

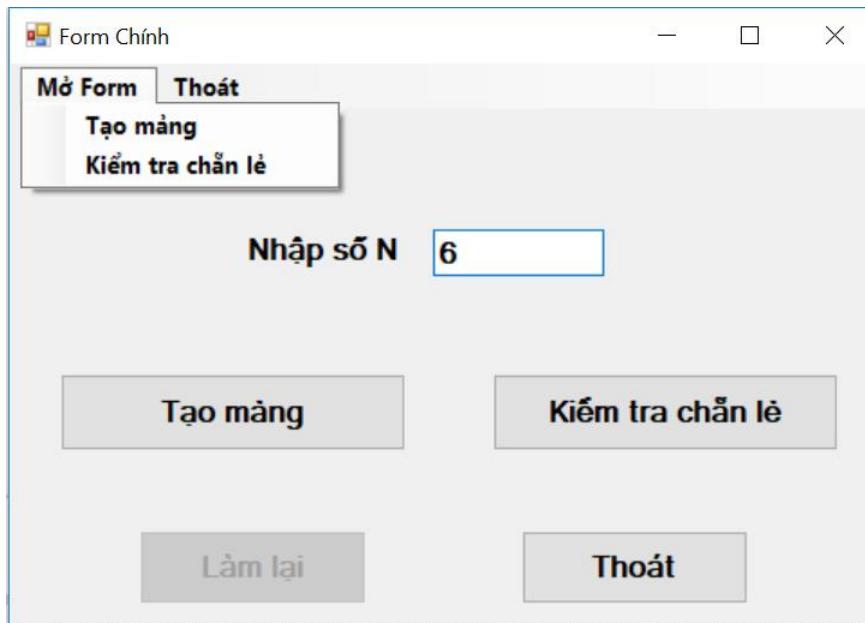
- Lưu ý:**
- Sinh viên **được** phép: sử dụng tài liệu giấy;
 - Sinh viên **không được** phép: mang thẻ nhớ vào phòng thi, sử dụng Internet và trao đổi tài liệu với nhau;
 - Sinh viên lưu bài thi trên ổ đĩa Z:.
-

NỘI DUNG

Bài 1:

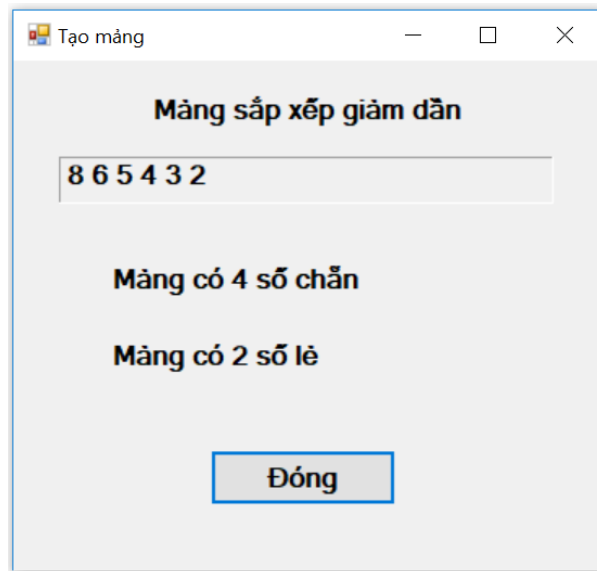
- Tạo project có tên **Bai8_1** trên đĩa Z:
- Chương trình gồm có 3 form: **Form1**: Form chính, **Form2**: Tạo mảng, **Form3**: Kiểm tra chẵn lẻ.

Câu 1: Form1



- Khi mở form1, nút **Tạo mảng**, **Kiểm tra chẵn lẻ**, **Làm lại** sẽ không có tác dụng.
- Khi nhập số N, nút **Tạo mảng**, **Kiểm tra chẵn lẻ** sẽ có tác dụng.
- Khi nhấn nút **Tạo mảng**, **Kiểm tra chẵn lẻ** (hoặc menu) thì nút **Làm lại** sẽ có tác dụng.
- Nhấn nút **Tạo mảng** (hoặc menu) sẽ mở Form2.
- Nhấn nút **Kiểm tra chẵn lẻ** (hoặc menu) sẽ mở Form3.
- Nhấn nút **Làm lại** sẽ xóa hết nội dung dữ liệu nhập ở Textbox **Nhập số N** và đặt con trỏ vào hộp Textbox **Nhập số N**.
- Nhấn nút **Thoát** (hoặc menu) sẽ đóng form và thoát chương trình.

Câu 2: Form2



Tạo mảng

Mảng sắp xếp giảm dần

8 6 5 4 3 2

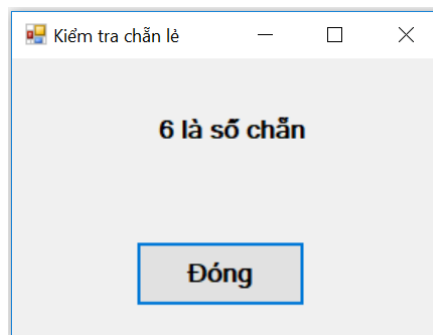
Mảng có 4 số chẵn

Mảng có 2 số lẻ

Đóng

- Khi mở form2 sẽ nhận giá trị của N được nhập từ form1.
- Tạo một mảng một chiều có số phần tử tương ứng với giá trị số N được nhập từ form1, và giá trị các phần tử của mảng được phát sinh ngẫu nhiên trong khoảng từ 1 đến 10.
- Hiển thị các phần tử mảng theo thứ tự giảm dần, mảng có bao nhiêu số chẵn, số lẻ như trên.
- Nhấn nút **Đóng**, sẽ đóng form.

Câu 3: Form3



Kiểm tra chẵn lẻ

6 là số chẵn

Đóng

- Khi mở form3 sẽ nhận giá trị của N được nhập từ form1.
- Hiển thị N là số chẵn hoặc lẻ như form3.
- Nhấn nút **Đóng**, sẽ đóng form.