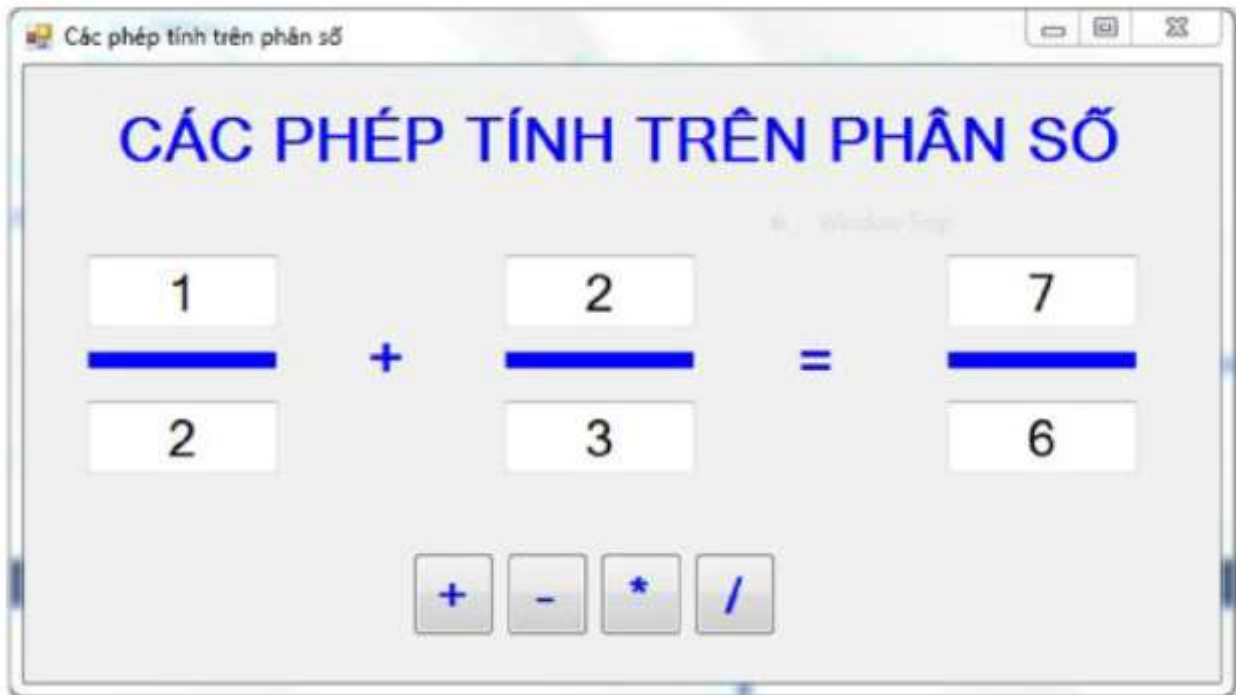


BÀI TẬP THỰC HÀNH CHƯƠNG 3 – CHƯƠNG 4

Bài 1. Cài đặt lớp phân số với các yêu cầu sau:

- Dữ liệu thành phần là hai số nguyên tuSo và mauSo
- Xây dựng các thuộc tính (property) cho phép truy xuất dữ liệu của lớp.
- Cài đặt các phương thức cộng, trừ, nhân, chia, tối giản phân số.
- Áp dụng vào chương trình để thực hiện các phép tính trên phân số với giao diện như sau:



Hướng dẫn:

- Thiết kế giao diện như sau:



Bài tập tự làm: Sinh viên tự thiện hiện thêm các bài tập tự làm tại chương 3 theo giáo trình môn học

