

# BÁO CÁO THỰC HÀNH

**Môn học:** Lập trình mạng căn bản

**Buổi báo cáo:** Lab 02

**Tên chủ đề:** File and Stream IO in C#

*GVHD:* Nguyễn Văn Bảo

*Ngày thực hiện:* 25/03/2024

## **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

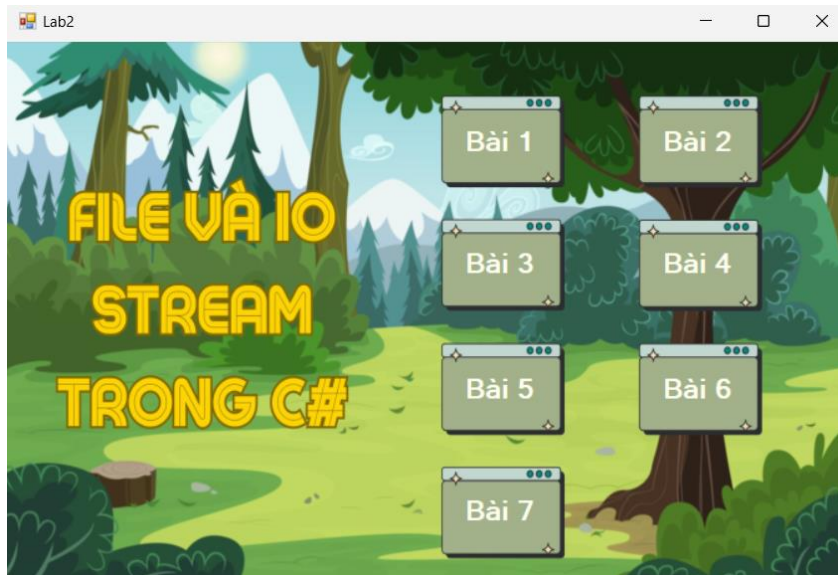
## MỤC LỤC

<b>BÀI 0 - Giao diện chính</b>	3
a. Giao diện:	3
b. Mô tả chương trình:	3
<b>BÀI 1 - Ghi và Đọc file</b>	3
a. Giao diện:	3
b. Mô tả chương trình:	4
<b>Bài 2 – Đọc thông tin một file .txt</b>	5
a. Giao diện:	5
b. Mô tả chương trình:	5
<b>Bài 3 - Đọc, Ghi file và tính toán</b>	6
a. Giao diện:	6
b. Mô tả chương trình:	6
c. Các lỗi nhập xuất:	7
<b>Bài 4 - Đọc và Ghi file có cấu trúc</b>	7
a. Giao diện:	7
b. Mô tả chương trình:	8
c. Các lỗi nhập xuất:	10
<b>Bài 5 – Quản lý phòng vé (phiên bản số 2)</b>	11
a. Giao diện:	11
b. Mô tả chương trình:	12
c. Các lỗi nhập xuất:	15
<b>Bài 6 – Hôm nay ăn gì? (phiên bản số 2)</b>	16
a. Giao diện:	16
b. Mô tả chương trình:	16
<b>Bài 7 – Duyệt thư mục</b>	17
a. Giao diện:	17
b. Mô tả chương trình:	18
<b>YÊU CẦU CHUNG</b>	20

# BÁO CÁO CHI TIẾT

## BÀI 0 - Giao diện chính

a. Giao diện:

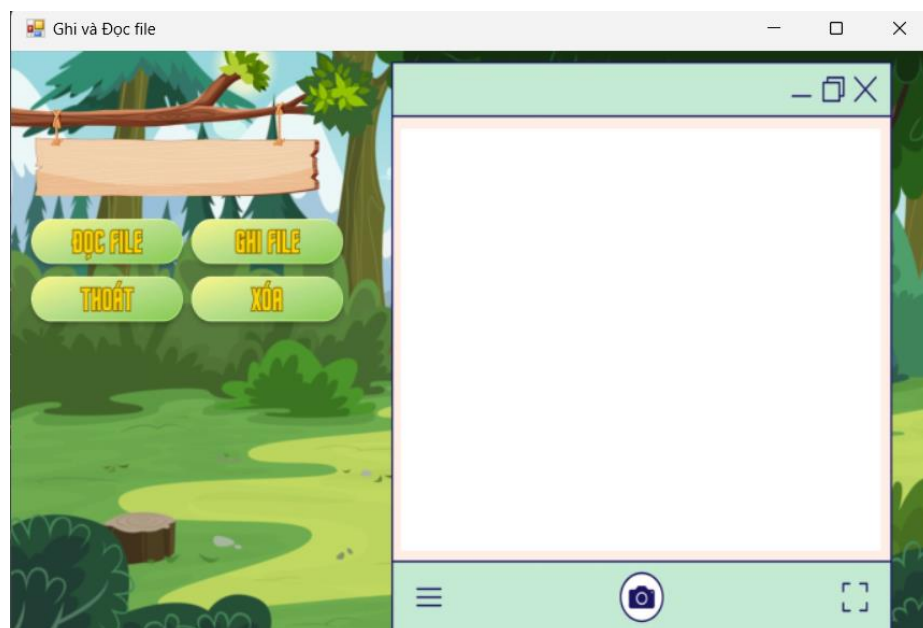


b. Mô tả chương trình:

- Trong giao diện chính sẽ có 7 Button tương ứng với 7 bài trong Lab2, ấn vào từng Button sẽ được đi tới bài làm của bài tương ứng.

## BÀI 1 - Ghi và Đọc file

a. Giao diện:

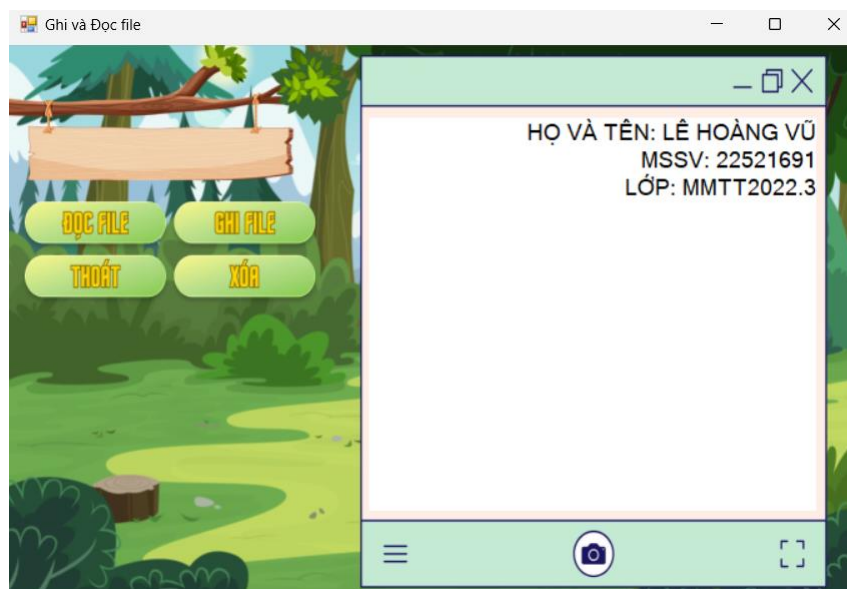


b. Mô tả chương trình:

