

BÁO CÁO THỰC HÀNH

Môn học: Lập trình mạng căn bản

Buổi báo cáo: Lab 01

Tên chủ đề: Lập trình C# & Windows Form cơ bản

GVHD: Nguyễn Văn Bảo

Ngày thực hiện: 24/03/2024

THÔNG TIN CHUNG:

(Liệt kê tất cả các thành viên trong nhóm)

Lớp: NT106.O22.X

STT	Họ và tên	MSSV	Email
1	Lê Hoàng Vũ	22521691	22521691@gm.uit.edu.vn

1. ĐÁNH GIÁ KHÁC:

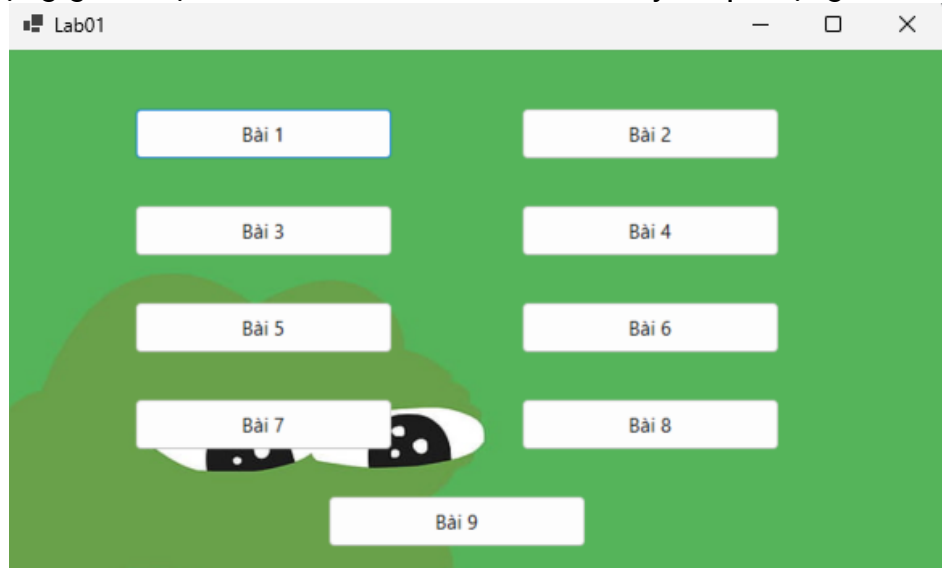
Nội dung	Kết quả
Tổng thời gian thực hiện bài thực hành trung bình	2 tuần
Link Video thực hiện (nếu có)	
Ý kiến (nếu có) + Khó khăn + Đề xuất ...	
Điểm tự đánh giá	10

0)	Giao diện chính	Error! Bookmark not defined.
1)	Bài 01 – Tính tổng 2 số nguyên (Có điều kiện)	Error! Bookmark not defined.
	Giao diện	Error! Bookmark not defined.
	Thực thi chương trình	Error! Bookmark not defined.
2)	Bài 02 – Tìm số lớn nhất và nhỏ nhất	Error! Bookmark not defined.
	Giao diện:	Error! Bookmark not defined.
	Thực thi chương trình:	5
3)	Bài 03 – Đọc số	6
	Giao diện	6
	Thực thi chương trình	7
4)	Bài 3.1 – Đọc số nâng cao	8
	Giao diện	8
	Thực thi chương trình	8
5)	Bài 04 – Quản lý phòng vé	9
	Giao diện	9
	Thực thi chương trình	10
6)	Bài 05	12
	Giao diện	12
	Thực thi chương trình	13
7)	Bài 06	16
	Giao diện	16
	Thực thi chương trình	17
8)	Bài 07 – Xử lý mảng	Error! Bookmark not defined.
	Giao diện	17
	Thực thi chương trình	Error! Bookmark not defined.
9)	Bài 08 – Hôm nay ăn gì?	19
	Giao diện	19
	Thực thi chương trình	20

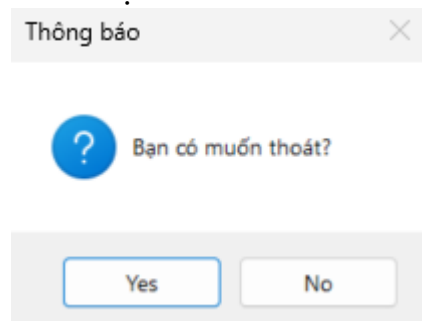
BÁO CÁO CHI TIẾT

0. Giao diện chính

- Sử dụng giao diện với 9 button để có thể di chuyển qua lại giữa các bài.



- Để trở lại form này thì ấn vào nút “Thoát” có sẵn trong từng bài, MessageBox sẽ được hiển thị như dưới.



1. Bài 02 – Tìm số lớn nhất và nhỏ nhất

a. Giao diện:



Tính tổng 2 số nguyên

Số thứ 1

Số thứ 2

Kết quả

b. Thực thi chương trình

- Sử dụng 3 TextBox đặt tên lần lượt là *firstNum*, *secondNum* và *result*. *firstNum* và *secondNum* sẽ được dùng để nhập dữ liệu vào và *result* sẽ được dùng để xuất kết quả, để không thể ghi lên *result* thì *ReadOnly* của TextBox đó đã được đổi thành *True*.
- Khi ấn vào nút “Tính” thì kết quả sẽ được in ra.

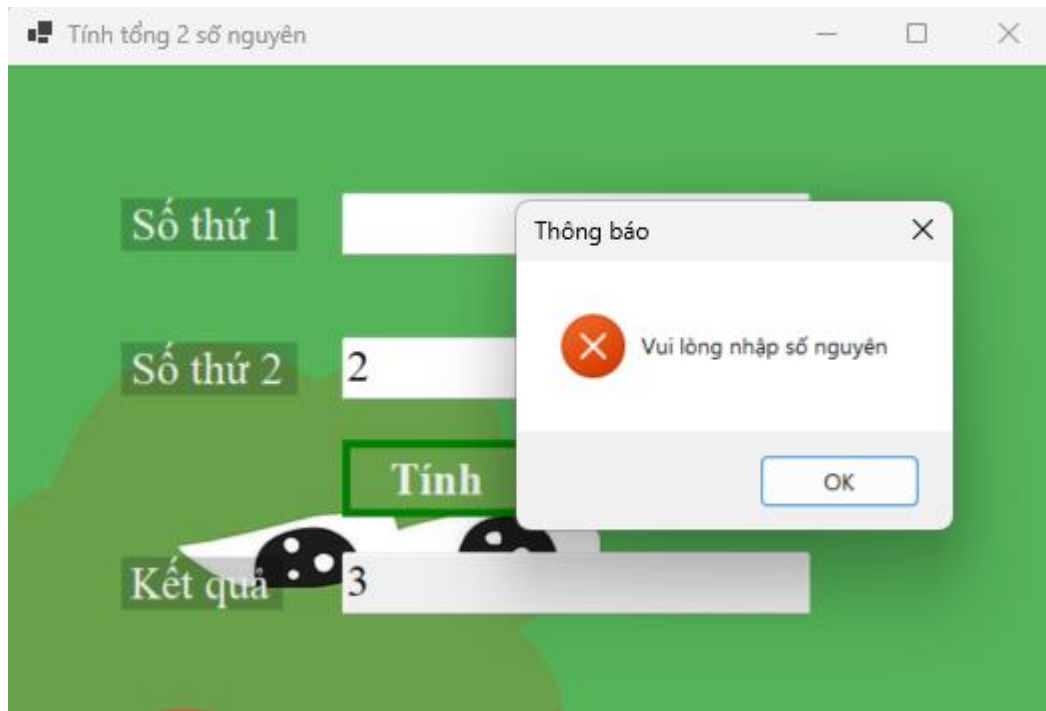
Tính tổng 2 số nguyên

Số thứ 1

Số thứ 2

Kết quả

- Nếu như dữ liệu nhập vào rỗng hoặc không phải số nguyên thì sẽ trả về MessageBox như sau và không thực hiện phép tính.