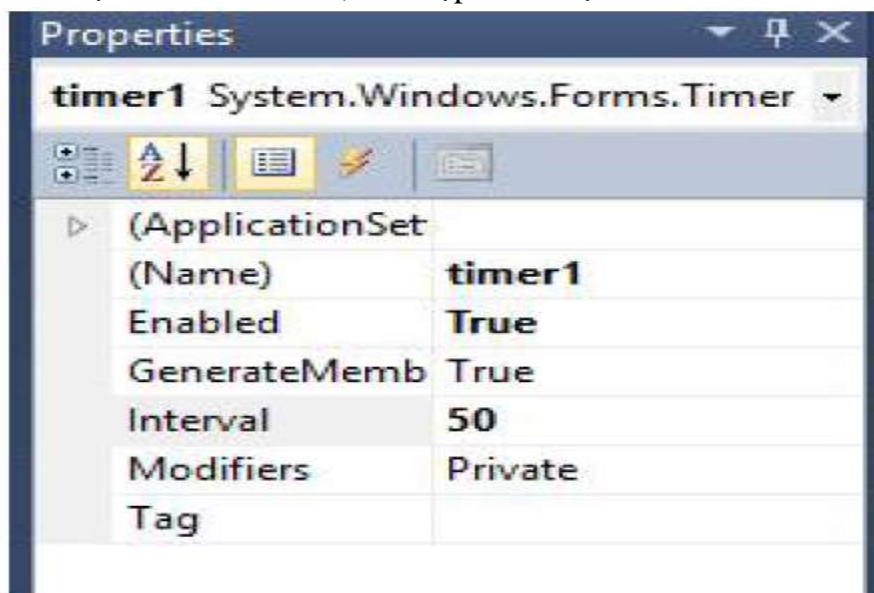
Bài 2. Viết chương trình tăng bóng với giao diện sau:



Yêu cầu: Quả bóng tăng tự do, khi gặp các biên thì dội ngược lại.

Hướng dẫn:

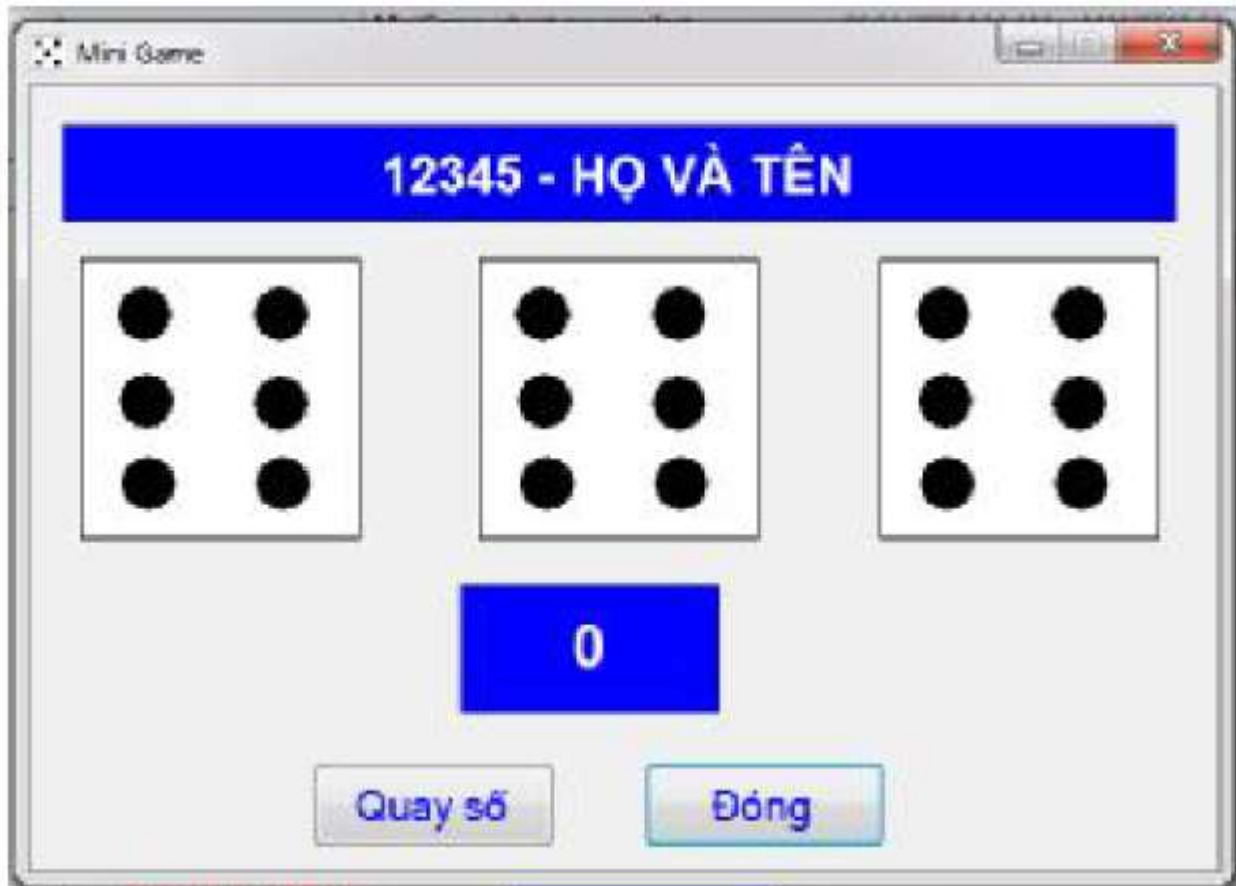
- Thiết kế giao diện: gồm 1 PictureBox (Name: picBall, SizeMode: Zoom)
- Kéo một Timer vào Form, thiết lập các thuộc tính sau



