

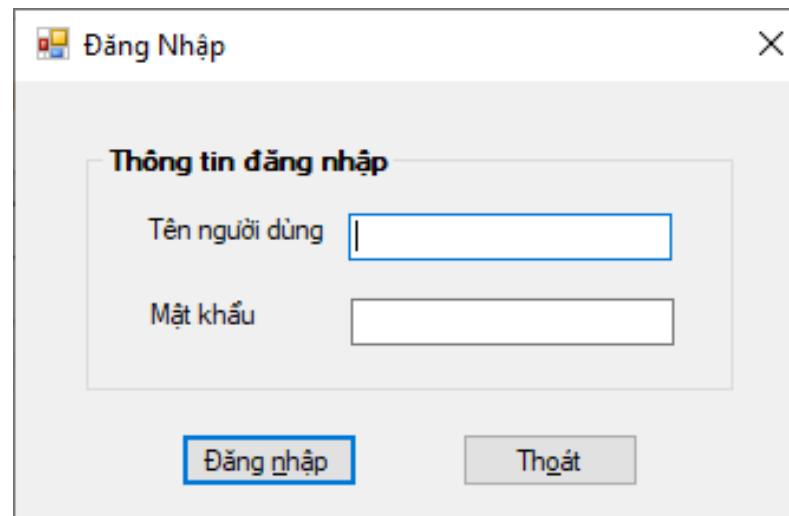
BTH01:

Yêu cầu:

- Khi click vào nút “Đăng nhập”, báo “Chúc mừng bạn đã đăng nhập thành công!”
- Khi click vào nút “Thoát”, hỏi “Bạn có muốn thoát chương trình không?” với hai nút Yes, No. Chọn Yes sẽ thoát, chọn No trở lại
- Ô nhập mật khẩu cần phải che, không cho thấy nội dung nhập
- Nhấn nút Enter tương đương click nút Đăng nhập, nhấn nút Esc tương đương click nút Thoát

Hướng dẫn:

- Dùng thuộc tính **PasswordChar** hoặc **UseSystemPasswordChar** của TextBox
- Dùng thuộc tính **AcceptButton** và **CancelButton** của Form
- Dùng lệnh **MessageBox.Show()** với các tham số thích hợp để hiển thị message box
- Dùng control **GroupBox** để nhóm thông tin đăng nhập



BTH02:

Yêu cầu:

- Giải phương trình bậc nhất và bậc hai theo giao diện bên dưới

Hướng dẫn:

- Nhóm các **RadioButton** vào **GroupBox**
- Khi chọn giải phương trình bậc nhất, cần ngăn không cho nhập c bằng cách đặt thuộc tính **Enabled** của **TextBox** là **False**



BTH03:

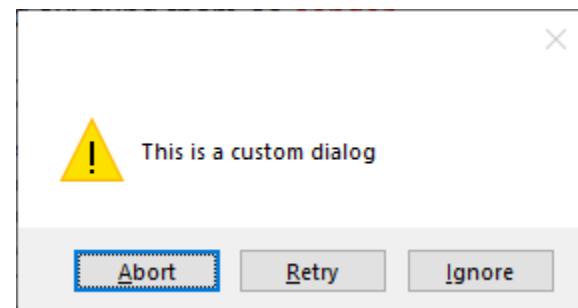
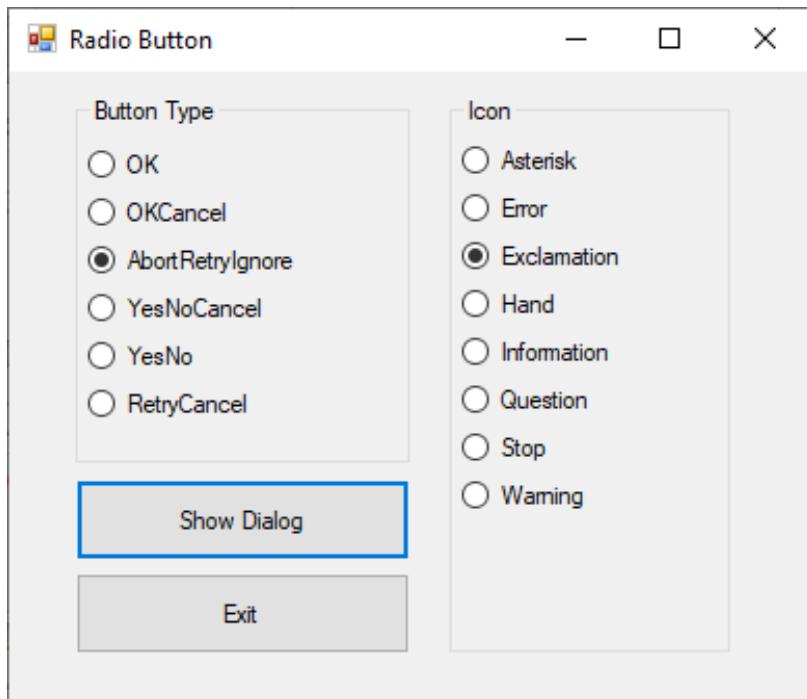
Yêu cầu:

- Sử dụng **RadioButton** để thiết đặt một số thuộc tính của Dialog và hiển thị ra

Hướng dẫn:

- Nhóm các **RadioButton** vào **GroupBox**

- Có thể viết các hàm xử lý sự kiện riêng cho từng **RadioButton** trong nhóm. Tuy nhiên ta có thể viết chung một hàm rồi sau đó kiểm tra **RadioButton** nào được checked sử dụng tham số **sender**



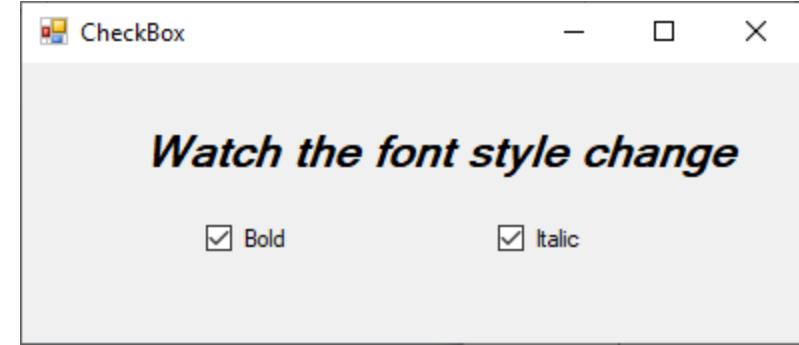
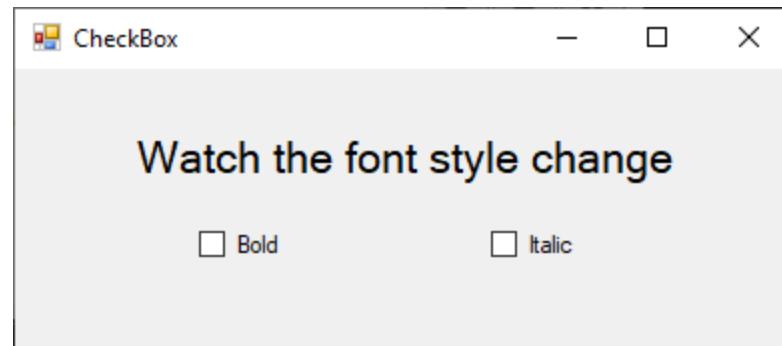
BTH04:

Yêu cầu:

- Sử dụng CheckBox để thay đổi thuộc tính Font của một chuỗi và hiển thị

Hướng dẫn:

- Để bật/tắt những thuộc tính (Bold, Italic, ...) của Font, ta dùng phép toán XOR (^)



BTH05:

Yêu cầu:

- Sử dụng **Timer** và **PictureBox** để tạo ra hiệu ứng quả banh tâng lên tâng xuống

Hướng dẫn:

- Để tạo hiệu ứng chuyển động lên xuống, ta thay đổi tọa độ của vật theo trục y (vertical), giữ nguyên trục x (horizon) theo chu kỳ đủ nhanh, dùng sự kiện **Tick** của **Timer** làm chu kỳ xử lý cập nhật tọa độ