2. Bài 02 – Tìm số lớn nhất và nhỏ nhất

a. Giao diện:

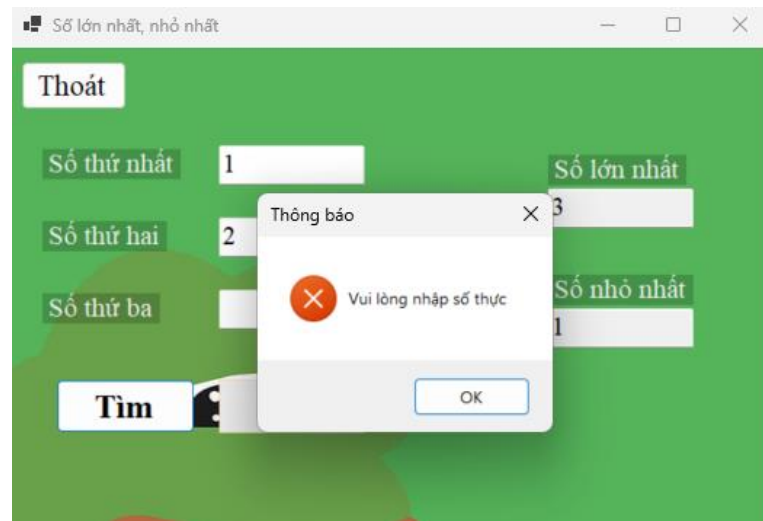


b. Thực thi chương trình:

- Có 5 TextBox để thực hiện việc nhập xuất gồm *firstNum*, *secondNum*, *thirdNum* để truyền vào 3 giá trị và *maxNum*, *minNum* để xuất ra kết quả số lớn nhất và bé nhất (ReadOnly của 2 TextBox này đã chuyển thành **True**).
- Khi nhập 3 số vào thì sẽ xuất ra kết quả như dưới:



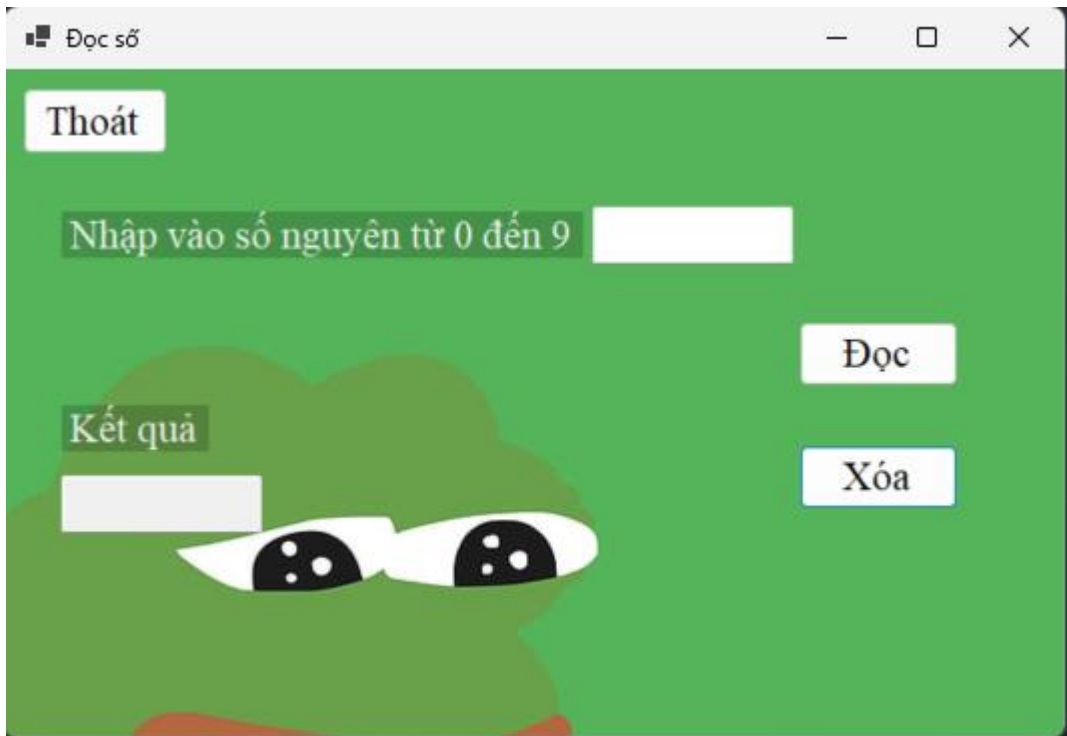
- Nếu như dữ liệu nhập vào không phải số thì sẽ xuất hiện MessageBox như dưới:



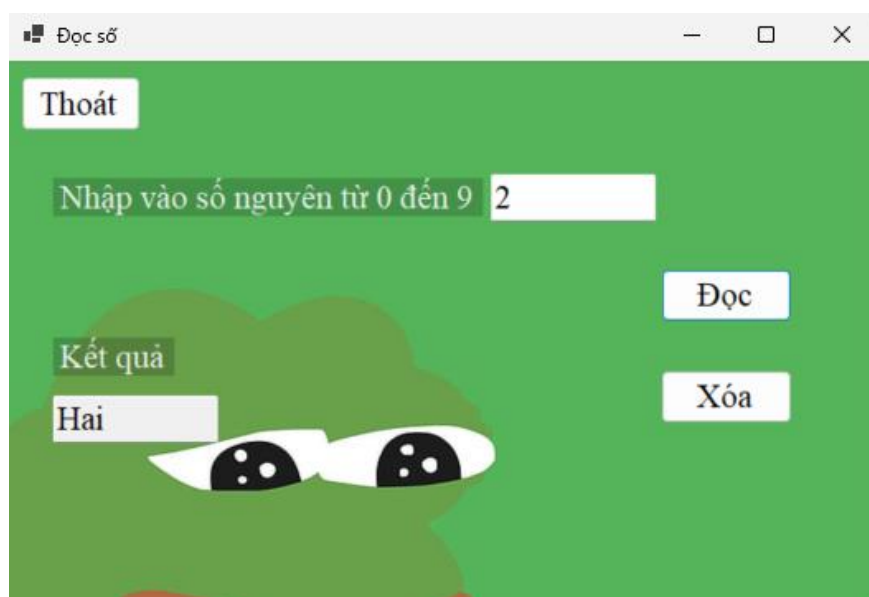
- Button "Xóa" có tác dụng xóa hết dữ liệu hiện có trên 5 TextBox.

3. Bài 03 – Đọc số

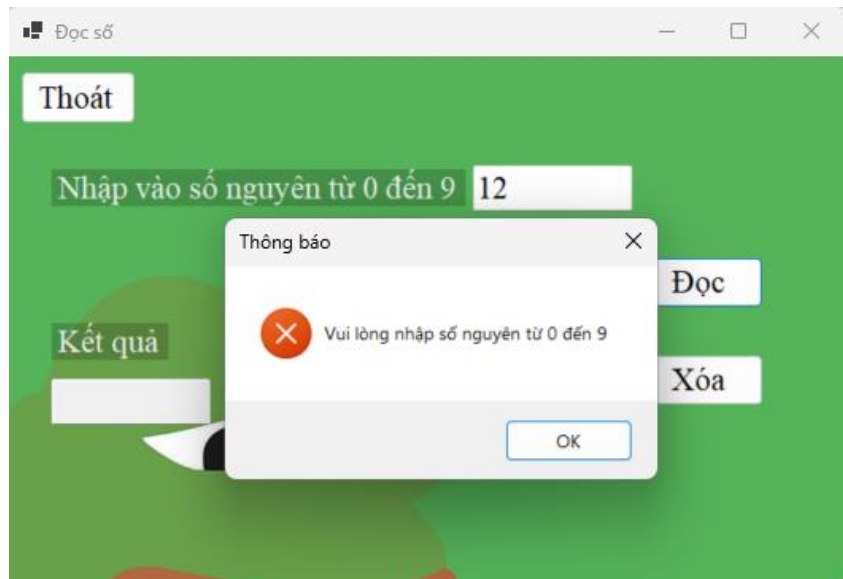
a. Giao diện:

**b. Thực thi chương trình:**

- Chương trình có 2 TextBox để nhập và xuất lần lượt là *input* và *result*.
- Khi ấn nút "Đọc nếu đúng như yêu cầu sẽ xuất ra kết quả như dưới:



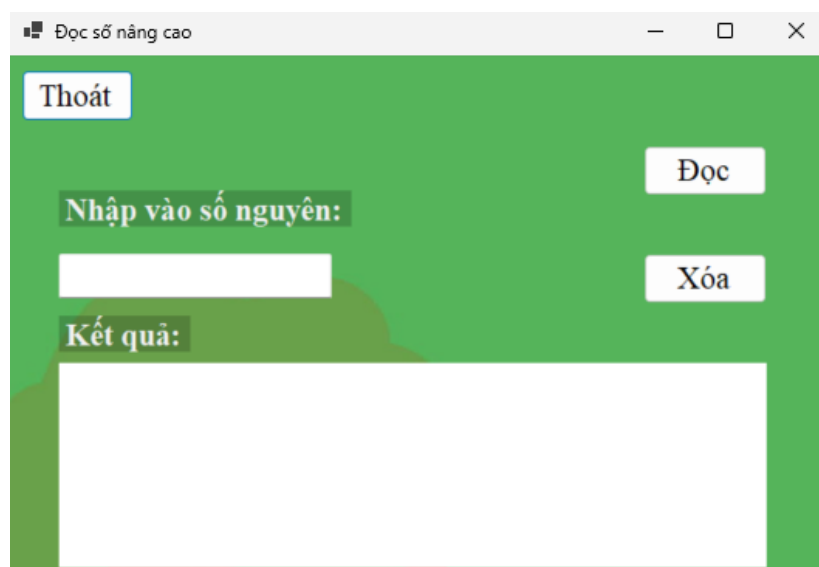
- Nếu dữ liệu nhập vào không phải số nguyên từ 0 đến 9 sẽ xuất hiện MessageBox như dưới:



- Tương tự, nút xóa có chức năng xóa hết dữ liệu ở 2 TextBox.

