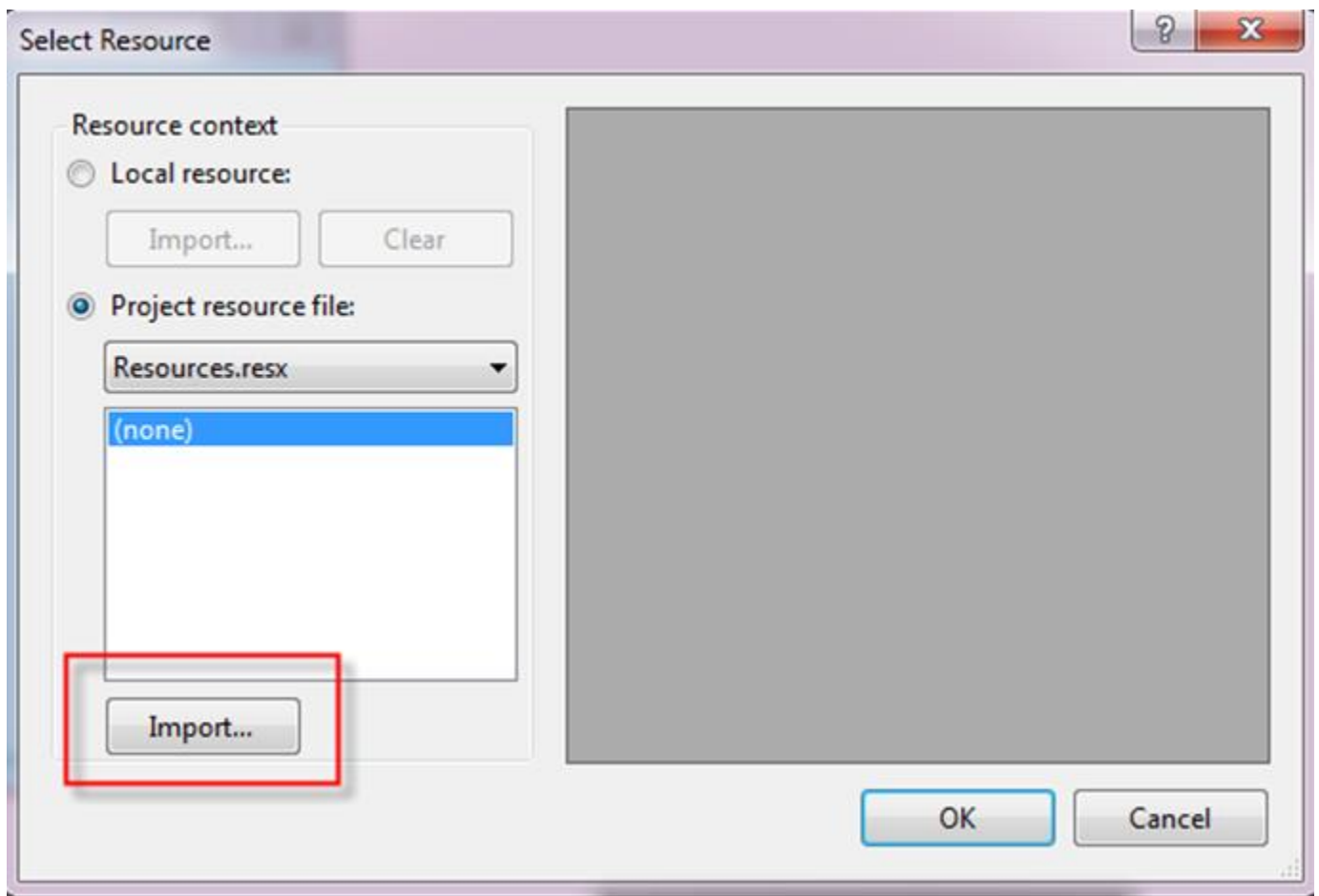
- Từ thanh Toolbox, kéo điều khiển PictureBox thả lên Form



Chọn PictureBox, trong bảng Properties, click vào thuộc tính Image



Cửa sổ Select Resource xuất hiện:



- Click vào nút Import... chọn một ảnh, OK
- Thay đổi lần lượt các giá trị khác nhau cho thuộc tính SizeMode của PictureBox, sau đó chọn giá trị phù hợp
- Biên dịch chương trình và xem kết quả

