





BÀI 3. PHIẾU BÀI TẬP

Bài tập 1. l	Bài tập Cộng trừ nhân chia	1
Bài tập 2. (Giải phương trình bậc 2	6
Bài tập 3. `	Ŷ nghĩa Adapter?	6
Bài tập 4. `	Ý nghĩa custom layout	6
	Phân biệt các container thường dùng	
Bài tập 6.	Ŷ nghĩa của điều khiển Datepicker và timePiker	7

Bài tập 1. Bài tập Cộng trừ nhân chia



Yêu cầu:

Viết chương trình tính giá trị biểu thức theo các số A, B nhập vào hai ô EditText. Kết quả tính toán hiển thị ô TextView cuối màn hình

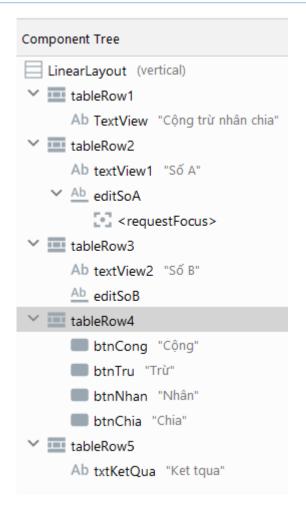
Hướng dẫn thực hiện:

- Thiết kế giao diện: Cây giao diện.









Activiy_main.xml

```
<LinearLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout width="match parent"
    android:layout height="match parent"
    android:orientation="vertical"
    tools:context=".MainActivity">
    <TableRow
        android:id="@+id/tableRow1"
        android:layout width="match parent"
        android:layout height="wrap content">
        <TextView
            android:layout width="match parent"
            android:layout height="wrap content"
            android:gravity="center"
            android:text="Cong trừ nhân chia"
            android:textColor="#2f87ff"
            android:textSize="28sp" />
    </TableRow>
```



PHÁT TRIỀN UD TRÊN THIẾT BỊ DI ĐỘNG



```
<TableRow
    android:id="@+id/tableRow2"
    android:layout width="match parent"
    android:layout height="wrap content"
    android:weightSum="3"
    <TextView
        android:id="@+id/textView1"
        android:layout width="0dp"
        android:layout height="wrap content"
        android:layout weight="1"
        android:text="Số A" />
    <EditText
        android:id="@+id/editSoA"
        android:layout width="0dp"
        android:layout height="48dp"
        android:layout weight="2"
        android:hint="Nhap so a">
        <requestFocus />
    </EditText>
</TableRow>
<TableRow
    android:id="@+id/tableRow3"
    android:layout width="match parent"
    android: layout height="wrap content"
    android:weightSum="3"
    <TextView
        android:id="@+id/textView2"
        android:layout width="0dp"
        android:layout height="wrap content"
        android:layout weight="1"
        android:text="Số B" />
    <EditText
        android:id="@+id/editSoB"
        android:layout width="0dp"
        android:layout height="48dp"
        android:layout weight="2"
        android:hint="nhap so B" />
</TableRow>
<TableRow
    android:id="@+id/tableRow4"
    android:layout width="match parent"
    android:layout height="wrap content">
    <Button
        android:id="@+id/btnCong"
```



PHÁT TRIỀN UD TRÊN THIẾT BỊ DI ĐỘNG



```
android:layout width="0dp"
            android:layout height="wrap content"
            android: layout weight="1"
            android:onClick="tong2So"
            android:text="Cong" />
        <But.t.on
            android:id="@+id/btnTru"
            android:layout width="0dp"
            android:layout height="wrap content"
            android:layout weight="1"
            android:onClick="hieu2So"
            android:text="Trù" />
        <But.t.on
            android:id="@+id/btnNhan"
            android:layout width="0dp"
            android:layout height="wrap content"
            android:layout weight="1"
            android:onClick="nhan2So"
            android:text="Nhân" />
        <Button
            android:id="@+id/btnChia"
            android:layout width="0dp"
            android:layout height="wrap content"
            android:layout weight="1"
            android:onClick="chia2So"
            android:text="Chia" />
    </TableRow>
    <TableRow
        android:id="@+id/tableRow5"
        android:layout width="match parent"
        android:layout height="wrap content">
        <TextView
            android:id="@+id/txtKetOua"
            android:layout width="match parent"
            android:layout height="wrap content"
            android: layout gravity="center"
            android:background="#fffbb9"
            android:gravity="center"
            android:text="Ket tqua"
            android:textColor="#3973ff"
            android:textSize="28sp" />
    </TableRow>
</LinearLayout>
```







Hướng dẫn phần xử lỹ nghiệp vụ. Thực hiện tương tự như phần lý thuyết tạo các phương thức có tên trùng với chuỗi gán cho phương thức onClick của nút lệnh tương ứng

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
      //khai báo các biên tương ứng điều khiển giao diện
      @Override
      protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
          super.onCreate(savedInstanceState);
          setContentView(R.layout.activity main);
          getWidget();
      }
      /**
       * thực hiện ánh xạ các điển khiển qua findByViewID
      private void getWidget() {
          //Xử lý nghiệp vụ ánh xạ các Button và EditText
     * phương thức tương ứng của nút lệnh btnCong
    public void tong2So(View V) {
        //xử lý nghiệp vụ tính tổng 2 số
    }
    /**
     * phương thức tương ứng của nút lệnh btnTru
    public void hieu2So(View V) {
        //xử lý nghiệp vụ tính tổng 2 số
     * phương thức tương ứng của nút lệnh btnNhan
    public void nhan2So(View V) {
        //xử lý nghiệp vụ tính tổng 2 số
     * phương thức tương ứng của nút lệnh btnChia
    public void chia2So(View V) {
        //xử lý nghiệp vụ tính tổng 2 số
    }
```





Bài tập 2. Giải phương trình bậc 2

Thiết kế giao diện theo mẫu sau để giải phương trình bậc 2. Người dùng nhập vào các hệ số của phương trình thông qua 3 ô EditText.

Nút lệnh: giải phương trình: Thực hiện giải phương trình bậc hai và hiển thị kết quả trong ô hiển thị phía dưới nút lệnh

Nút lệnh: Tiếp tục: xóa trắng các text trong các ô nhập

Nút Thoát: Đóng cửa sổ nhập liệu.

Giải phương trình bậc 2				
Nhập a:	2			
Nhập b:	_5			
Nhập c:	3			
Tiếp tục	Giải PT	Thoát		
Pt có 2 No: x1=-1.	50; x2=-1.50			

Hướng dẫn thực hiện: Thực hiện tương tự như Bài tập 1

Bài tập 3. Ỹ nghĩa Adapter?

Adapter đóng vai trong gì trong việc hiển thị dữ liệu lên các container.

Bài tập 4. Ý nghĩa custom layout

Để hiển thị giao diện tùy biến (custom layout) đáp ứng nhu cầu của khách hàng thông thường thông qua mấy bước. Nêu tóm tắt các bước.

Bài tập 5. Phân biệt các container thường dùng

ListView, Recycle View và spinner giống nhau và khác nhau thế nào về mục đích sử dụng



PHÁT TRIỀN UD TRÊN THIẾT BỊ DI ĐỘNG



Bài tập 6. Ỹ nghĩa của điều khiển Datepicker, TimePciker

Datepicker và timePiker dùng làm gì. Có nên kéo thả các điều khiển này ra màn hình thiết kế luôn không. Vì sao.