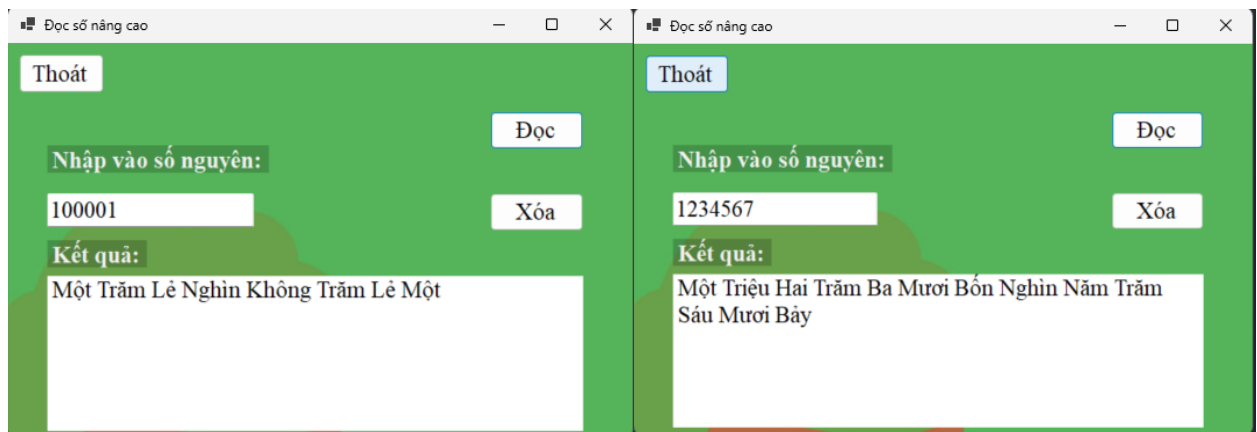
4. Bài 3.1 – Đọc số nâng cao

a. Giao diện:

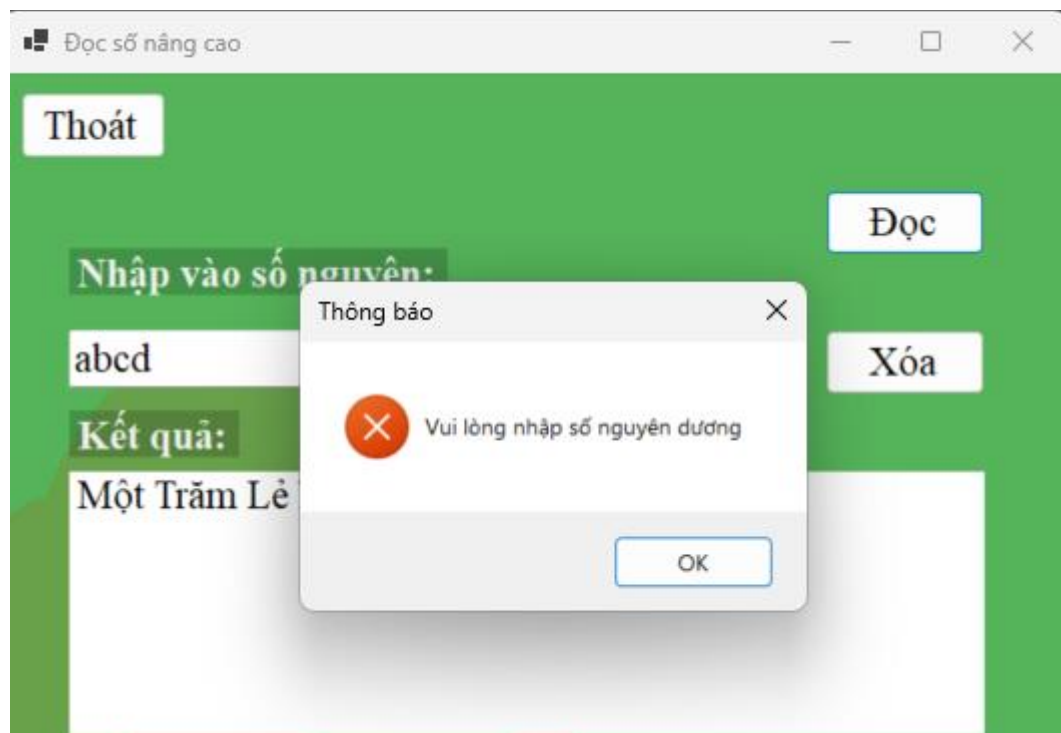


b. Thực thi chương trình:

- Chương trình có TextBox *input* để nhập dữ liệu vào và Label *resultLB* để in ra kết quả nhận được.
- Sau khi nhập giá trị vào TextBox, ấn Button "Đọc" để in ra kết quả:



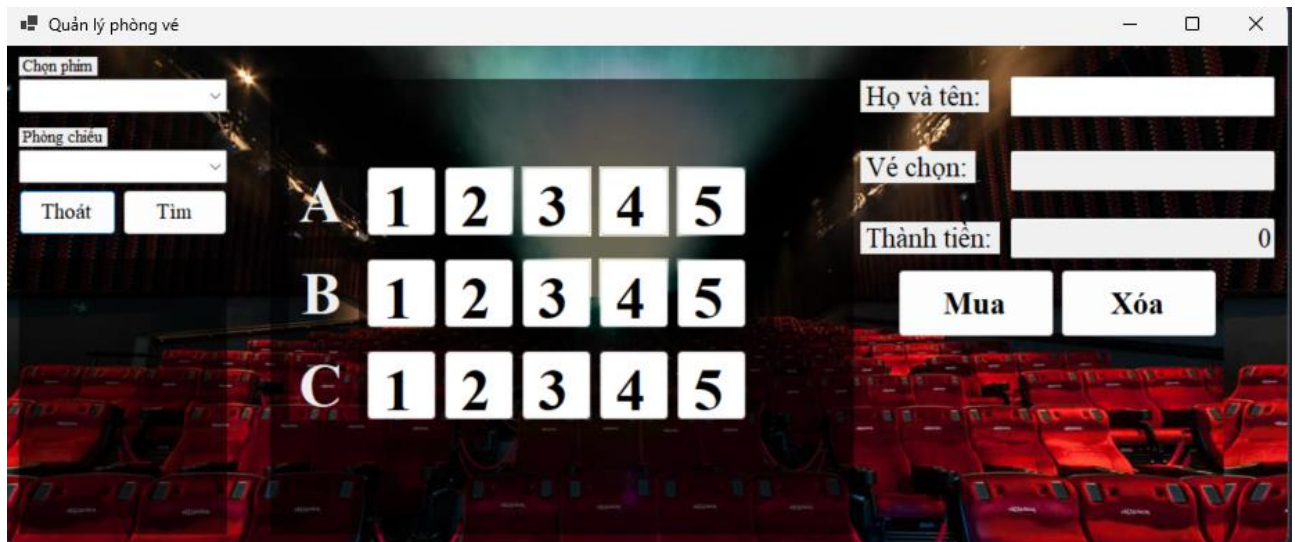
- Dữ liệu nhập vào sai định dạng sẽ trả về MessageBox như sau:



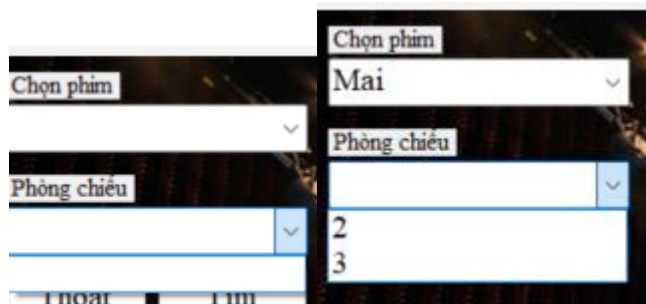
- Button "Xóa" sẽ xóa hết dữ liệu đang có trên *insertLB* và *resultLB*.