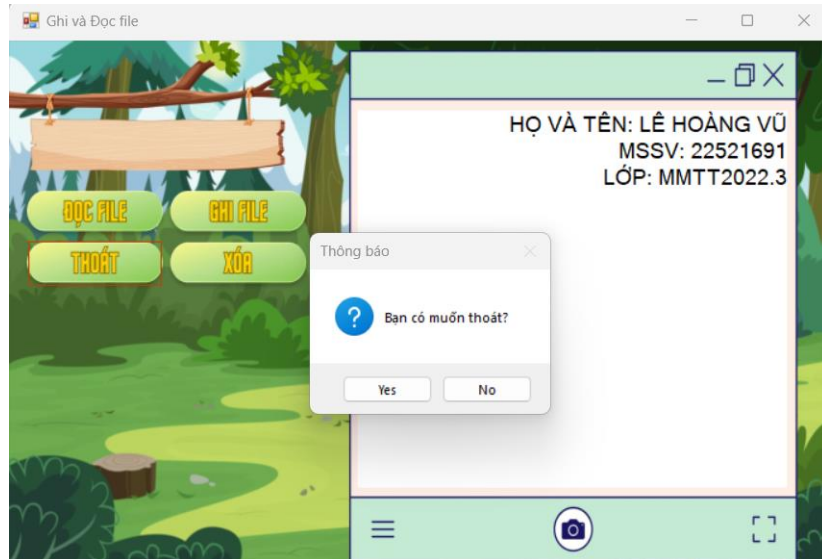
- Bao gồm 4 nút Đọc File, Ghi File, Thoát và Xóa.
- Đọc File: chương trình sẽ đọc dữ liệu từ file *input1.txt* và ghi những dữ liệu đọc được lên trên TextBox *fileData*.



- Ghi File: chương trình sẽ lấy dữ liệu từ *fileData*, viết hoa tất cả các chữ cái và ghi vào file *output1.txt* đồng thời hiển thị dữ liệu của file lên *fileData*.



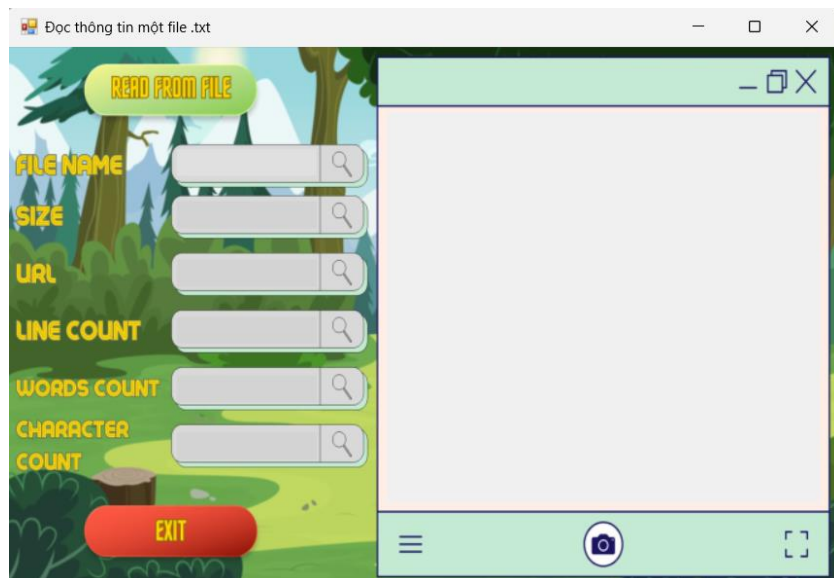
- Thoát: chương trình sẽ hiển thị MessageBox để kiểm tra xem bạn có muốn thoát Form để quay về MainForm không. Ấn "Yes" để trở về MainForm còn "No" sẽ không có gì xảy ra. Tất cả các bài đều có nút với tính năng như trên, chữ của nút thường là "Thoát" hoặc "Exit".



- Xóa: chương trình sẽ xóa những gì hiển thị trên *fileData*.

## Bài 2 – Đọc thông tin một file .txt

a. Giao diện:



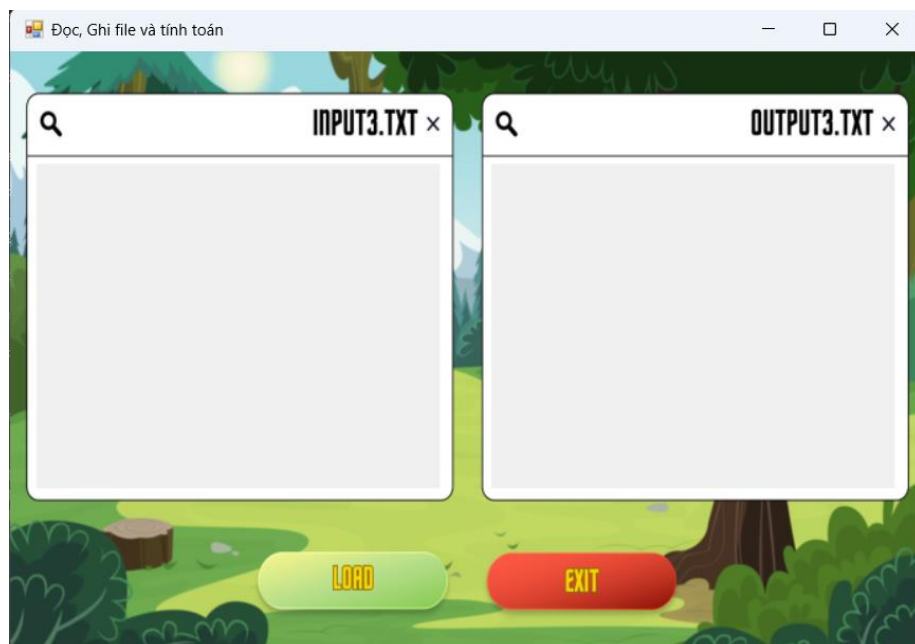
b. Mô tả chương trình:

- Chương trình gồm 2 nút Read From File và Exit.
- Read From File:
  - + Chương trình mở OpenFileDialog cho phép tìm 1 file .txt để đọc. Nếu chọn "Cancel" thì sẽ không có gì xảy ra.
  - + Sau khi chọn được file .txt thì chương trình sẽ xuất ra những dữ kiện ở phía bên trái và hiển thị dữ liệu ở trong file đó lên TextBox *fileData* phía bên phải.



