

Lab 1: SERVICE



MỤC TIÊU:

Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng

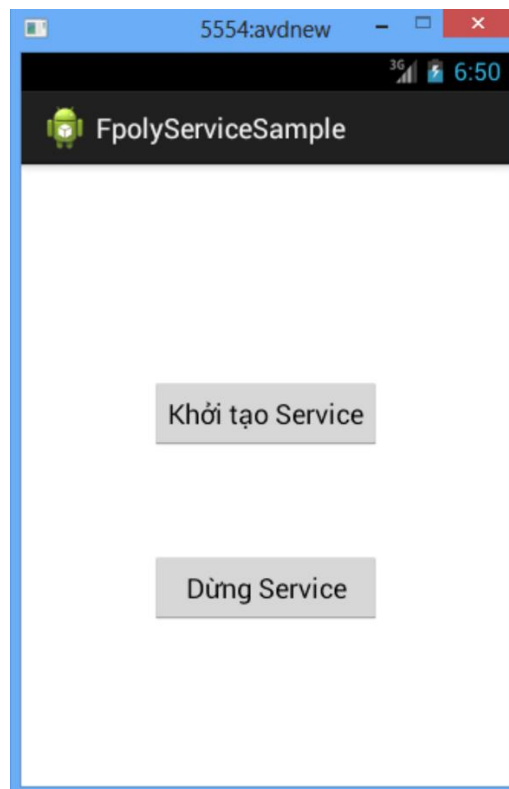
- ✓ Tìm hiểu về Service trong Android

PHẦN I

BÀI 1 (2ĐIỂM)

Khởi tạo và dừng Service

Xây dựng giao diện cơ bản gồm 2 button khởi tạo và dừng Service. Giao diện chính của ứng dụng như sau:



- Nhấn nút **Khởi tạo Service**: Service sẽ start

- Nhấn nút **Dừng Service**: Service sẽ dừng

BÀI 2 (2ĐIỂM)

Thực hiện truyền dữ liệu cho Service

- Sinh viên sử dụng bài 1 để làm tiếp nội dung, thay đổi nội dung file

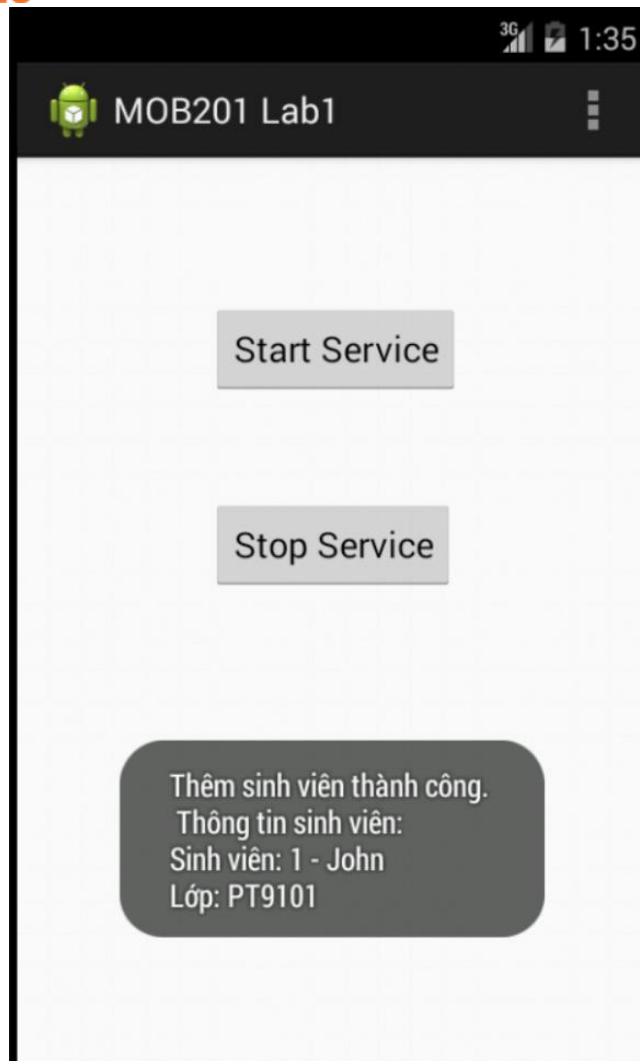
MainActivity:

```
btn1.setOnClickListener(new Button.OnClickListener() {  
  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
        // Khởi tạo đối tượng Intent  
        Intent intent = new Intent(MainActivity.this, LabService.class);  
        // Khởi tạo đối tượng Bundle  
        Bundle b = new Bundle();  
        // Khai báo các bộ giá trị và gán vào Bundle  
        b.putInt("StuId", 1);  
        b.putString("StuName", "John");  
        b.putString("Class", "PT9101");  
        // Gắn Bundle vào Intent  
        intent.putExtra("student", b);  
        // Khởi tạo Service  
        startService(intent);  
    }  
});
```