5. Bài 04 – Quản lý phòng vé

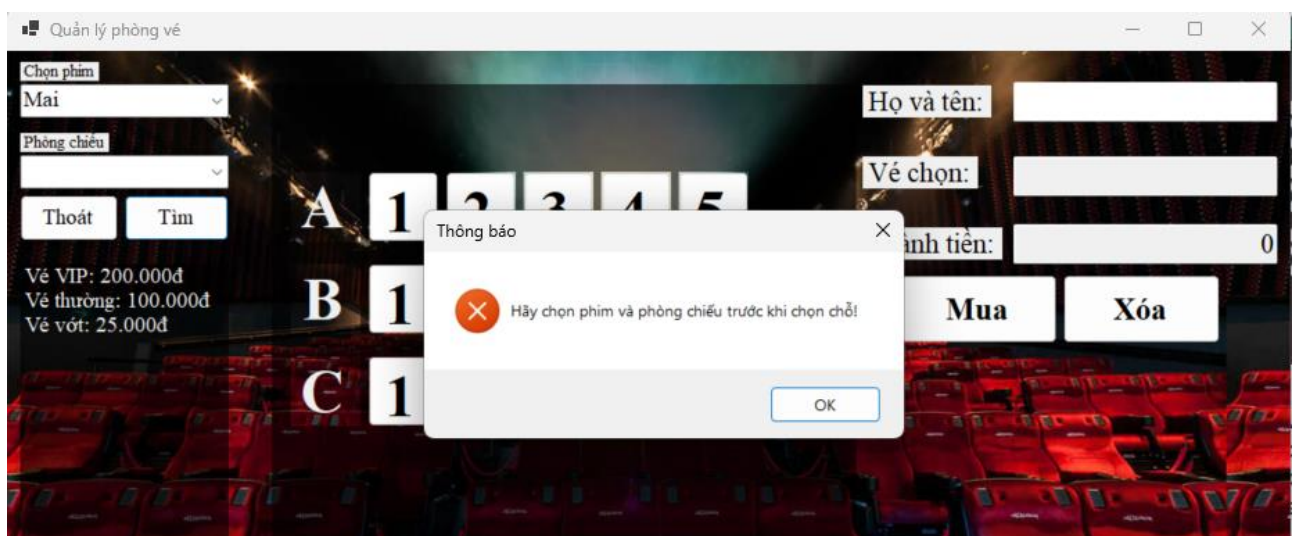
a. Giao diện:

**b. Thực thi chương trình:**

- Sử dụng 2 ComboBox gồm *movieCB* và *roomCB* để xác định phim và phòng chiếu được chọn. Sau khi chọn được 2 mục trên hãy ấn Button “Tìm”. Chương trình sẽ đưa bạn đến phòng chiếu bạn muốn.
- Muốn chọn được phòng chiếu thì phải chọn phim ở *movieCB* trước thì các phòng chiếu mới hiện ra.



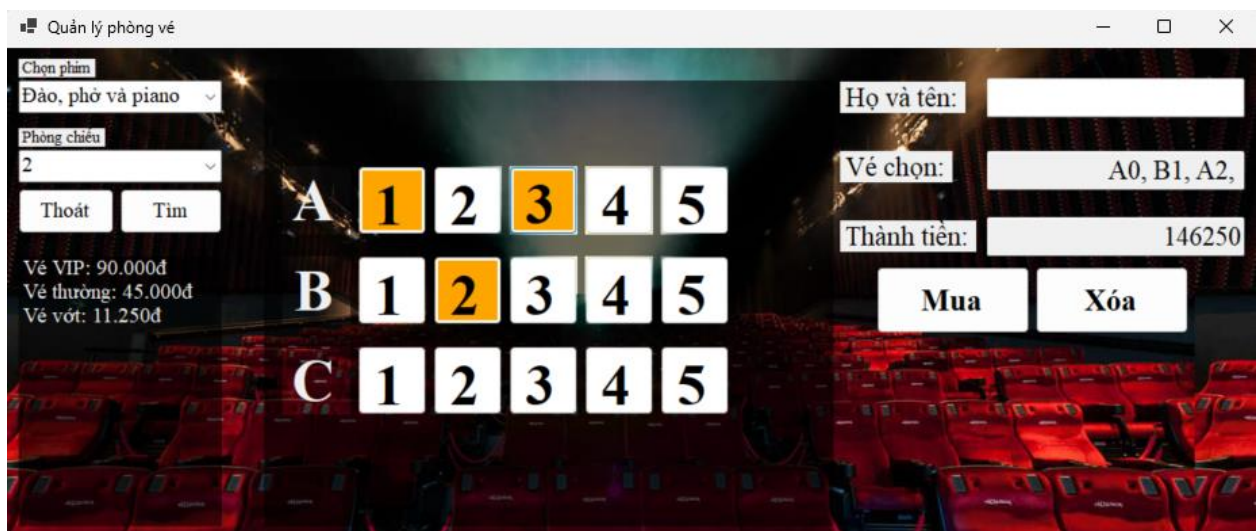
- Nếu ấn tìm khi chưa chọn 2 ComboBox trên hệ thống sẽ đưa lên MessageBox để báo lỗi:



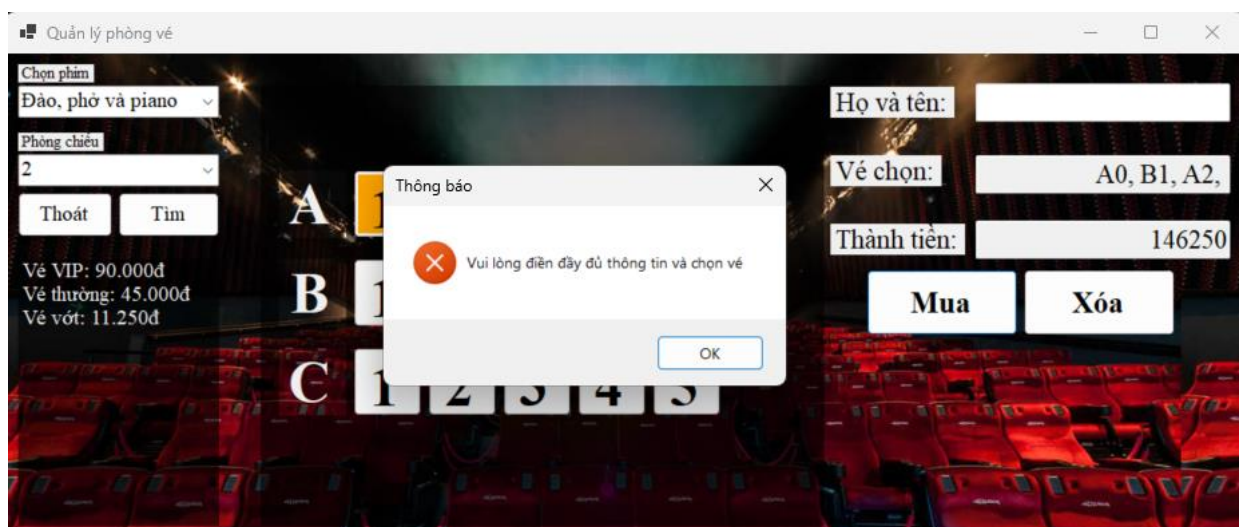
- Bên cạnh đó sau khi chọn phim, giá vé sẽ xuất hiện:



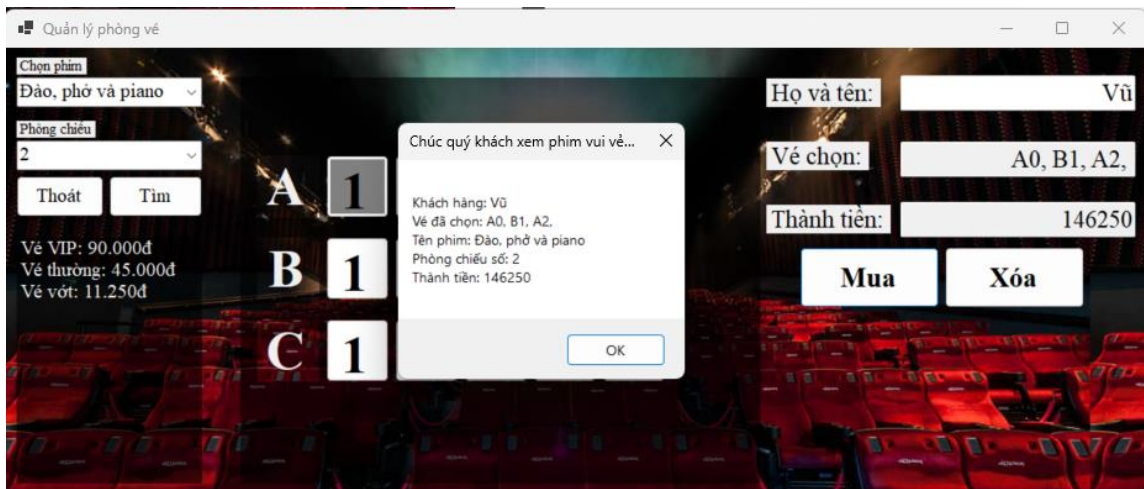
- Sau khi đã chọn xong phòng, chúng ta sẽ chọn chỗ, những chỗ được chọn sẽ có hiển thị màu cam và thông tin, thành tiền cũng sẽ được hiển thị ở 2 TextBox ticket và totalPrice.



