

PHIẾU BÀI TẬP SỐ 3

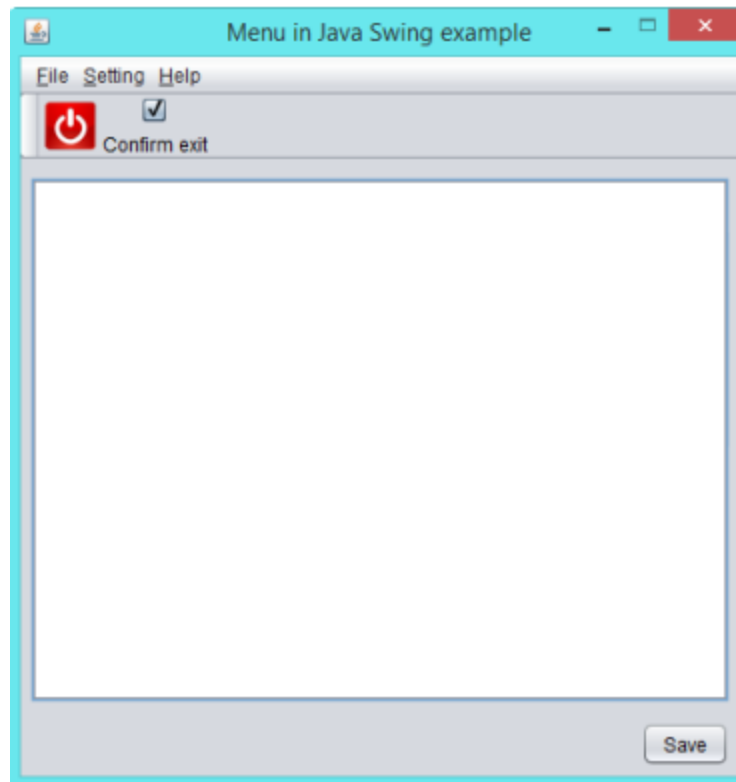
A. MỤC TIÊU: Tạo giao diện người dùng AWT và Swing

Thiết kế Menu: MenuBar, Menu, MenuItem, PopupMenu, Toolbar

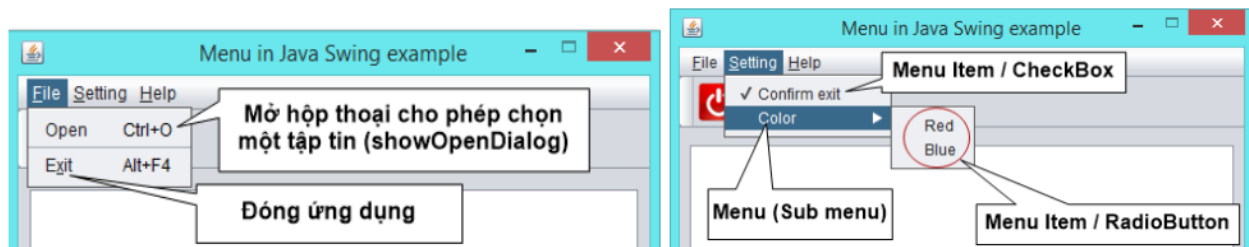
B. NỘI DUNG:

Bài tập 1: Thiết kế và xử lý giao diện Menu

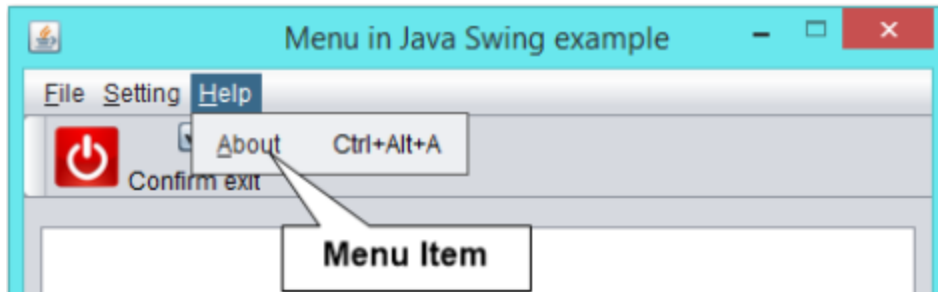
1. Thiết kế giao diện ứng dụng



- File menu và Setting menu

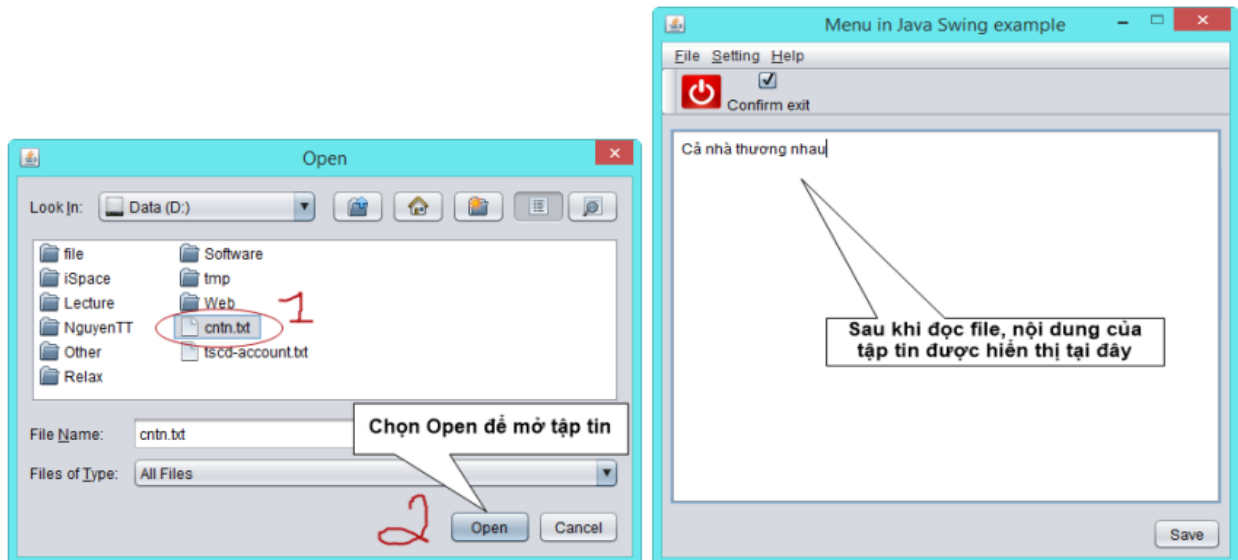


- Help menu



2. Xử lý sự kiện trên giao diện

- Khi người dùng chọn Open menu, hiển thị hộp thoại cho phép người dùng chọn một tập tin txt và đọc nội dung tập tin đó hiển thị ra màn hình