- Sinh viên thay đổi nội dung **Class LabService** để nhận giá trị:

```
@Override  
public void onStart(Intent intent, int startId) {  
    // Hiển thị thông báo khi kích hoạt Service  
    Toast.makeText(this, "new Service was Started", Toast.LENGTH_LONG).show();  
    // Lấy Bundle từ Intent  
    Bundle b = intent.getBundleExtra("student");  
    // Lấy giá trị từ Bundle  
    int StuId = b.getInt("StuId");  
    String StuName = b.getString("StuName");  
    String Class = b.getString("Class");  
    // Hiển thị kết quả lên màn hình  
    String content = "Thêm sinh viên thành công.\n Thông tin sinh viên:\nSinh viên:" + StuId + " " + StuName;  
    content += "\nLớp" + Class;  
    Toast.makeText(this, content, Toast.LENGTH_LONG).show();  
}
```

- Chạy ứng dụng và xem kết quả trên màn hình:

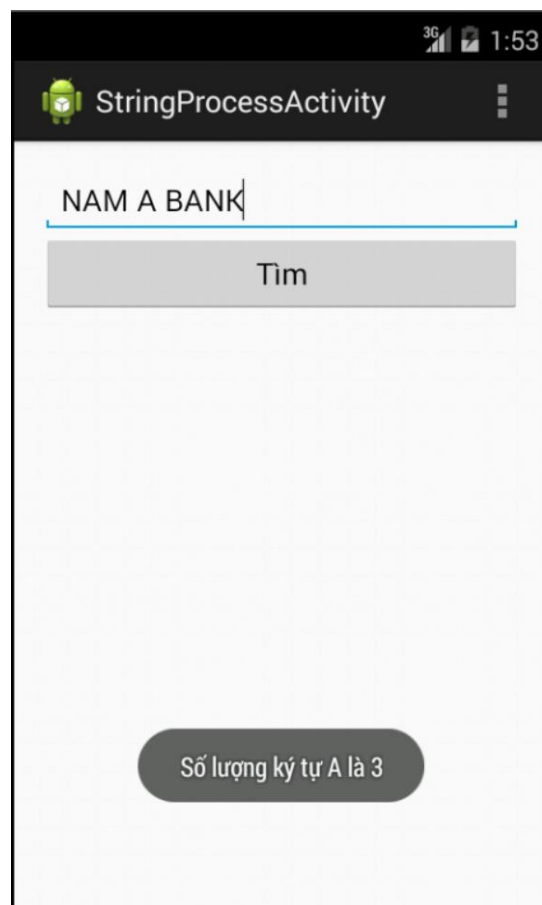


PHẦN II

BÀI 3 (4 ĐIỂM)

Thực hiện xây dựng intentService xử lý chuỗi ký tự:

- Sinh viên thiết kế giao diện ứng dụng đếm ký tự có trong chuỗi như bên dưới



- Sinh viên dựa trên demo điều chỉnh như yêu cầu:
- Chuyển thao tác trên Activity thành Service và gọi khi người dùng nhấn nút
- Kiểm tra nội dung tìm kiếm, nếu người dùng chưa nhập thì hiển thị thông báo lỗi trên màn hình
- Cho phép người dùng tìm kiếm thêm một số ký tự như B, C hay D

- Giảng viên cho thêm