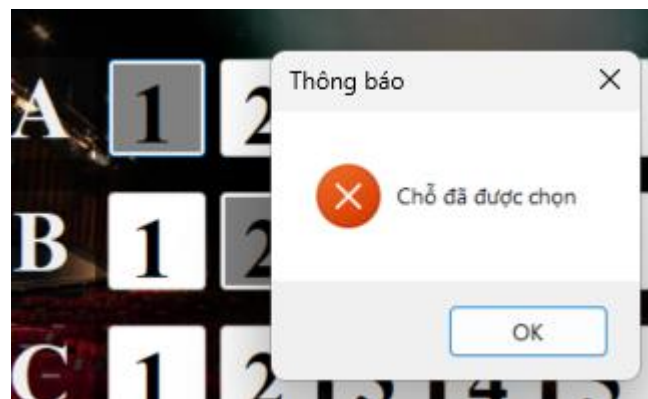
- Chúng ta cần nhập thêm Họ và tên ở TextBox name nếu không MessageBox sau sẽ hiển thị:



- Sau khi điền đầy đủ các ô được chọn sẽ chuyển sang màu xám và MessageBox sau sẽ được hiển thị:



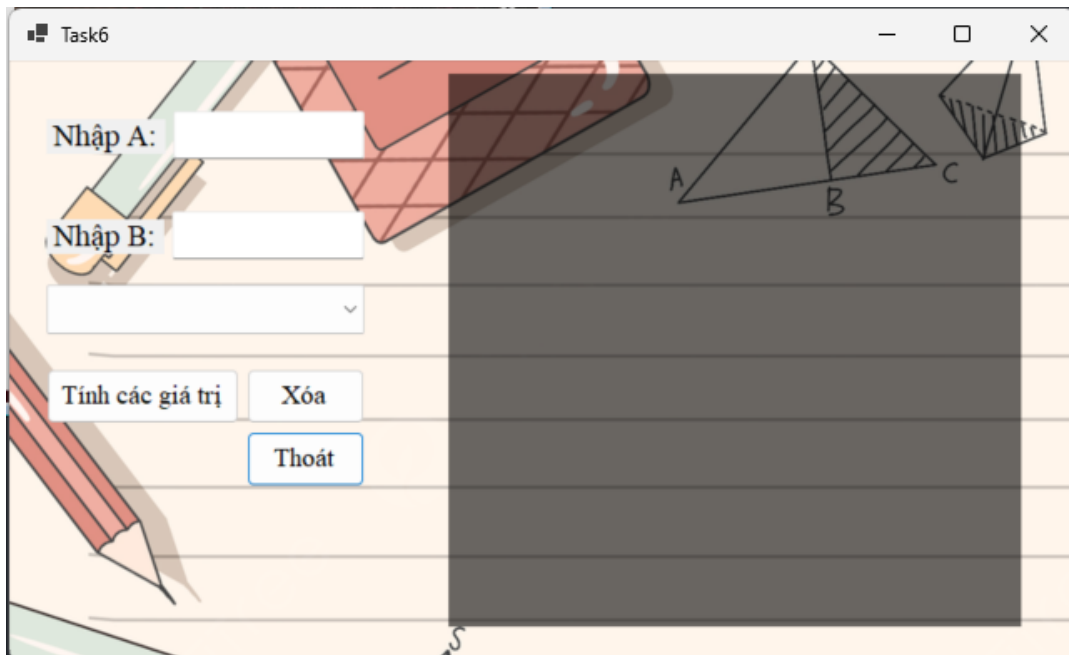
- Khi đó dù ta có qua các phòng khác, khi quay lại các ghế đó vẫn sẽ có màu xám và nếu chúng ta cố gắng ấn vào các ghế màu xám, MessageBox sau sẽ được hiện lên:



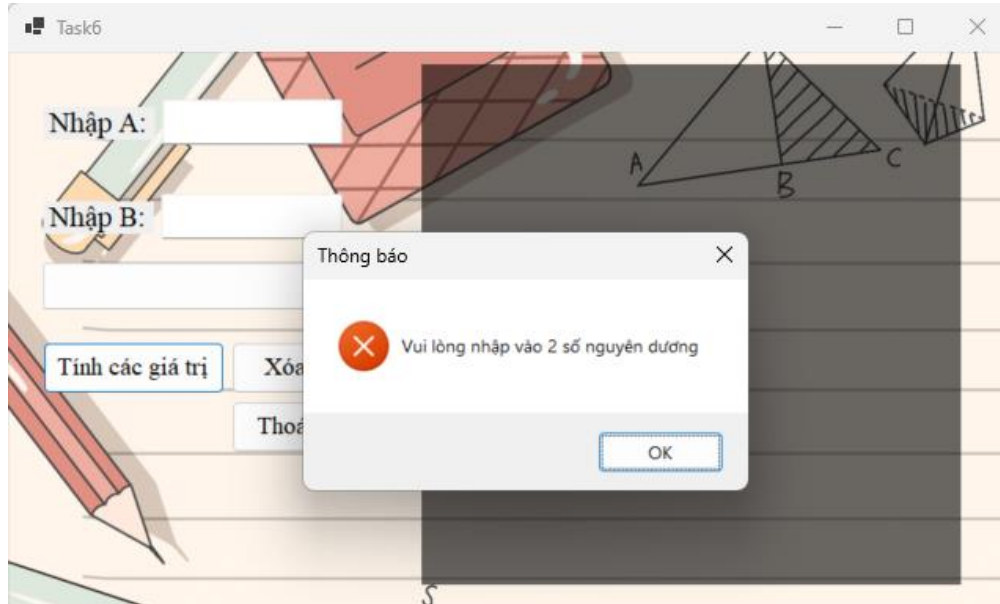
- Biết các nút màu cam sẽ tự biến mất sau khi các bạn chuyển phòng hoặc ấn Button "Xóa".

6. Bài 05

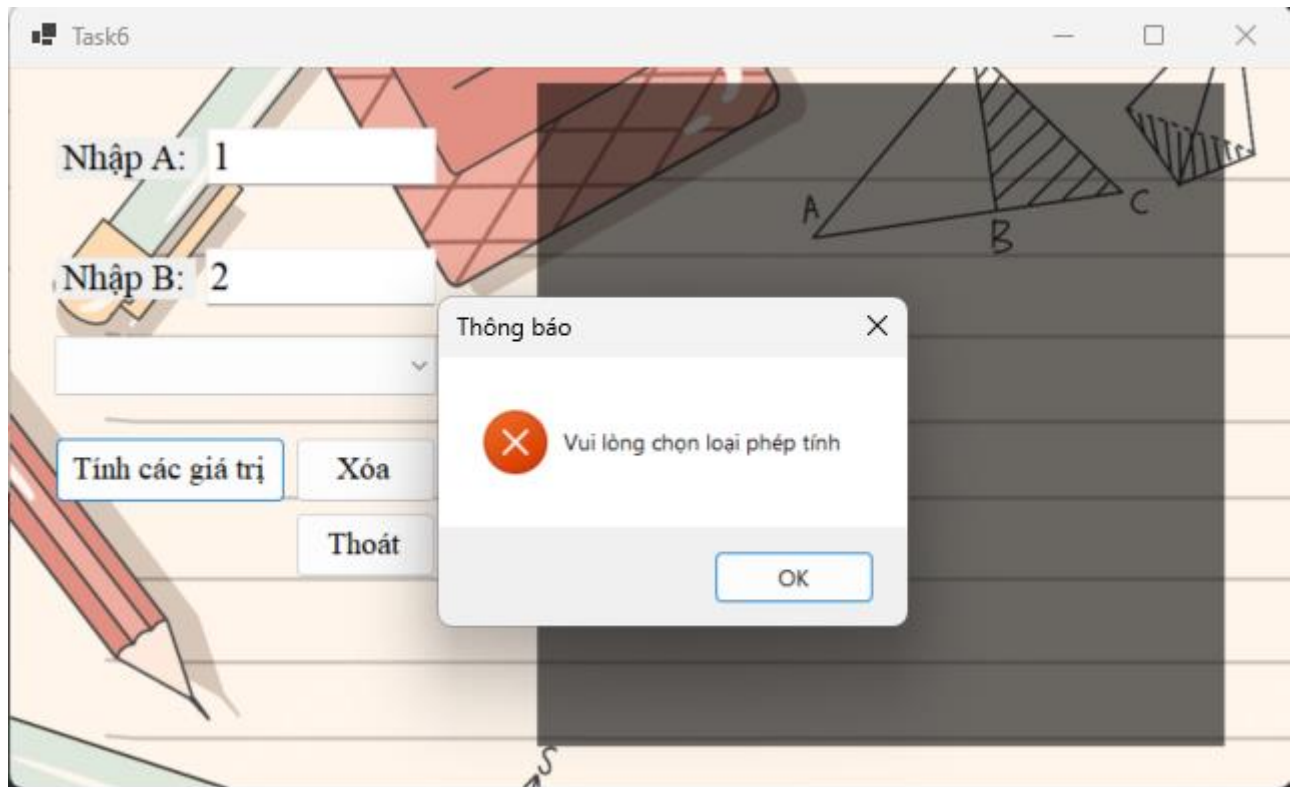
a. Giao diện:

**b. Thực thi chương trình:**

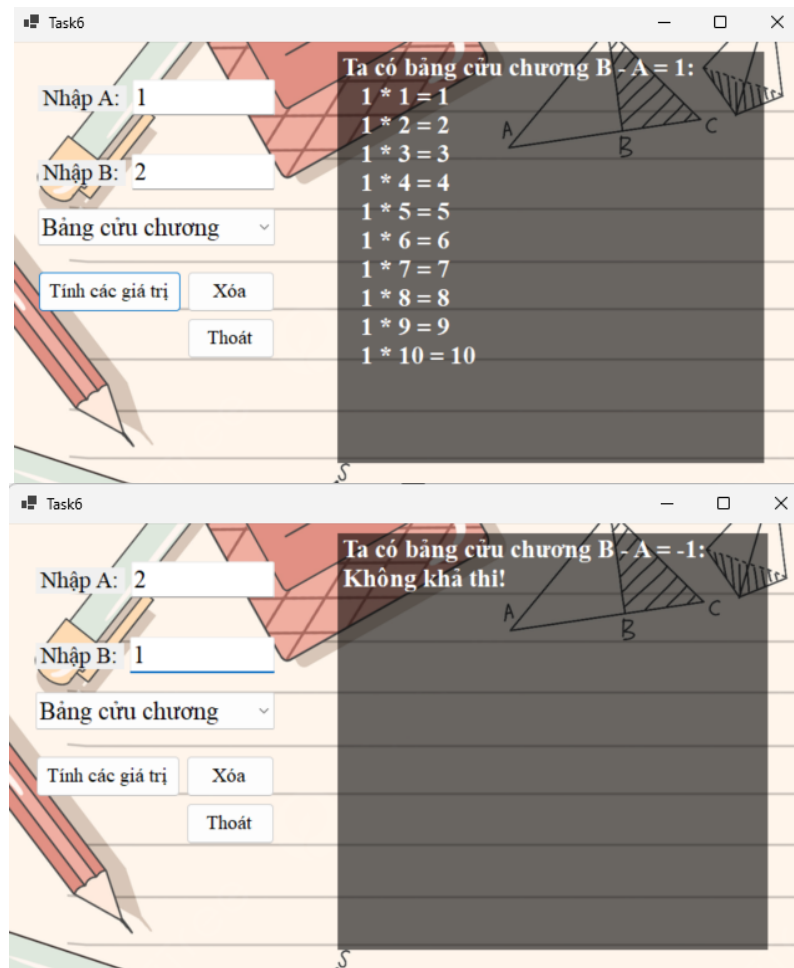
- Sử dụng 2 TextBox đặt tên lần lượt là *firstNum*, *secondNum*. *firstNum* và *secondNum* sẽ được dùng để nhập dữ liệu vào. ComboBox *inforCB* có tác dụng chọn phép tính sẽ được thực hiện. Kết quả sẽ được xuất ở Label *resultLB*.
- Nếu như 2 TextBox bị thiếu dữ kiện thì sẽ có MessageBox hiện lên như sau:



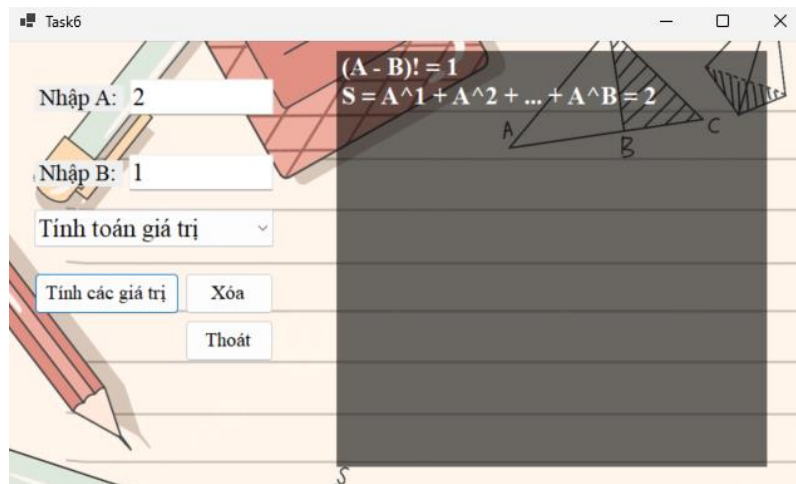
- Tương tự với ComboBox, nếu thiếu sẽ có MessageBox hiện lên như sau:

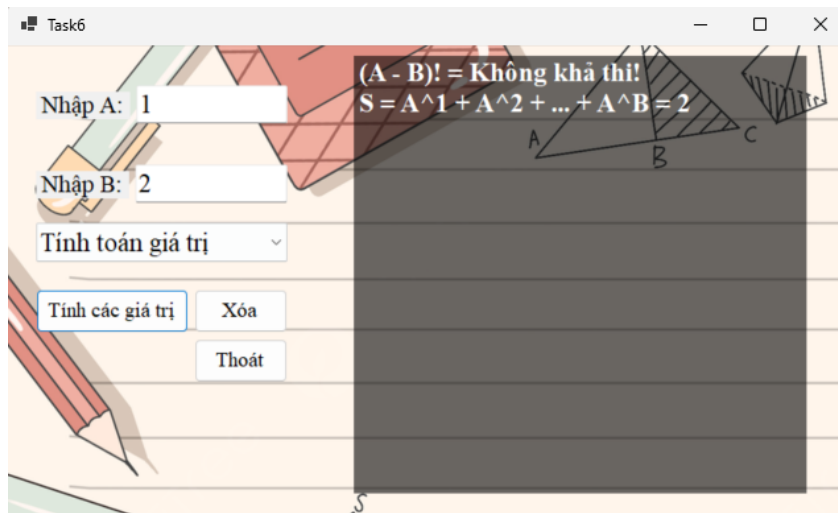


- Đối với lựa chọn ở *inforCB* là “Bảng cửu chương” thì sẽ có 2 trường hợp tính được và không tồn tại như dưới:

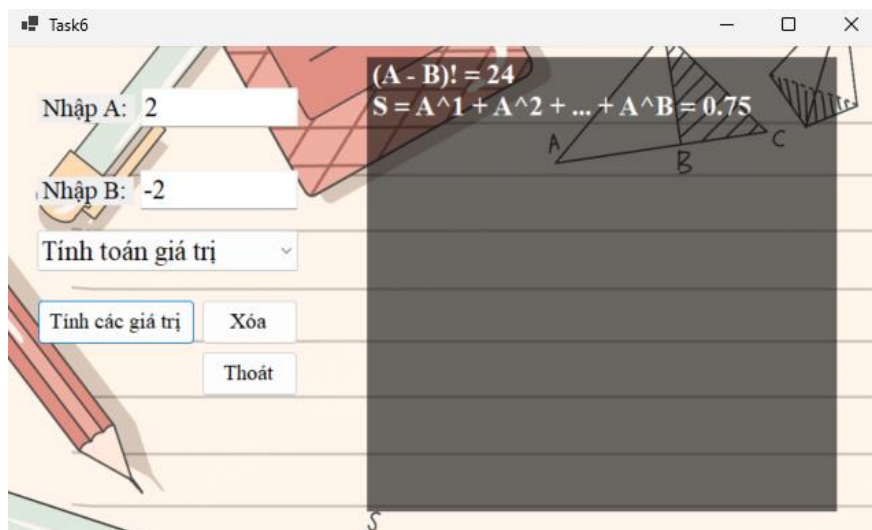


- Ở phía “Tính toán các giá trị” cũng tương tự:





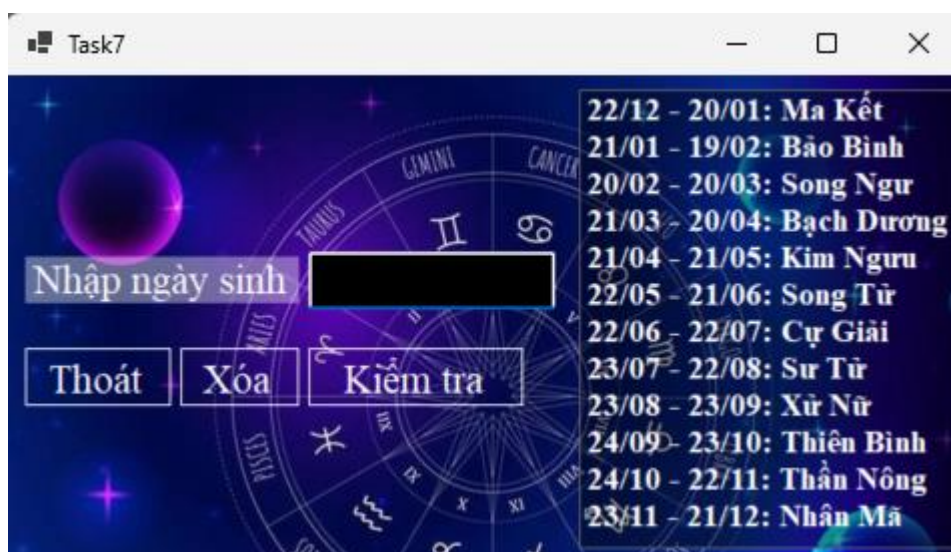
- Và cũng có thể thực hiện phép toán với số âm:



- Nút “Xóa” có tác dụng xóa những gì đang hiển thị trên 2 TextBox và Label.