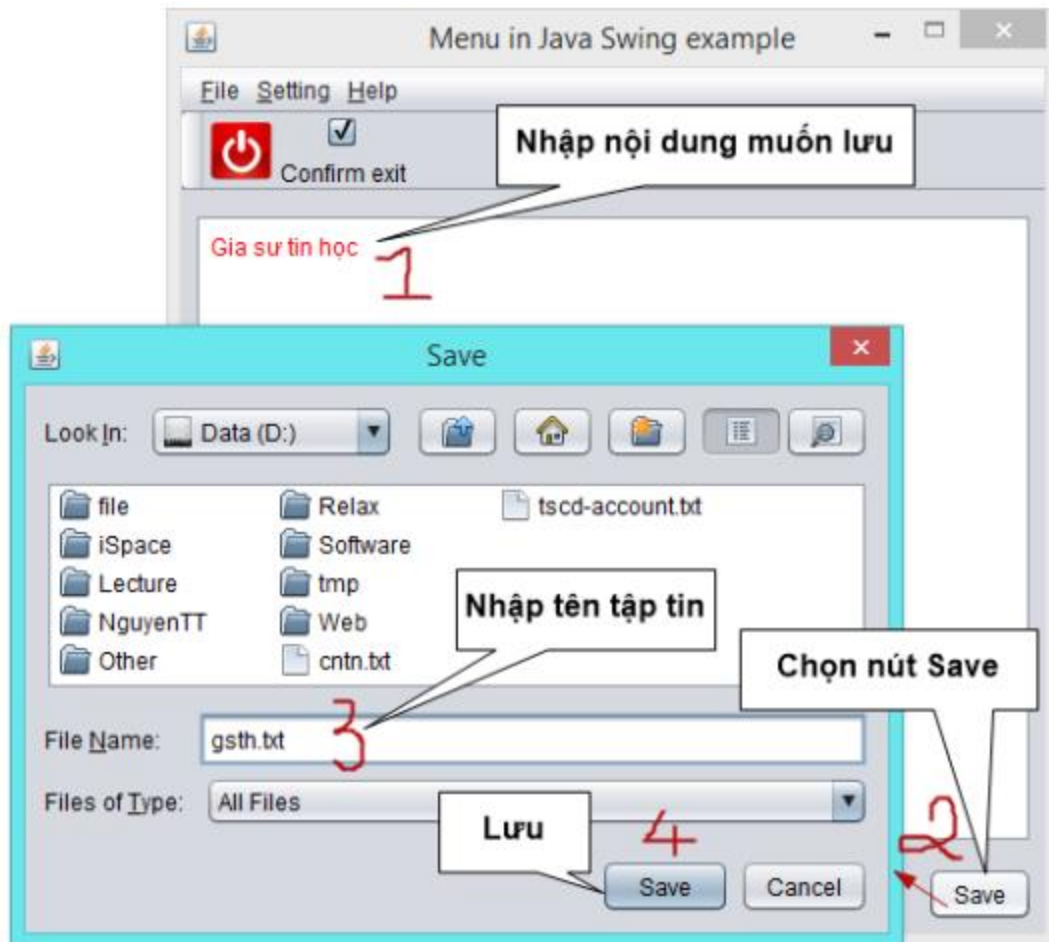


- Khi người dùng chọn **Exit** menu, ứng dụng sẽ bị đóng (Ứng dụng sẽ hiển thị hộp thoại xác nhận hay không còn tùy thuộc vào **Confirm exit** menu có được chọn?)

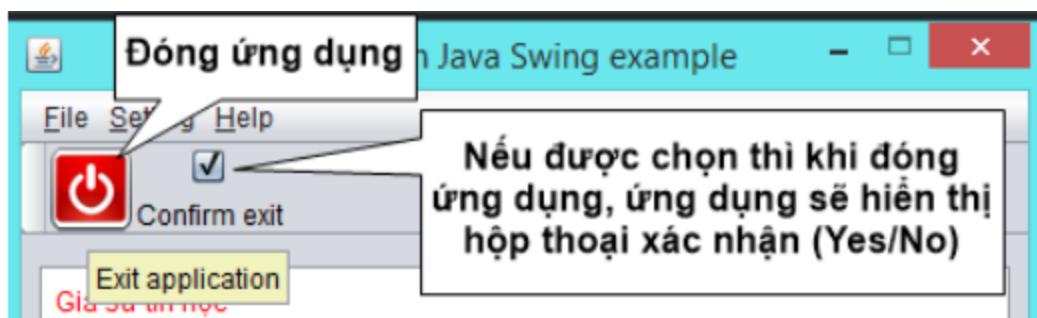
- **Popup menu** cho phép người dùng thiết lập màu chữ và đóng ứng dụng



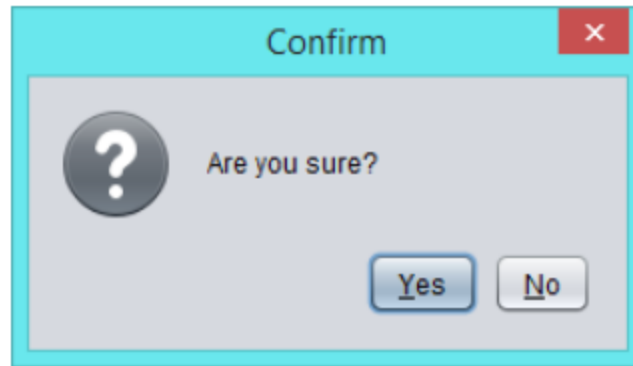
- Khi người dùng chọn nút “**Save**“, ứng dụng sẽ hiển thị hộp thoại cho phép người dùng lựa chọn nơi lưu tập tin



2. Xử lý tool bar:



Hộp thoại xác nhận khi đóng ứng dụng. Ứng dụng sẽ bị đóng nếu chọn Yes.



3. Xử lý cho Setting menu

Confirm exit, Red và Blue xử lý tương tự như **Confirm exit** của **tool bar** và **Red/Blue** của **popup menu**

Bài tập 2. Thiết kế giao diện và cài đặt xử lý cho ứng dụng:

- Tab thứ nhất (Login) Tab thứ hai (Main form)