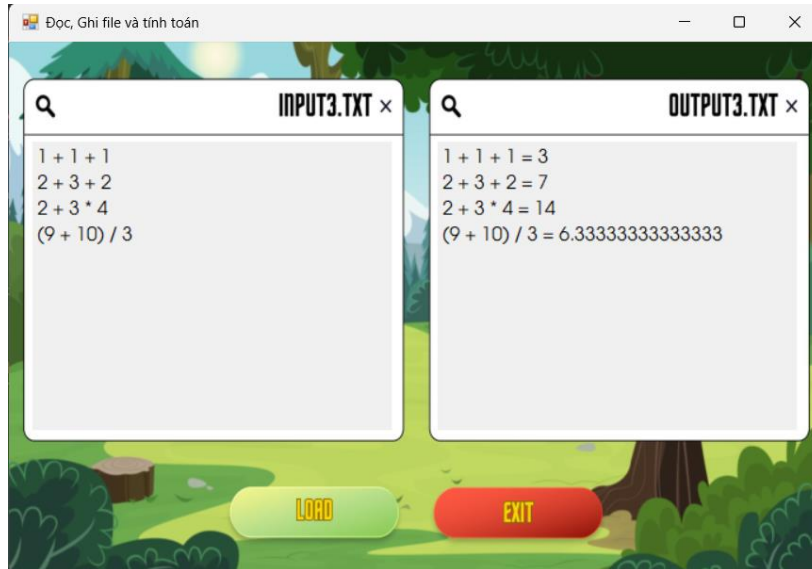
### Bài 3 - Đọc, Ghi file và tính toán

a. Giao diện:



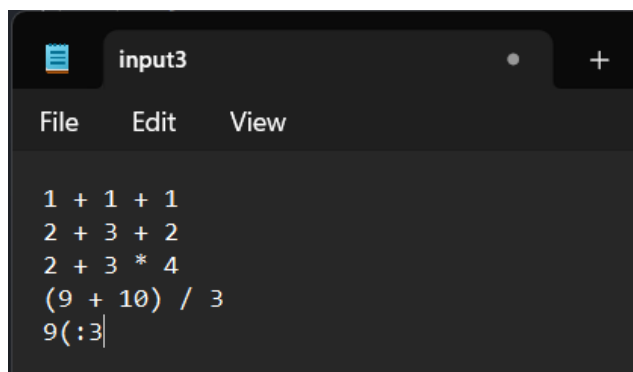
b. Mô tả chương trình:

- Button *loadBtn* sẽ thực hiện đọc dữ liệu trong *input3.txt* rồi xuất ra bên trái màn hình, thực hiện tính toán và ghi kết quả vào *output3.txt*. Sau đó dữ liệu trong *output3.txt* sẽ được xuất ra bên phải màn hình.

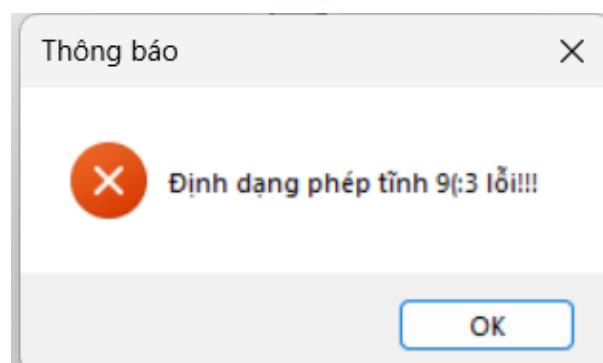


c. Các lỗi nhập xuất:

- Phép tính không hợp lệ:
  - Khi ta gõ vào một phép tính sai định dạng, ví dụ như dưới:



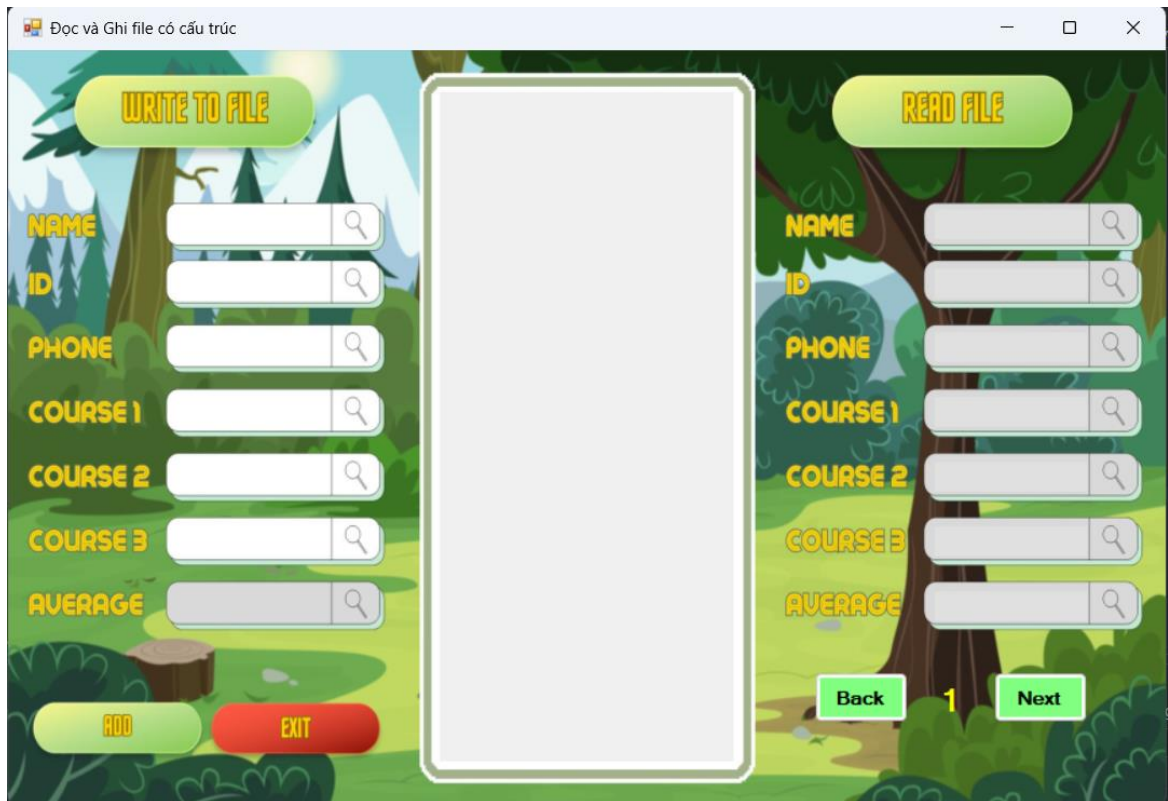
- Thì sẽ hiện thông báo như sau và không xuất kết quả ra màn hình:



#### Bài 4 - Đọc và Ghi file có cấu trúc

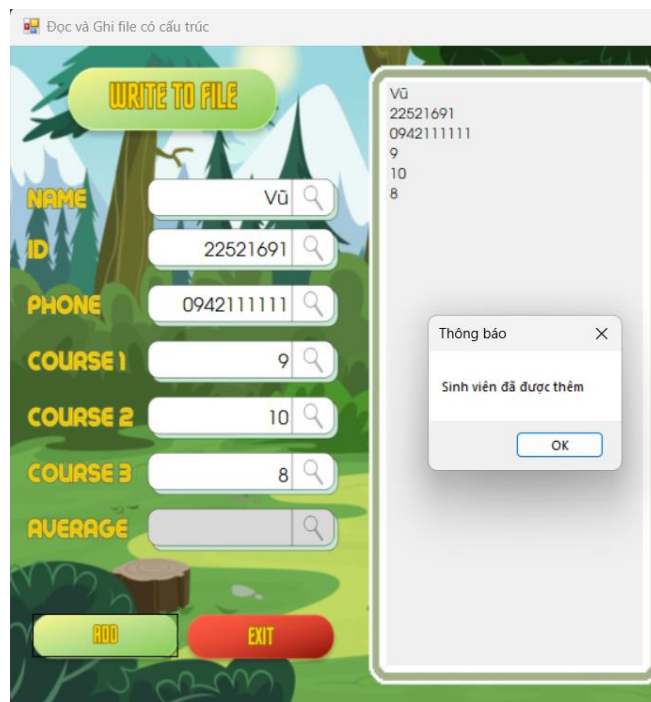
a. Giao diện:





b. Mô tả chương trình:

- Nhập tất cả thông tin ở những ô màu trắng, những ô màu xám không nhập.
- Sau khi nhập đầy đủ, ấn nút ADD để thêm sinh viên. Sau khi thêm sẽ hiển thị thông báo sau và in thông tin sinh viên đó (trừ điểm trung bình) lên Label *dataLB*:

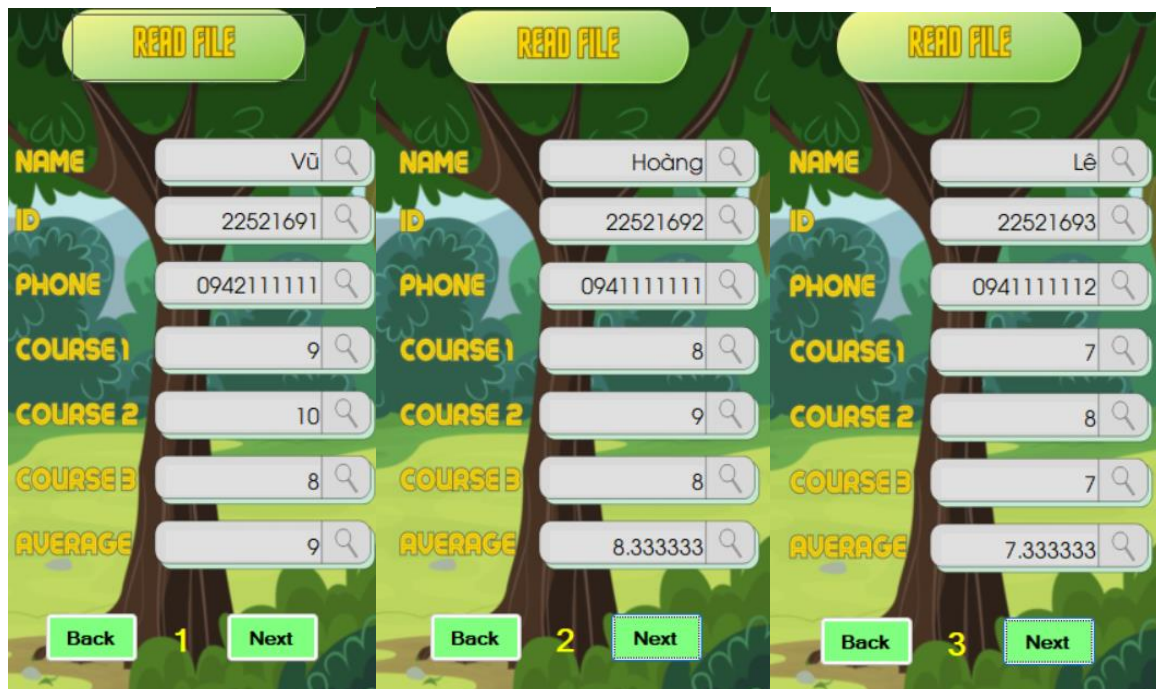




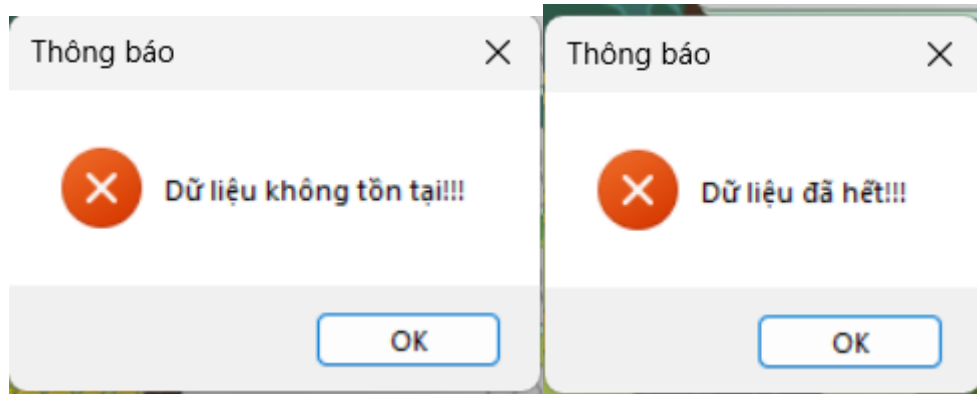
- Sau khi nhập đủ thông tin sinh viên cần nhập, nhấn nút "Write To File", dữ liệu sẽ được đẩy hết vào *input4.txt*.



- Nếu muốn xem thông tin sinh viên, nhấn "Read File". Chương trình sẽ đọc file *input4.txt* và thực hiện tính điểm trung bình sau đó thêm tất cả dữ liệu vào *output4.txt*, đồng thời hiển thị thông tin sinh viên tương ứng với số trang. Ấn "Back" để lui trang và "Next" để tới trang tiếp.

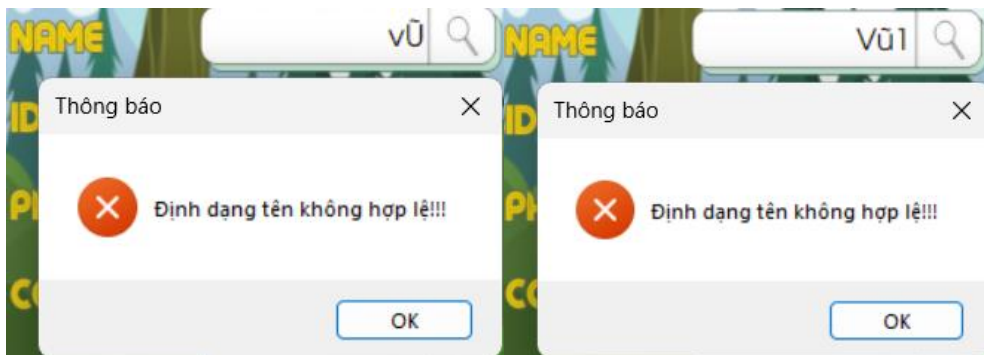


- Khi hết dữ liệu hoặc số trang bé hơn 1 sẽ có thông báo như sau:

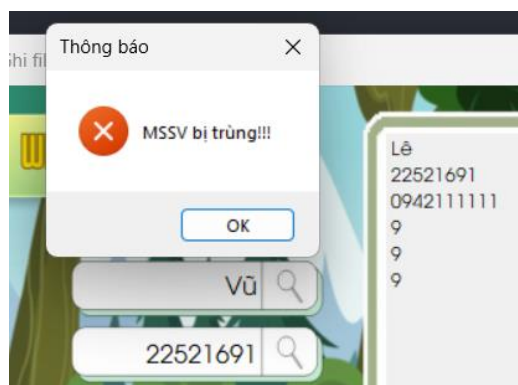
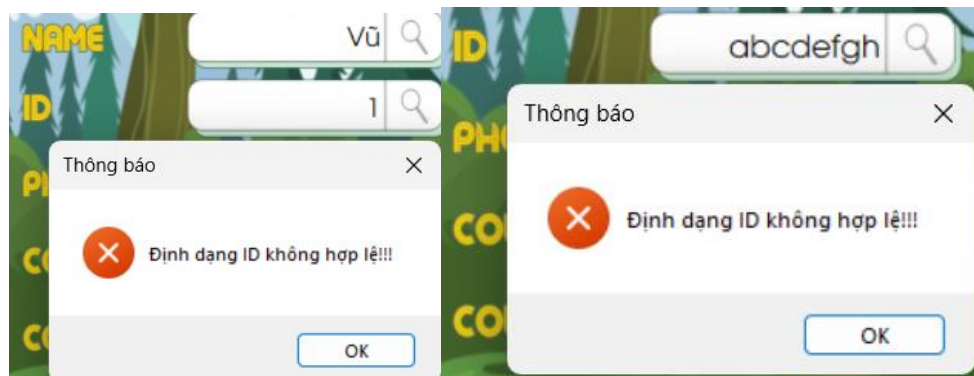


c. Các lỗi nhập xuất:

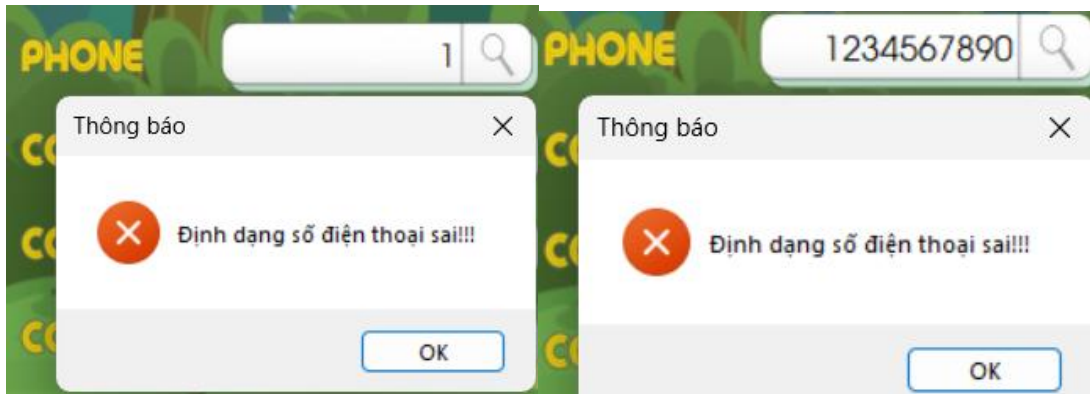
- Lỗi nhập tên: chỉ viết hoa chữ cái đầu của từ, các chữ còn lại viết thường và chỉ được nhập vào chữ:



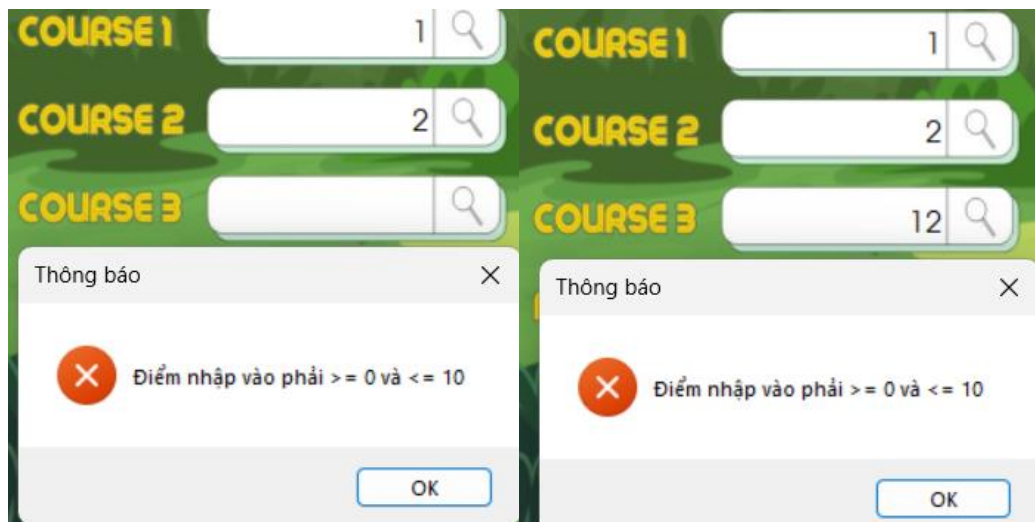
- Lỗi ID: ID phải là số có 8 chữ số và không được trùng:



- Lỗi số điện thoại: số điện thoại phải là số có 10 chữ số và bắt đầu bằng số 0:



- Lỗi nhập điểm: điểm nhập vào phải theo dạng  $0 \leq x \leq 10$  và không được bỏ trống:



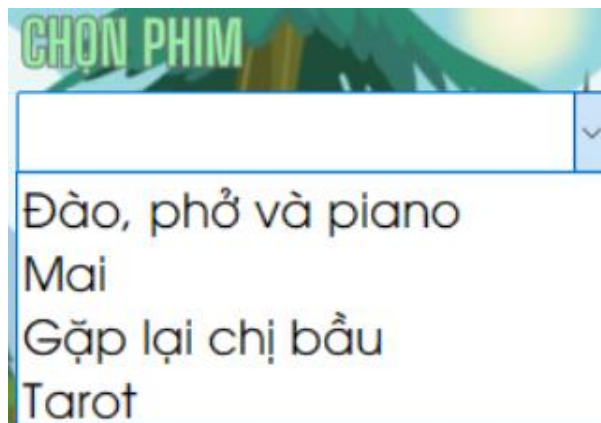
## Bài 5 – Quản lý phòng vé (phiên bản số 2)

- a. Giao diện:



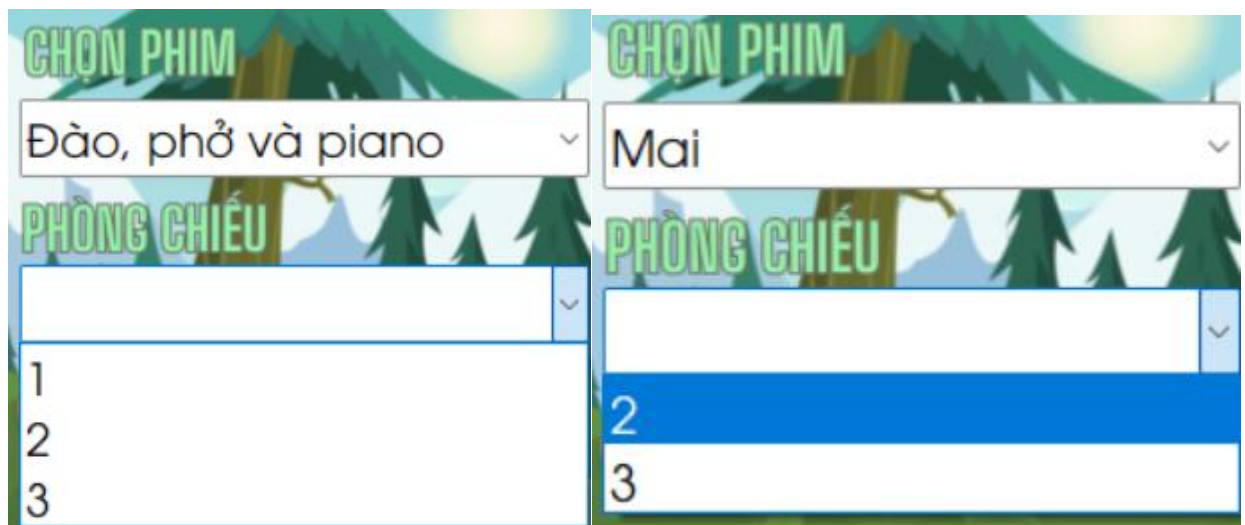
b. Mô tả chương trình:

- Cần chọn phim ở ComboBox *movieCB* trước, các Button và ComboBox khác trừ "Exit" sẽ không sử dụng được.