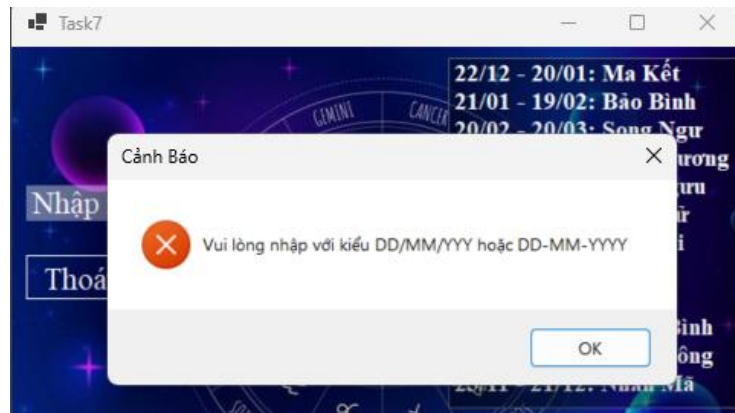
7. Bài 06

a. Giao diện:

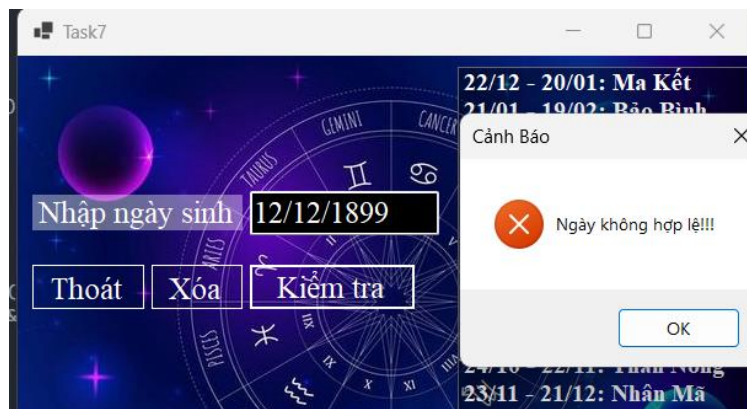


b. Thực thi chương trình:

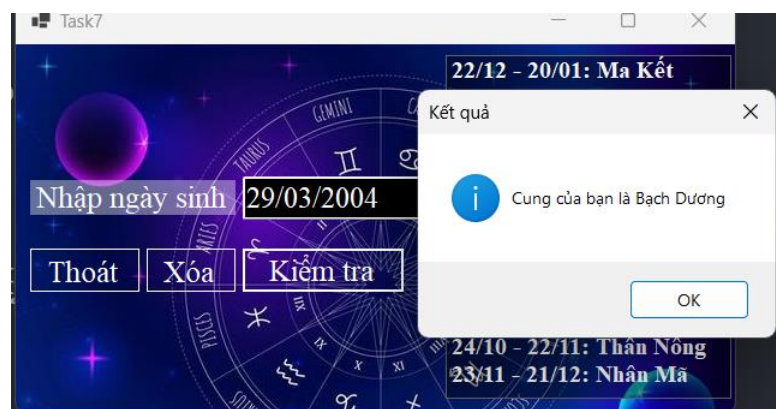
- Chương trình có dữ liệu nhập vào ở TextBox *inputTB*, dữ liệu nhập vào phải theo kiểu DD-MM-YYYY hoặc DD/MM/YYYY nếu không thì sẽ có MessageBox thông báo lỗi hiện ra:



- Biết thông tin ngày sinh sẽ chỉ nằm ở khoảng 1900 – 2024 để đảm bảo tính logic:

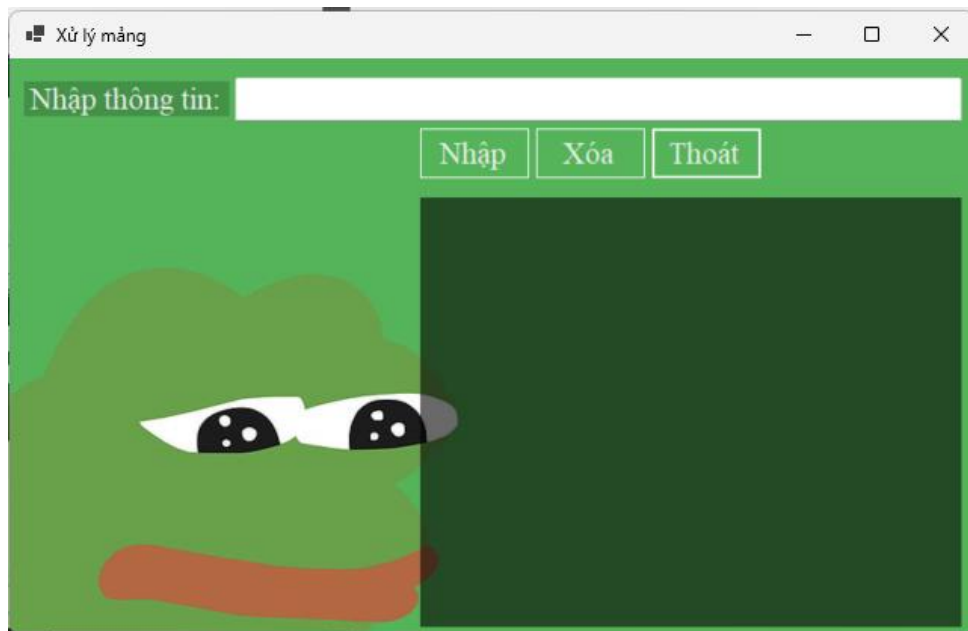


- Sau khi nhập đúng dữ liệu, ấn Button “Kiểm tra” kết quả sẽ được đưa ra:

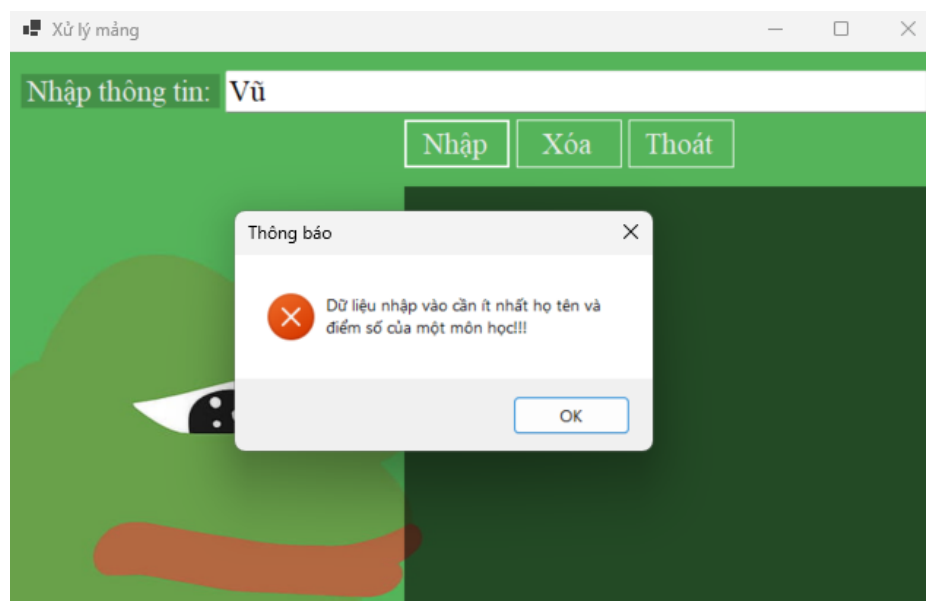


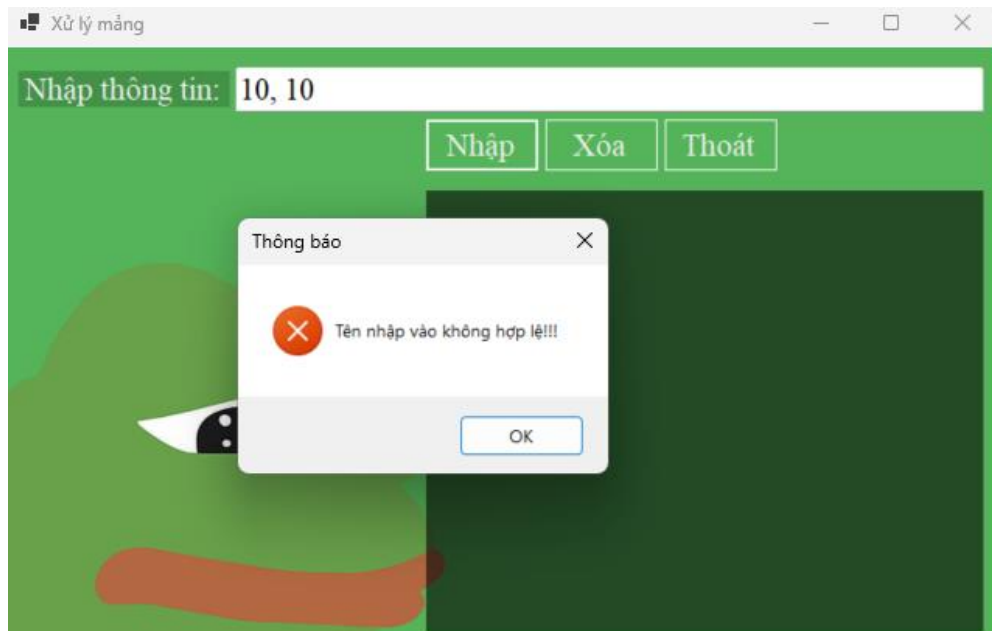
- Button “Xóa” sẽ xóa đi dữ liệu hiện tại ở TextBox.

