

# Bài tập

## Bài 1: Xây chương trình với giao diện sau:

| Mã NV | Họ tên | Lương ngày | Số ngày | Tiền lương |
|-------|--------|------------|---------|------------|
|       |        |            |         |            |
|       |        |            |         |            |
|       |        |            |         |            |
|       |        |            |         |            |
|       |        |            |         |            |

### Yêu cầu:

- 1.1. Xây dựng lớp **NhanVien** có các thuộc tính mã nhân viên, họ tên, tiền lương ngày, số ngày làm việc. Phương thức: nhập thông tin và tính lương của nhân viên như sau:

#### Số ngày làm việc

$\leq 24$

$> 24$

#### Tiền lương

số ngày làm việc \* tiền lương ngày

$(24 + (\text{số ngày làm việc} - 24) * 2) * \text{tiền lương ngày}$

- 1.2. Viết code cho form:

- Khi nhấn nút lệnh **Thêm**: tạo đối tượng nhân viên, sử dụng phương thức của lớp để nhập thông tin cho nhân viên, lưu thông tin cho nhân viên mới vào **List**.
- Khi user nhấn nút lệnh **Hiển thị**: hiển thị danh sách các nhân viên lên list view
- Khi user chọn 1 dòng trong bảng List View, sẽ hiển thị thông tin của nhân viên được chọn lên các điều khiển tương ứng của form.
- Khi nhấn nút lệnh **Xóa**: xóa dòng dữ liệu vừa chọn trong List View

### Hướng dẫn:

- ❖ Thiết lập thuộc tính **Name** cho các điều khiển

- Hộp nhập mã nhân viên: txtMa
- Hộp nhập họ tên: txtHoten
- Hộp nhập lương ngày: txtLuongngay
- Hộp nhập số ngày: txtSongay
- Bảng hiển thị ListView: listView1
- Nút thêm: butThem
- Nút hiển thị: butHienThi
- Nút xóa: butXoa
- Nút thoát: butThoat

- ❖ Thiết lập thuộc tính cho listView1:
  - Columns: Thêm 4 cột
  - FullRowSelect: True (*cho phép chọn dòng*)
  - GridLines: True
  - MultiSelect: False
  - View: Details

#### ❖ Code lớp NhanVien

```
class NhanVien
{
    public int Manv{ get; set; }
    public string Hoten { get; set; }
    public double Luongngay { get; set; }
    public int Songay { get; set; }

    public void Nhap(int manv, string hoten, double luongngay, int songay)
    {
        Manv = manv;
        Hoten = hoten;
        Luongngay = luongngay;
        Songay = songay;
    }
    public double TinhLuong()
    {
        double kq = 0;
        if (Songay <= 24)
        { kq = Songay * Luongngay; }
        else
        { kq = (24 + (Songay - 24) * 2) * Luongngay; }
        return kq;
    }
}
```

#### ❖ Code lớp Form

```
public partial class Form1 : Form
{
    List<NhanVien> DS = new List<NhanVien>();
    int row;
    public Form1()
    {
        InitializeComponent();
    }
    private void butThem_Click(object sender, EventArgs e)
    {
        NhanVien nv = new NhanVien();
        int ma = int.Parse(txtMa.Text);
        string ten = txtHoten.Text;
        double lngay = double.Parse(txtLuongngay.Text);
        int sngay = int.Parse(txtSongay.Text);
        nv.Nhap(ma,ten,lngay,sngay);
        //Lưu vào List
        DS.Add(nv);
    }
}
```

```

private void butHienThi_Click(object sender, EventArgs e)
{
    listView1.Items.Clear();
    foreach ( var pt in DS)
    { //Đọc dữ liệu từ List hiển thị lên ListView
        row = listView1.Items.Count;
        listView1.Items.Add(pt.Manv.ToString());
        listView1.Items[row].SubItems.Add(pt.Hoten);
        listView1.Items[row].SubItems.Add(pt.Luongngay.ToString());
        listView1.Items[row].SubItems.Add(pt.Songay.ToString());
        listView1.Items[row].SubItems.Add(pt.TinhLuong().ToString());
    }
}

private void butXoa_Click(object sender, EventArgs e)
{
    listView1.Items.RemoveAt(row);
}

private void listView1_ItemSelectionChanged(object sender,
ListViewItemSelectionChangedEventArgs e)
{
    row = e.ItemIndex;
    txtMa.Text = listView1.Items[row].SubItems[0].Text;
    txtHoten.Text = listView1.Items[row].SubItems[1].Text;
    txtLuongngay.Text= listView1.Items[row].SubItems[2].Text;
    txtSongay.Text = listView1.Items[row].SubItems[3].Text;
}
}

```

## Bài 2: Xây chương trình với giao diện sau:

### Yêu cầu:

1. Xây dựng lớp **PhuongTrinhBac2** có các thuộc tính là 3 hệ số a,b,c. Phương thức: nhập hệ số và giải phương trình.
2. Viết code cho form:  
 Khi nhấn nút lệnh **Giải phương trình**: tạo đối tượng lớp **PhuongTrinhBac2**, sử dụng phương thức của lớp để nhập hệ số, giải tính nghiệm và hiển thị kết quả trên textbox.