Bài tập chương 2

Bài tập 1

Viết chương trình chuyển đổi giữa Mã ASCII và ký tự với giao diện như sau:

Yêu cầu: xử lý các ngoại lệ như: không nhập hoặc nhập sai giá trị

Bài tập 2

Viết chương trình giải phương trình bậc 2 với giao diện như sau:

PHƯƠNG TRÌNH BẬC 2

Chương trình giải phương trình bậc 2

a= b= c=

Kết quả:

Yêu cầu:

- Sử dụng hàm
- Xử lý các ngoại lệ như: không nhập hoặc nhập sai giá trị

Bài tập 3

Viết chương trình quay số với giao diện như sau:

Random Number

1

1

1

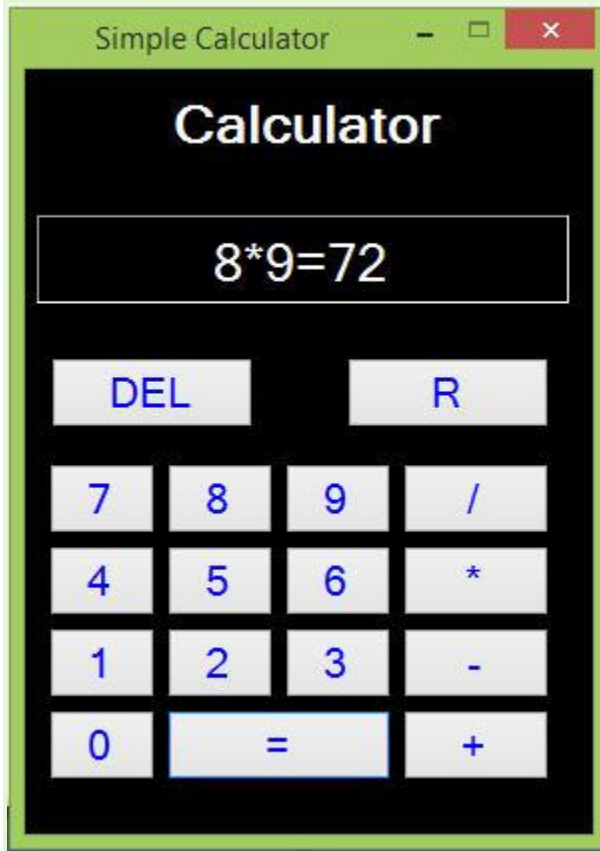
60

Yêu cầu:

- Giao diện đầu tiên khi chương trình chạy lên hiển thị ba số 0, điểm ban đầu là 0.
- Click vào nút Play, sinh ngẫu nhiên ba số
- Nếu ba số có giá trị bằng nhau, điểm được cộng thêm 100, ngược lại, điểm bị trừ đi 10.

Bài tập 4

Viết chương trình máy tính đơn giản (SimpleCalculator) với giao diện và chức năng như sau:



Yêu cầu:

- Nút DEL: xóa biểu thức
- Nút R: xóa lùi biểu thức
- Xử lý ngoại lệ trong trường hợp biểu thức nhập không hợp lệ (biểu thức hợp lệ là biểu thức gồm hai toán hạng và một toán tử như hình)

Bài tập 5

Viết chương trình giúp bé học toán có giao diện như sau:

Giúp bé học toán

CHƯƠNG TRÌNH GIÚP BÉ HỌC TOÁN

28 - 89

Trả lời: 61 Xem

Kết quả: Sai rồi! Kết quả là -61 Tiếp tục

0 1 2 3 4 -

5 6 7 8 9 ←

Yêu cầu:

- Giao diện đầu tiên khi chương trình chạy lên hiển thị phép toán $0 + 0$
- Click vào nút Tiếp tục, sinh ngẫu nhiên một biểu thức trong các phép toán cộng, trừ, nhân, chia
- Người chơi nhập kết quả, click nút Xem, chương trình sẽ hiển thị kết quả đúng hoặc sai
- Có thể click vào các button để nhập số vào ô Trả lời thay vì nhập bằng bàn phím
- Chương trình chỉ thực hiện các phép toán trên số nguyên
- Xử lý các ngoại lệ như: không nhập hoặc nhập sai giá trị