8. Bài 07 – Xử lý mảng**a. Giao diện:**

**b. Thực thi chương trình:**

- TextBox *insertTB* sẽ đưa dữ liệu vào, nếu dữ liệu nhập vào thiếu tên, điểm hoặc tên, điểm nhập không hợp lý sẽ có MessageBox hiện ra như sau:

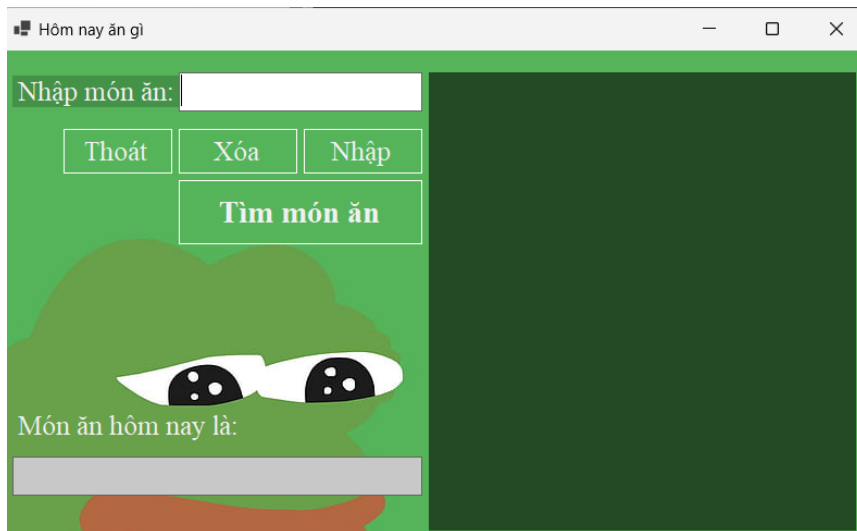




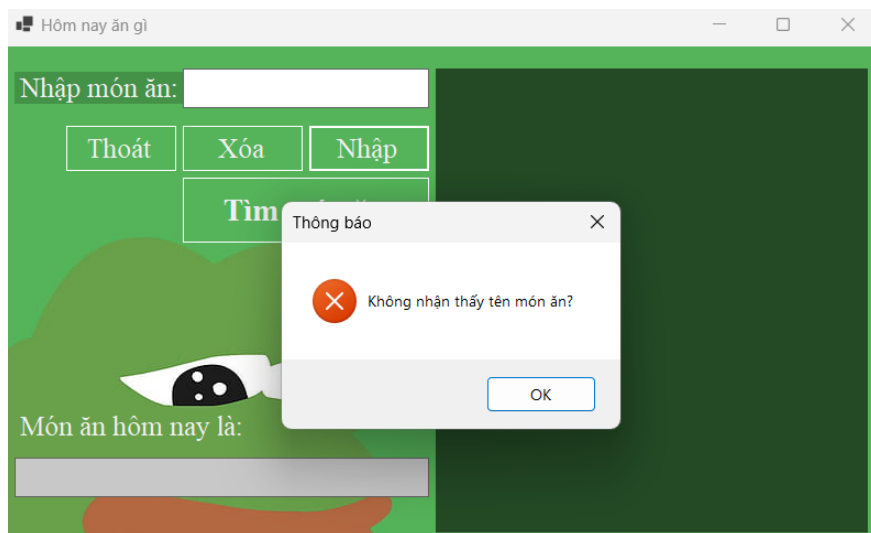
- Dữ liệu khi nhập vào hợp lý thì kết quả sẽ được xuất ra ở Label *inforLB*.



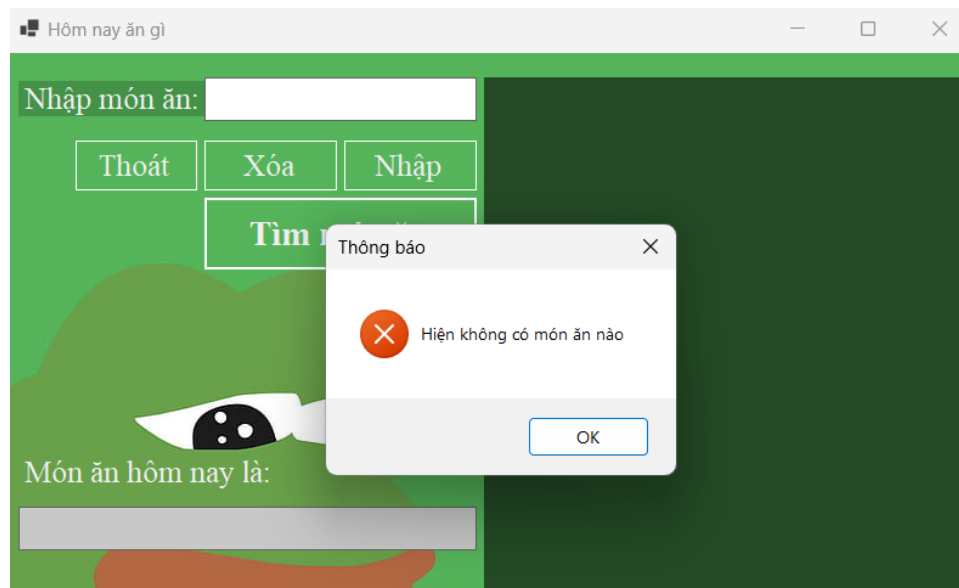
- Button “Xóa” sẽ xóa hết dữ liệu hiện có tại TextBox và Label
9. Bài 08 – Hôm nay ăn gì?
- a. Giao diện:

**b. Thực thi chương trình:**

- Có 2 TextBox *insertTB* và *resultTB* có tác dụng nhập vào món ăn và xuất ra 1 món ăn bất kỳ mà bên phía Label *inforLB* có.
- Khi insertTB trống, ấn Button “Nhập” sẽ có thông báo sau hiện ra:



- Khi insertTB trống, ấn Button “Nhập” sẽ có thông báo sau hiện ra:

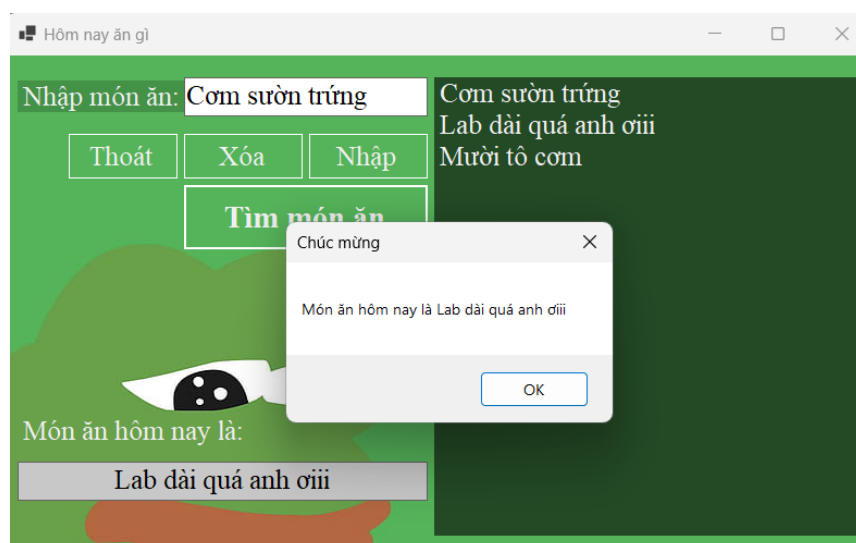


- Dữ liệu nhập vào sẽ được chồng lên phía trên:





- Tiếp tục ấn Button “Tìm món ăn”, một món ăn ngẫu nhiên sẽ được hiển thị bằng MessageBox đồng thời TextBox resultTB sẽ hiển thị món ăn đó:



- Button “Xóa” sẽ xóa hết dữ liệu hiện có trên Label và 2 TextBox.

YÊU CẦU CHUNG

1) Đánh giá

- Chuẩn bị tốt các yêu cầu đặt ra trong bài thực hành.
- Sinh viên hiểu và tự thực hiện được bài thực hành, trả lời đầy đủ các yêu cầu đặt ra.
- Nộp báo cáo kết quả chi tiết những đã thực hiện, quan sát thấy và kèm ảnh chụp màn hình kết quả (nếu có); giải thích cho quan sát (nếu có).
- Sinh viên báo cáo kết quả thực hiện và nộp bài.

2) Báo cáo

- File .PDF hoặc .docx. Tập trung vào nội dung, giải thích.
- Nội dung trình bày bằng Font chữ Times New Romans/ hoặc font chữ của mẫu báo cáo này (UTM Avo)– cỡ chữ 13. Canh đều (Justify) cho văn bản. Canh giữa (Center) cho ảnh chụp.
- Đặt tên theo định dạng: LabX_MSSV1. (trong đó X là Thứ tự buổi Thực hành).

Ví dụ: Lab01_21520001

- Nộp file báo cáo trên theo thời gian đã thống nhất tại courses.uit.edu.vn.

Bài sao chép, trễ, ... sẽ được xử lý tùy mức độ vi phạm.

HẾT