

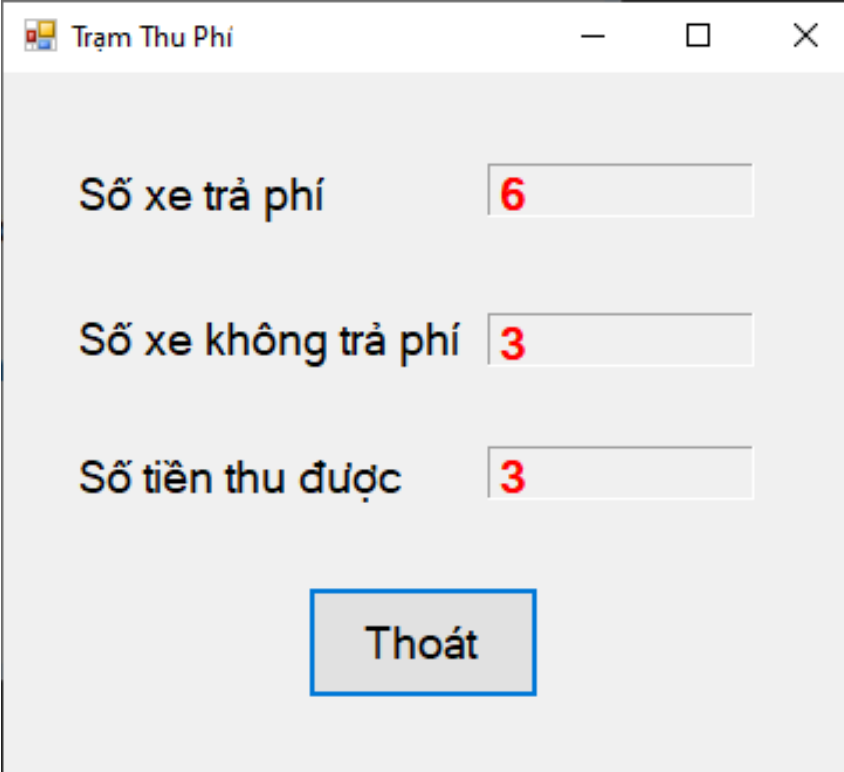
## BTH06:

### Yêu cầu:

- Có một trạm thu phí. Một xe đi qua có thể phải trả phí là 0.5 USD, hoặc thuộc dạng không trả phí. Để ghi nhận một xe trả phí đi qua trạm, người dùng bấm phím p hoặc P, để ghi nhận một xe không trả phí đi qua trạm, người dùng bấm phím n hoặc N

### Hướng dẫn:

- Xử lý sự kiện **KeyPress**
- Nhớ bật thuộc tính **KeyPreview** của Form là **True**



Trạm Thu Phí

Số xe trả phí 6

Số xe không trả phí 3

Số tiền thu được 3

Thoát

## Yêu cầu:

## Hướng dẫn:

[illegible]

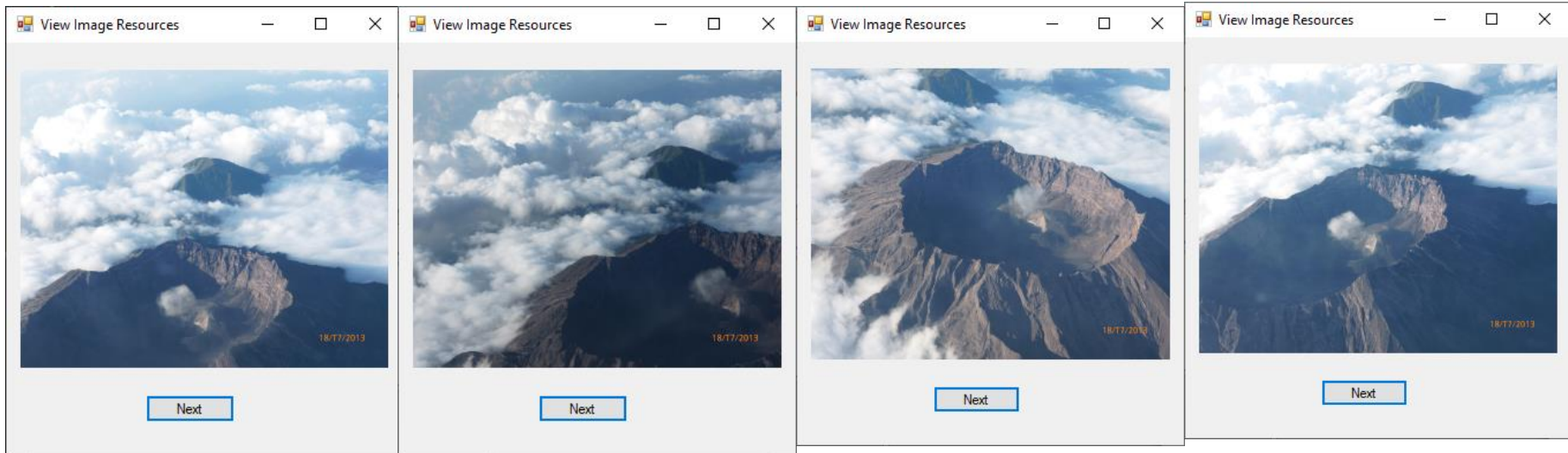
## BTH08:

### Yêu cầu:

- Load 4 ảnh vào **Resources**. Sau đó dùng **PictureBox** để hiển thị quay vòng 4 ảnh này từ **Resources**

### Hướng dẫn:

- Load ảnh vào **Resources**: vào **Properties** trong cửa sổ Solution Explorer, double click vào file Resources.resx để mở ra cửa sổ Resources Edit. Sau đó lần lượt đưa các ảnh vào, và đặt tên resources ảnh như sau: img0, img1, img2, img3
- Nên đặt thuộc tính **SizeMode** của **PictureBox** là **StretchImage**



## BTH09:

### Yêu cầu:

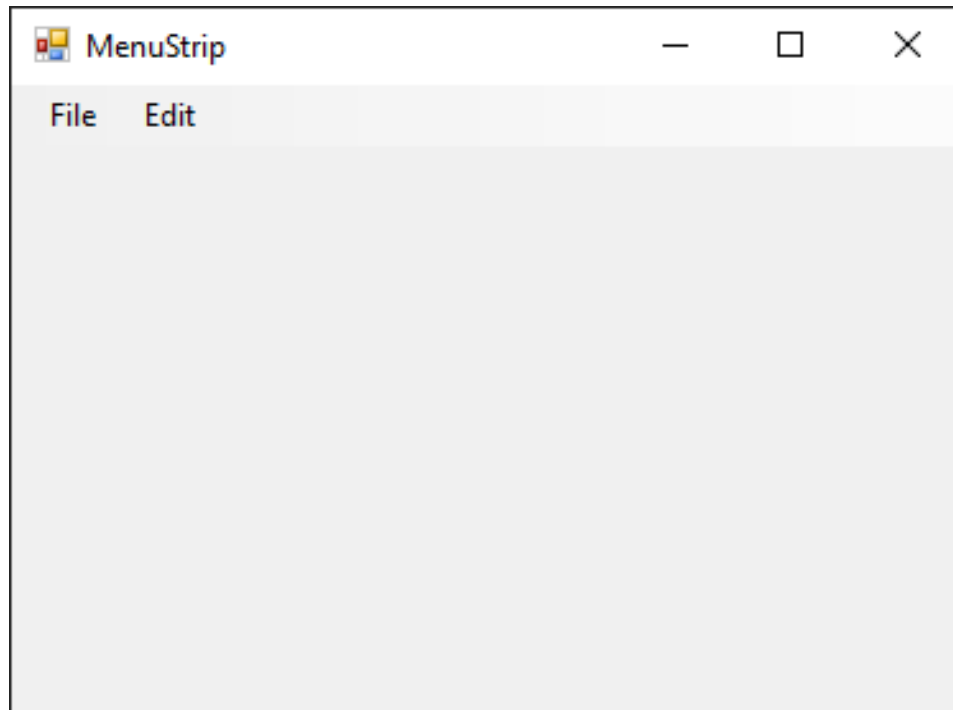
- Sử dụng **MenuStrip** để tạo ra cấu trúc menu như sau:

File: Open, Save, Exit

Edit: Copy, Paste, Find/Repalce

- Click vào mục nào thì báo hiển thị message “Đã đã chọn <mục đó>”

### Hướng dẫn:



## BTH10:

### Yêu cầu:

- Sử dụng MenuStrip để tạo ra cấu trúc menu như sau:

File: About, Exit

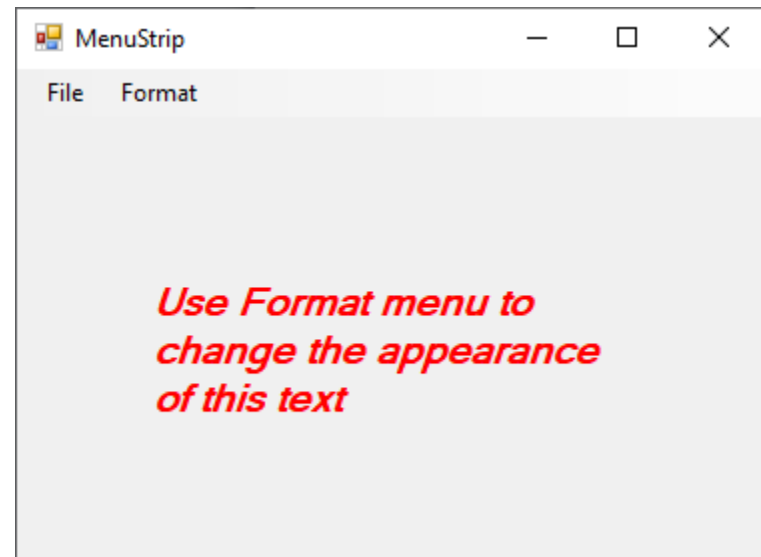
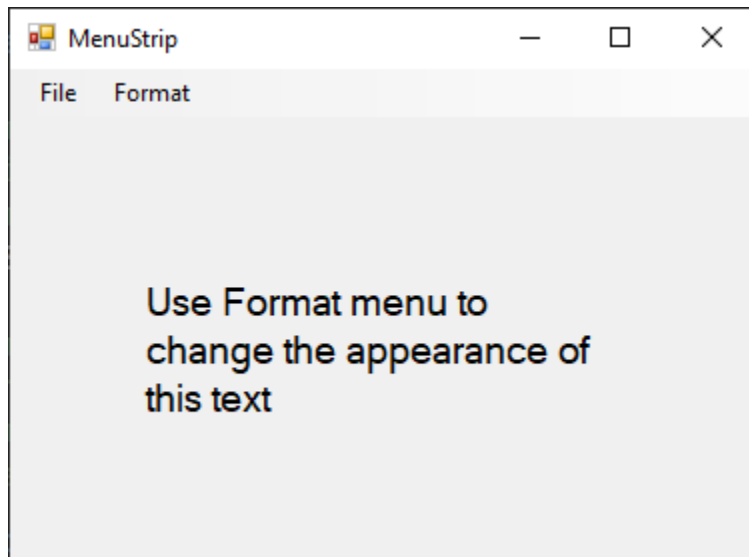
Format: Color, Font

Color: Black, Blue, Red, Green - chỉ chọn 1

Font: Times New Roman, Courier, Arial - chỉ chọn 1, dấu cách, Bold, Italic

Khi chọn Color, Font, đặt thêm dấu check vào mục đó. Mặc định ban đầu color Black

### Hướng dẫn:



## BTH11:

### Yêu cầu:

- Nâng cao BTH05: tạo hiệu ứng chuyển động cho quả banh theo quỹ đạo là một hình chữ nhật

### Hướng dẫn:

- Quỹ đạo hình chữ nhật gồm 4 hướng chuyển động (giả sử ban đầu quả banh nằm ở góc trái trên của quỹ đạo): trái qua phải, trên xuống dưới, phải qua trái, dưới lên trên. Ở mỗi hướng chuyển động ta sẽ có cách cập nhật vị trí quả banh khác nhau. Khi chuyển động đến “đường biên”, ta cần đổi hướng chuyển động

