

BÀI TẬP THỰC HÀNH BUỔI HAI

Bài 1. Xây dựng ứng dụng các phép tính đơn giản với giao diện như sau:

Các phép tính

CÁC PHÉP TÍNH ĐƠN GIẢN

Số thứ 1: 3 Số thứ 1: 5

+ - x /

8

Đóng

Hướng dẫn:

- Thiết kế giao diện như sau:

Form: Text = "Các phép tính"

Label:

Các phép tính

CÁC PHÉP TÍNH ĐƠN GIẢN

Số thứ 1: Số thứ 1:

TextBox (Name = txtSo1) TextBox (Name = txtSo2)

+ - x /

Button (Name = btCong, btTru, btNhan, btChia)

Button (Name = btDong) Đóng Label (Name = lbKetqua)

- Double click lên button btCong (+), chuyển sang phần code behind, viết code xử lý trong hàm btCong_Click như sau:

```

namespace Cacpheptinh
{
    public partial class Form1 : Form
    {
        public Form1()
        {
            InitializeComponent();
        }

        private void btCong_Click(object sender, EventArgs e)
        {
            //lấy giá trị nhập trong hai textbox
            //chuyển về số và gán vào hai biến a,b
            int a = int.Parse(txtSo1.Text);
            int b = int.Parse(txtSo2.Text);
            int c = a + b;
            //chuyển c thành chuỗi, gán vào thuộc tính Text
            //của label để hiển thị kết quả
            lbKetqua.Text = c.ToString();
        }
    }
}

```

- Thao tác tương tự cho hai button trừ và nhân
- Riêng với code tính phép chia, kết quả phải là số thực:

```

private void btChia_Click(object sender, EventArgs e)
{
    int a = Int32.Parse(txtSo1.Text);
    int b = Int32.Parse(txtSo2.Text);
    double c = (double) a / b; //ép kiểu sang số thực
    lbKetqua.Text = c.ToString();
}

```

- Double click lên button btDong (Đóng), viết code như sau:

```

private void btDong_Click(object sender, EventArgs e)
{
    Close(); //lệnh đóng form
}

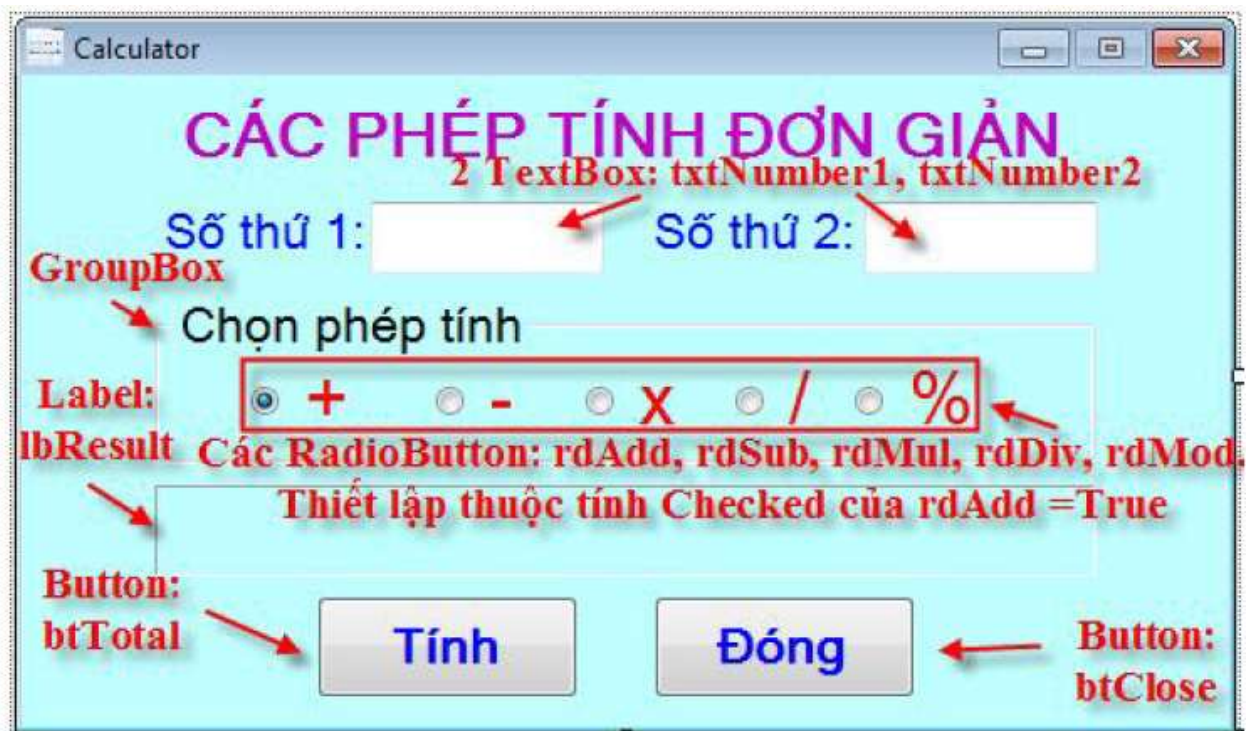
```

- Biên dịch và chạy chương trình, nhập các giá trị và click lần lượt lên các button xem kết quả.

Bài 2. Tương tự bài 1, nhưng thay đổi giao diện như hình bên dưới và có xử lý lỗi nhập sai giá trị:



Hướng dẫn: Thiết kế giao diện như sau:



- Sử dụng try .. catch .. finally, throw, ... để xử lý các lỗi: để trống ô, nhập sai giá trị, chia cho 0, ...
- Double click lên button Đóng, viết hàm xử lý sự kiện btClose_Click như sau:

```
private void btClose_Click(object sender, EventArgs e)
{
    this.Close();
}
```

- Biên dịch, chạy chương trình, lần lượt nhập các giá trị đúng, sai để kiểm tra kết quả.

Bài 3. Viết ứng dụng RandomNumber (chương trình game quay số: người chơi chọn một đáp án (3-10 hoặc 11-18)), sau đó nhấn nút quay số, các số sẽ phát sinh ngẫu nhiên. Nếu tổng ba số đúng trong khoản người chơi đã chọn, điểm được +10, ngược lại điểm bị -10. (điểm ban đầu bằng 0)



Hướng dẫn:

Tạo form với giao diện sau:



- Double Click lên vùng trống Form tạo sự kiện FormLoad, chuyển sang phần code behind.
- Sử dụng đối tượng Random để sinh số ngẫu nhiên.
- Double click vào nút quay số, viết code xử lý sự kiện click vào nút này.

Bài 4. Viết chương trình giúp bé học toán có giao diện như sau:



Yêu cầu:

- Giao diện đầu tiên khi chương trình chạy lên hiển thị phép toán $0+0$.
- Click vào nút Tiếp tục, sinh ngẫu nhiên một biểu thức trong các phép cộng, trừ, nhân, chia.
- Người chơi nhập kết quả, click nút Xem, chương trình hiển thị kết quả đúng hoặc sai.
- Có thể click vào các button để nhập số vào ô Trả lời thay vì nhập bằng bàn phím.
- Chương trình chỉ thực hiện các phép toán trên số nguyên nhỏ hơn 100.
- Xử lý ngoại lệ như: không nhập hoặc nhập sai giá trị.