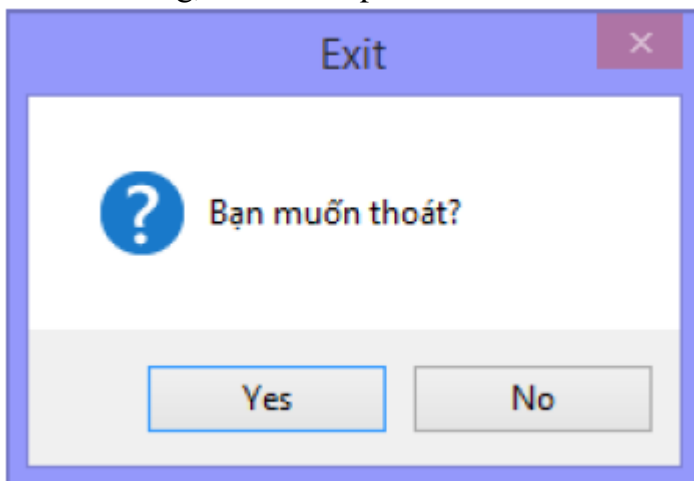
Tại sự kiện Tick:

Viết code trong sự kiện Tick của Time, kiểm tra các biên để đảo chiều chuyển động của pictureBox

