PHIẾU BÀI TẬP SỐ 2

Bài 1: Xây dựng ứng dụng đăng ký tài khoản

Yêu cầu:

- Username và Password bắt buộc nhập. Nếu người dùng chưa nhập, ứng dụng sẽ hiển thị thông báo.
- 2. Khi người dùng chọn nút "Sign up", kiểm tra thông tin mật khẩu nhập tại ô Password và ô Confirm có giống nhau hay không? Nếu không giống nhau ở 2 lần nhập thì hiển thị thông báo và yêu cầu người dùng nhập lại.
- 3. Khi người dùng chọn nút "Cancel", đóng ứng dụng.

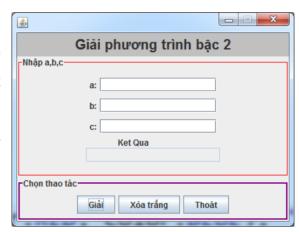
Bài 2: Thiết kế giao diện và giải phương trình bậc 2:

Sign up form - X Username: Password: Confirm: Sign up Cancel

Yêu cầu:

- Các JtextField bắt buộc nhập giá trị số. Nếu người dùng chưa nhập hoặc nhập không đúng, ứng dụng sẽ hiển thị thông báo nhắc.
- Khi người dùng chọn nút "Giải", tiến hành giải và biện luận phương trình bậc 2.
- Khi người dùng chọn nút "Xóa trắng", thực hiện xóa trắng các JtextField
- 4. Khi người dùng chọn nút "Cancel", đóng ứng dụng.

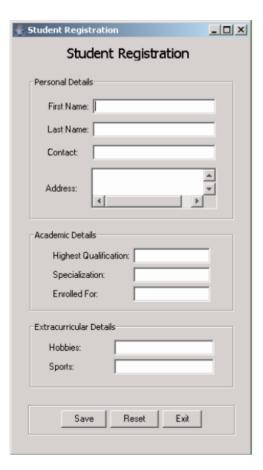
Hướng dẫn: Phải xác định Layout Manager trước, có thể kế hợp các Layout để thiết kế giao diên. Xử lý ngoại lê để bắt lỗi.



Bài 3: Xây dựng đăng ký thông tin sinh viên

Yêu cầu:

- 1. Thiết kế giao diện ứng dụng
- 2. Cài đặt xử lý
- ✓ Khi người dùng chọn nút "Reset", ứng dụng sẽ thiết lập lại giá trị cho tất cả các text field là chuỗi rỗng.
- ✓ Khi người dùng chọn nút "Save", tất cả giá trị của text field phải được nhập. Chương trình sẽ hiển thị thông bao phù hợp nếu một text field chưa nhập giá trị. Nếu người dùng đã nhập giá trị cho tất cả text field, ứng dụng sẽ lưu thông tin vào một tập tin (text file) và hiển thị thông báo đã lưu thành công.
- ✓ Khi nút "Exit" được chọn, ứng dụng sẽ hiển thị thông báo xác nhận và nếu người dùng chọn "Yes" ứng dụng sẽ bị đóng.



Bài 4: Tạo chương trình mô phỏng máy tính của Windows