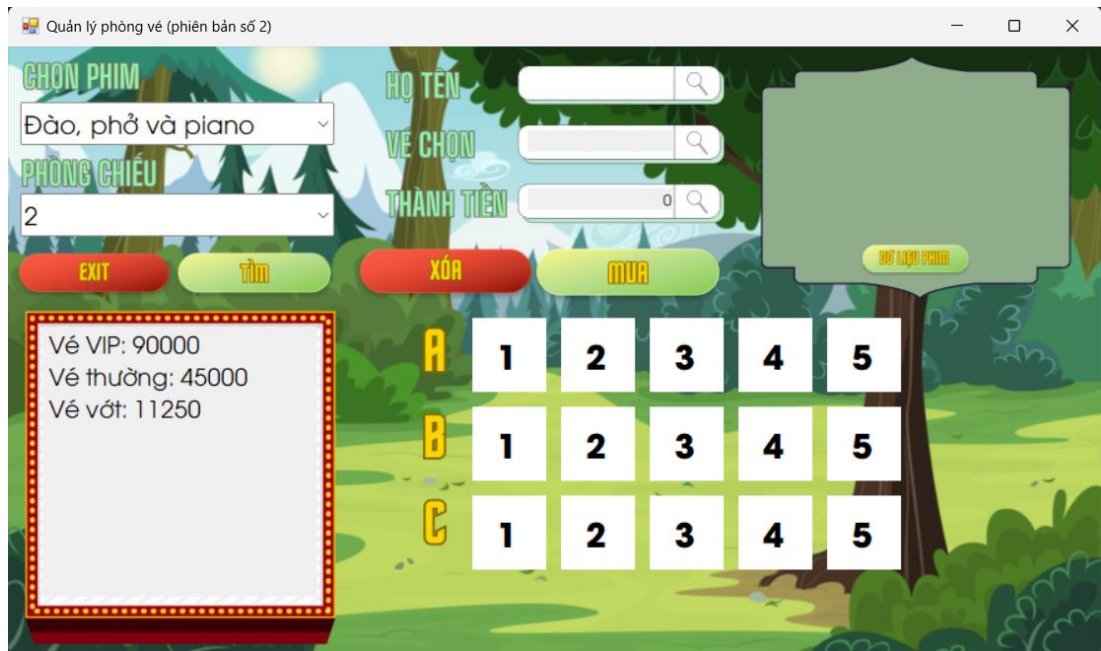


- Sau khi chọn phim xong, tiền mỗi loại vé sẽ hiển thị ở phía dưới. Vào ComboBox *roomCB* để chọn phòng chiếu, với mỗi loại phim thì số phòng chiếu sẽ khác nhau:





- Sau khi chọn được phòng, ấn "Tìm". Nếu là lần đầu tìm thì các nút tương ứng với từng hàng sẽ xuất hiện như dưới. Những lần sau các nút sẽ hiển thị trạng thái các chỗ của phòng đó, các nút màu xám tức là đã có người mua:

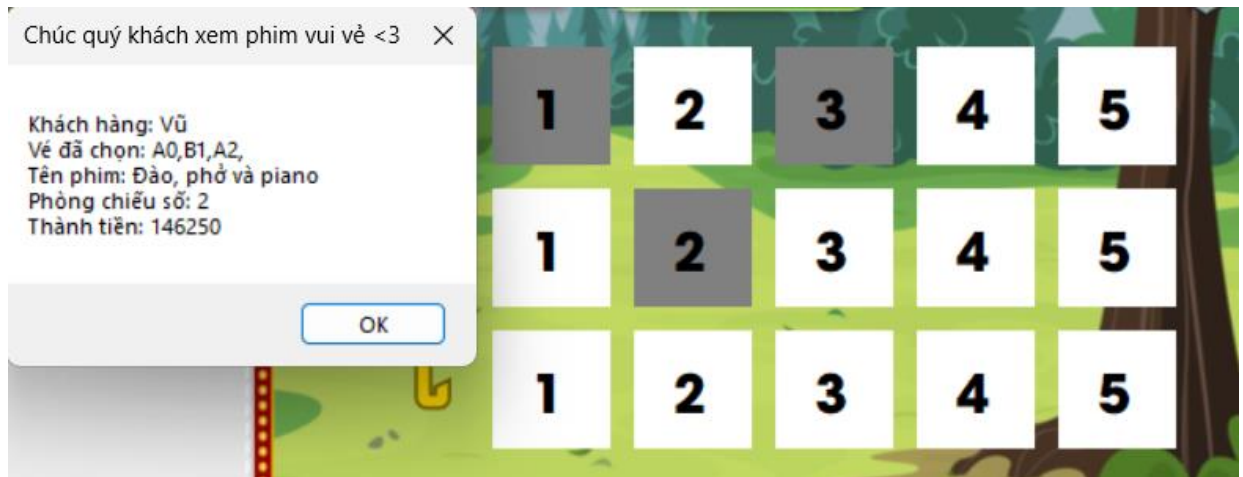


- Chọn những nút tương ứng với hàng muốn mua, các nút sẽ chuyển sang màu cam và thông tin “Vé chọn” và “Thành tiền” sẽ được hiện thị lên:



- Tiếp đó, nhập thông tin tên người mua và ấn nút “Mua”, chương trình sẽ biến các nút màu cam thành xám như sau:

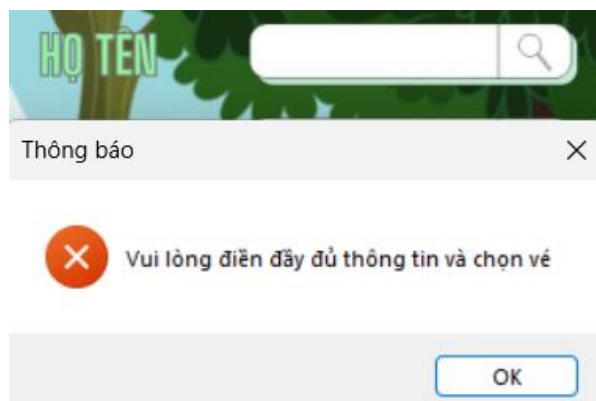




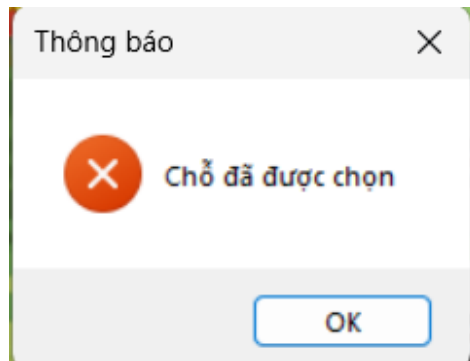
- Như ví dụ ở trên, phim “Đào, phở và piano” đã được mua 3 vé. Giờ ấn nút “Dữ liệu phim” ở góc trên phải để hiển thị dữ liệu phim mà movieCB hiển thị:



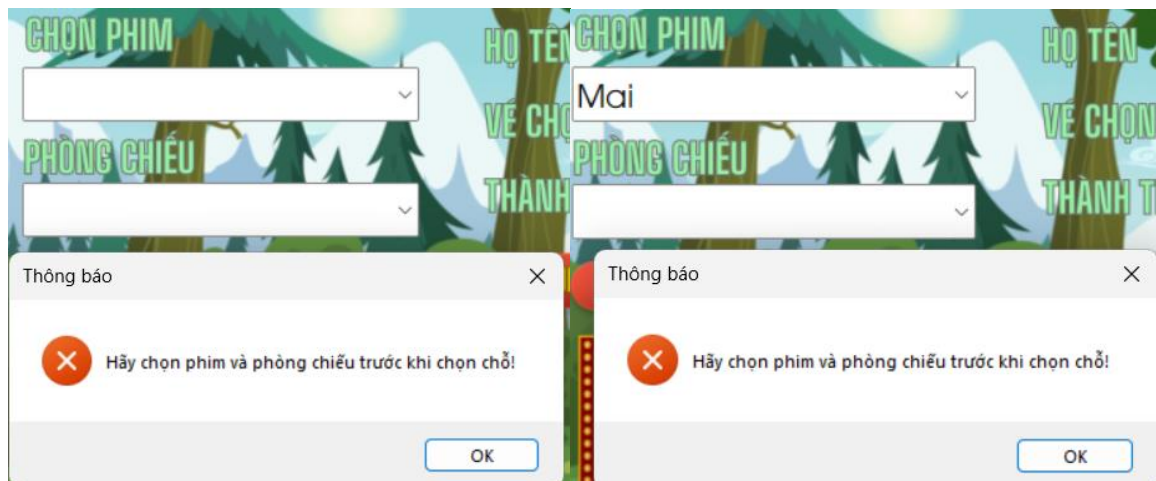
- Nút “Xóa” sẽ xóa tên, vé chọn, thành tiền và biến những ô màu cam về màu trắng
- c. Các lỗi nhập xuất:
- Lỗi nhập tên: tên không được để trống:



- Lỗi mua vé đã được mua: ấn nút màu xám sẽ có thông báo như sau:

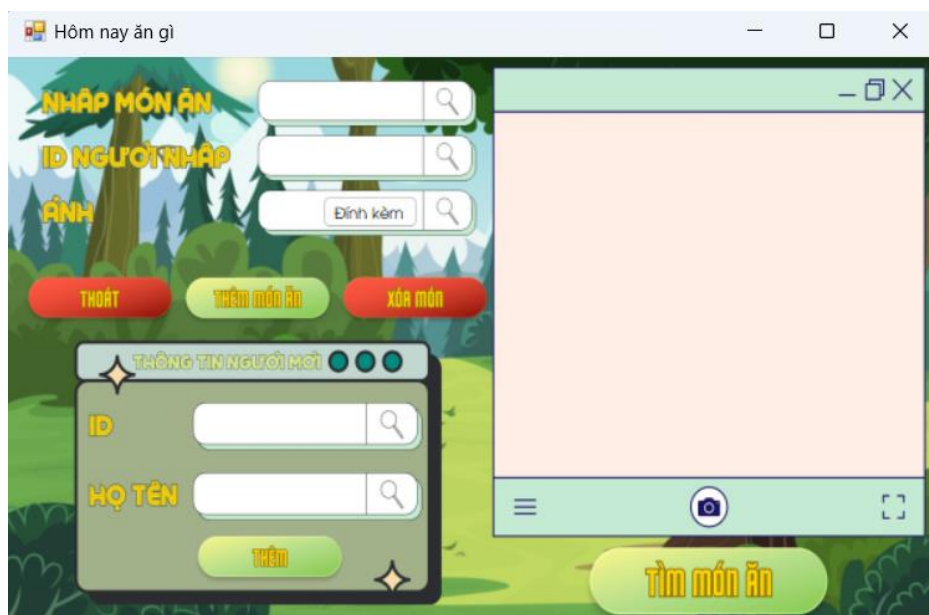


- Lỗi chưa chọn phòng chiếu hoặc phim trước khi ấn nút "Tìm":



## Bài 6 – Hôm nay ăn gì? (phiên bản số 2)

- a. Giao diện:

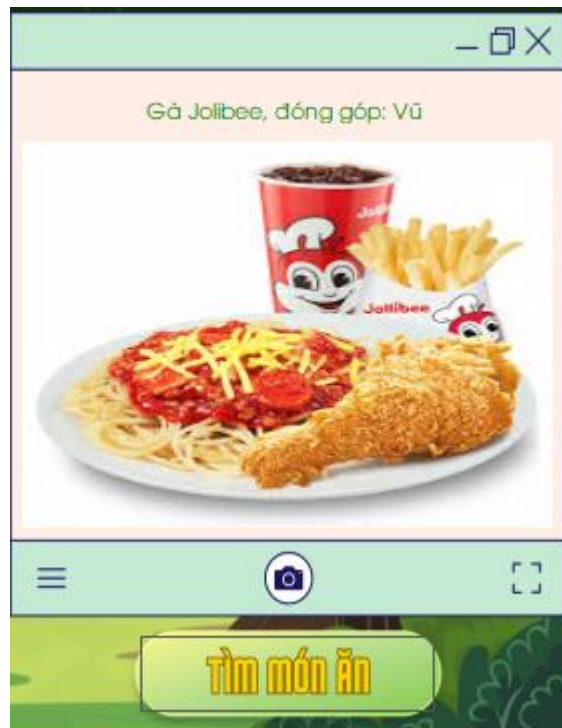


- b. Mô tả chương trình:

- Nhập món ăn, ID người nhập (có sẵn ID 1, 2, 3 trong database) và ấn nút “Đính kèm” để đính kèm ảnh vào. Nếu tên món đó đã tồn tại hệ thống sẽ báo lỗi và ta phải nhập lại. Sau khi ấn đính kèm, nút sẽ tự biến mất và hiển thị đường dẫn file ảnh:

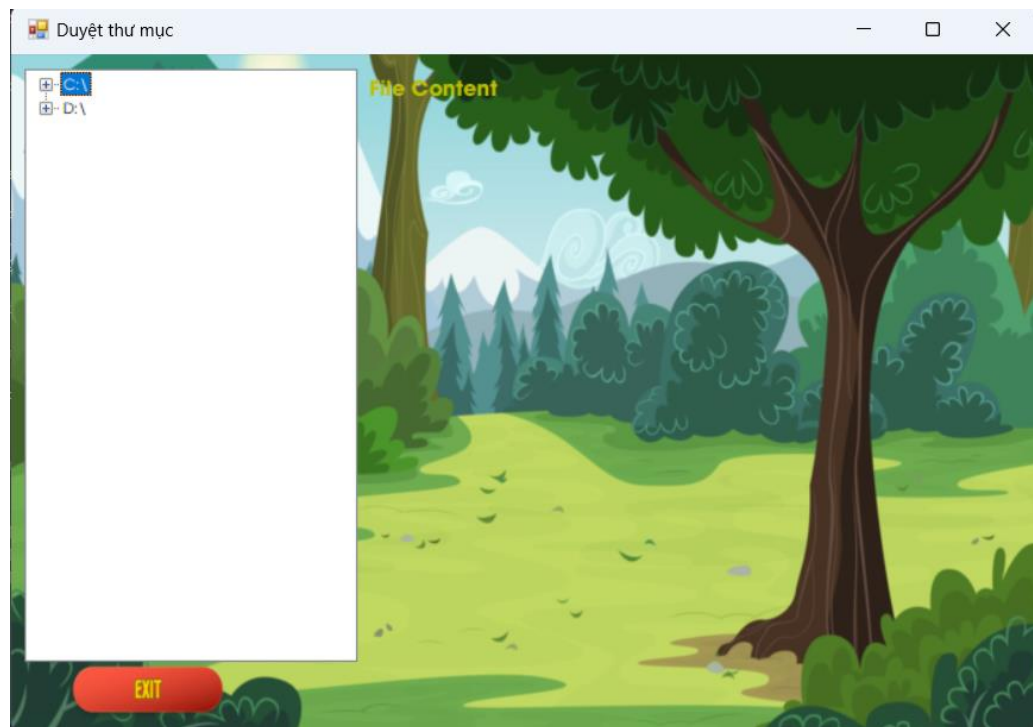


- Ấn “Thêm món ăn” để thêm món vào, nếu nhập dữ liệu bị thiếu sẽ báo lỗi tương ứng, còn nếu hợp lệ thì dữ liệu sẽ được thêm vào và ta có thể nhập lại.
- Nếu muốn thêm người cung cấp có thể nhập dữ liệu ở góc trái dưới, đảm bảo thông tin ID không bị trùng để không bị báo lỗi.
- Nếu muốn tìm món ăn hãy ấn “Tìm món ăn”, hình ảnh, tên món và người đóng góp của 1 món bất kỳ sẽ hiện ra:



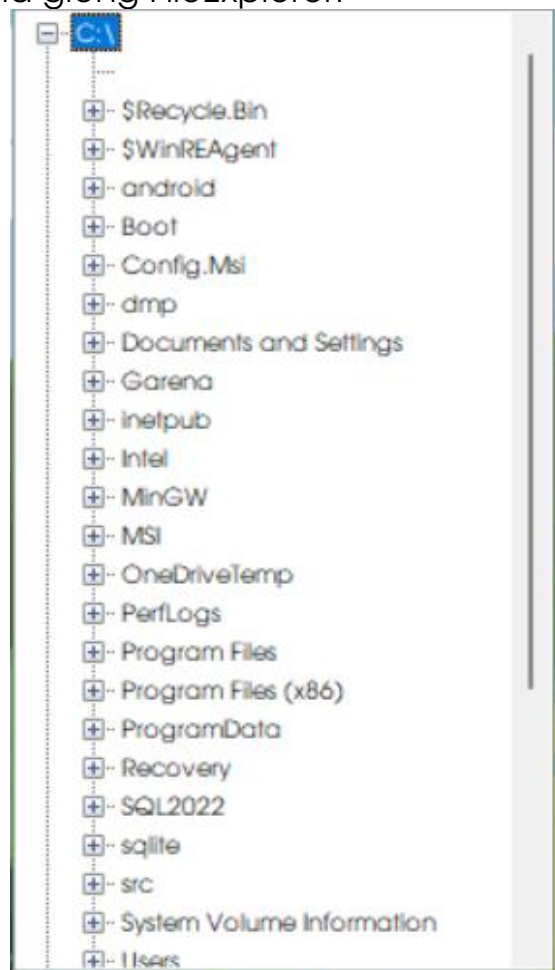
## Bài 7 – Duyệt thư mục

### a. Giao diện:

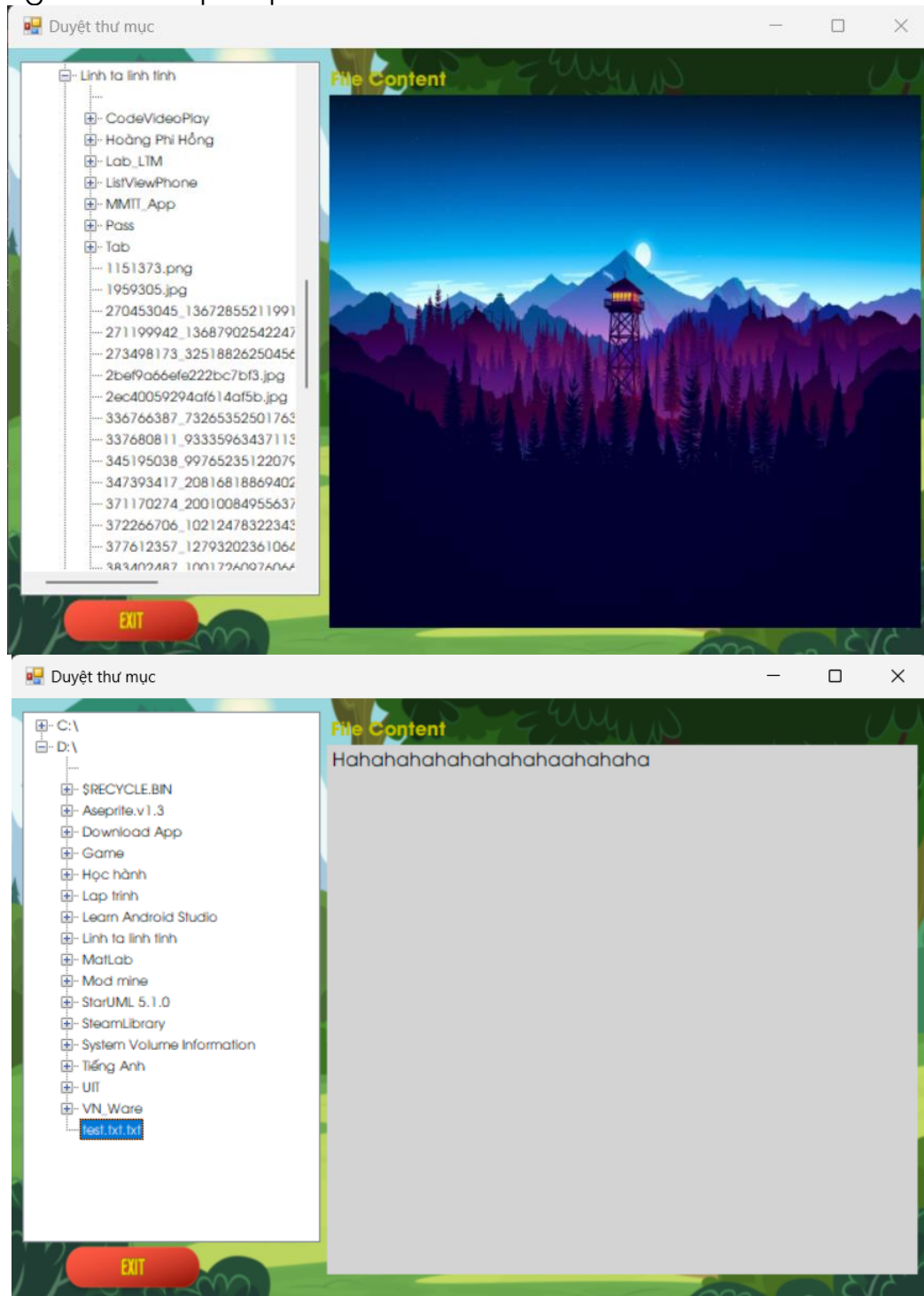


b. Mô tả chương trình:

- Cách xử dụng khá giống FileExplorer.



- Chương trình chỉ có thể đọc các file chữ (\*.txt) hoặc ảnh (\*.png, \*.jpg) bằng cách nhấp đúp vào file đó:





# 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](https://courses.uit.edu.vn).

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

# HẾT