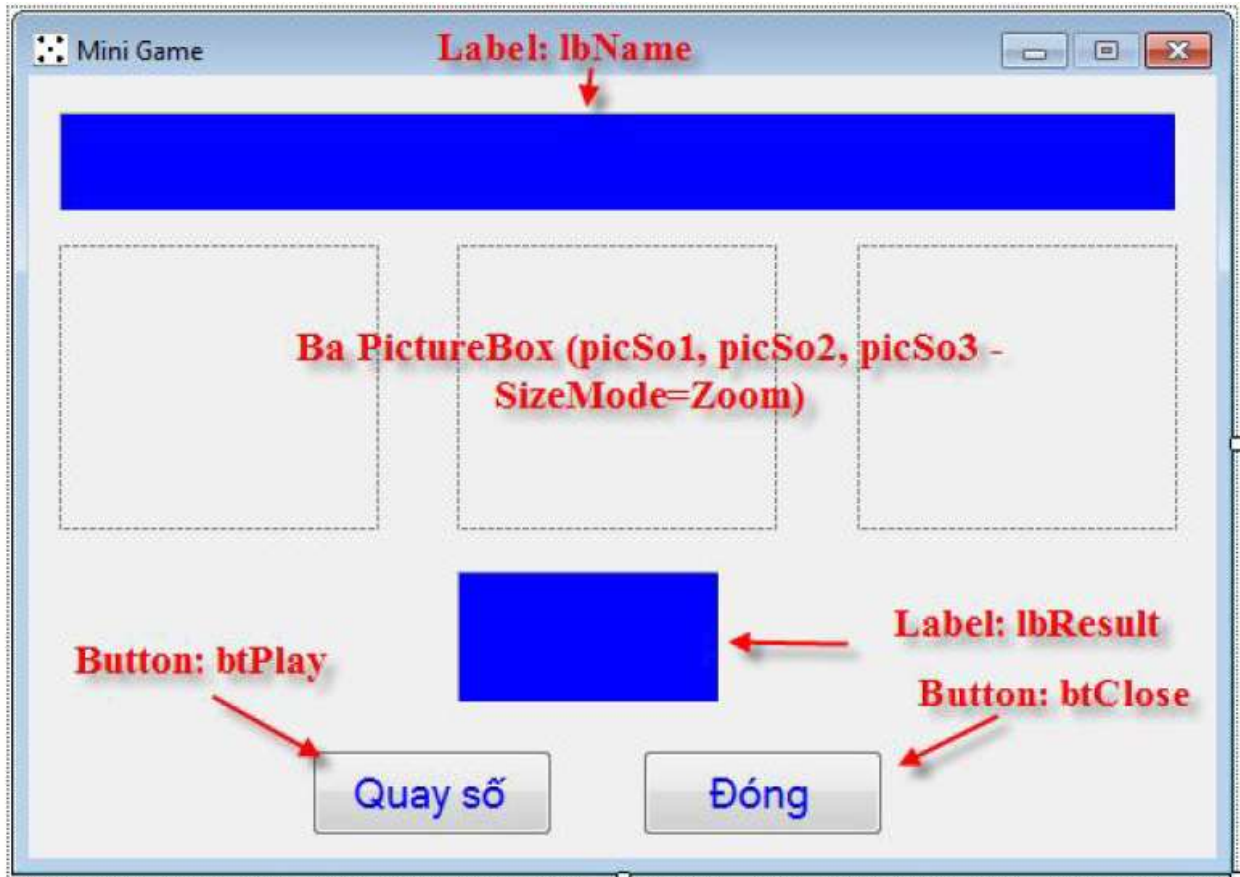
Bài 3. Viết chương trình QuaySo với giao diện sau:



- Dòng chữ MSSV – Họ và tên SV chạy (cuộn) từ phải sang trái.
- Click nút Quay số, hiển thị các hình xucxac tương ứng nằm trong thư mục HìnhXucXac, và hiển thị tổng 3 số quay được lên giao diện.
- Click nút đóng, hiển thị hộp thoại xác nhận thao tác.



Hướng dẫn: Thiết kế giao diện như sau:



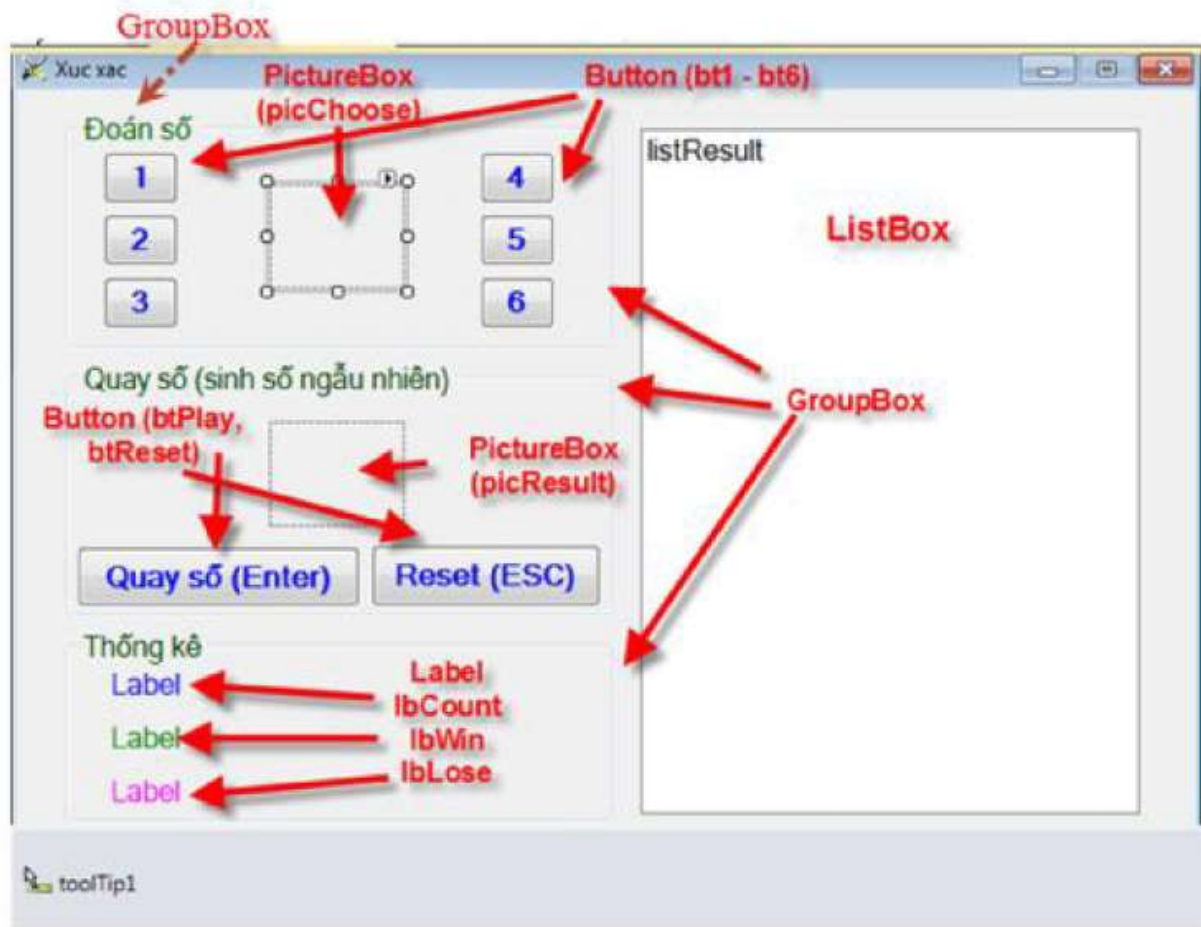
Bài 4. Viết ứng dụng đoán XucXac với giao diện như sau:



- Yêu cầu: Người chơi đoán một số, click nút Quay số thì sẽ hiển thị thống kê số lượt quay đúng/ sai trên các label và listbox như hình.

Hướng dẫn:

Thiết kế giao diện như sau:



Tooltip	
ToolTipIcon	Info
ToolTipTitle	Đoán số

Bài 5: Tạo Form frmThaotacso với Listbox như sau :

Yêu cầu:

- Chỉ cho nhập số vào textbox **Nhập số**
- Khi nhập dữ liệu vào textbox **Nhập số** và nhấn Enter(hoặc click vào **Cập Nhật**) thì số mới nhập này được thêm vào Listbox đồng thời dữ liệu trong textbox bị xóa và focus được chuyển về textbox

Bài 6 : Tạo Form frmSinhvien thực hiện thao tác nhập danh sách sinh viên:

Yêu cầu:

- Nút > dùng để di chuyển các mục(còn gọi là item) được chọn từ listbox trái qua listbox phải và ngược lại cho <
- Nút >> dùng để di chuyển tất cả các mục(kể cả không được chọn) từ listbox trái qua listbox phải và ngược lại cho <<

Nút **Xóa** dùng để xóa nhưng item được chọn trên textbox trái