

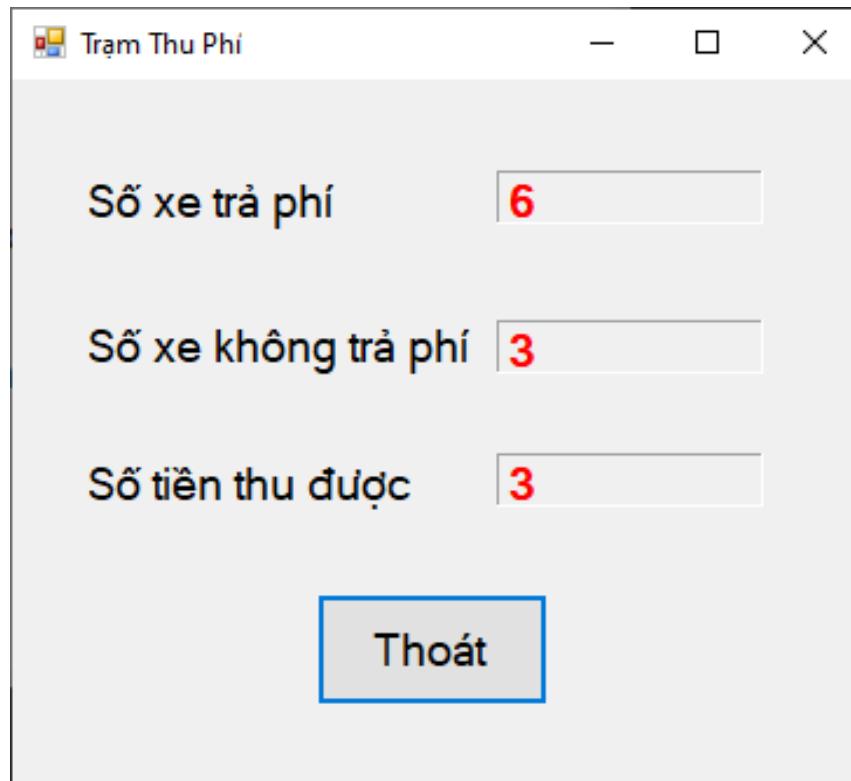
BTH06:

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**



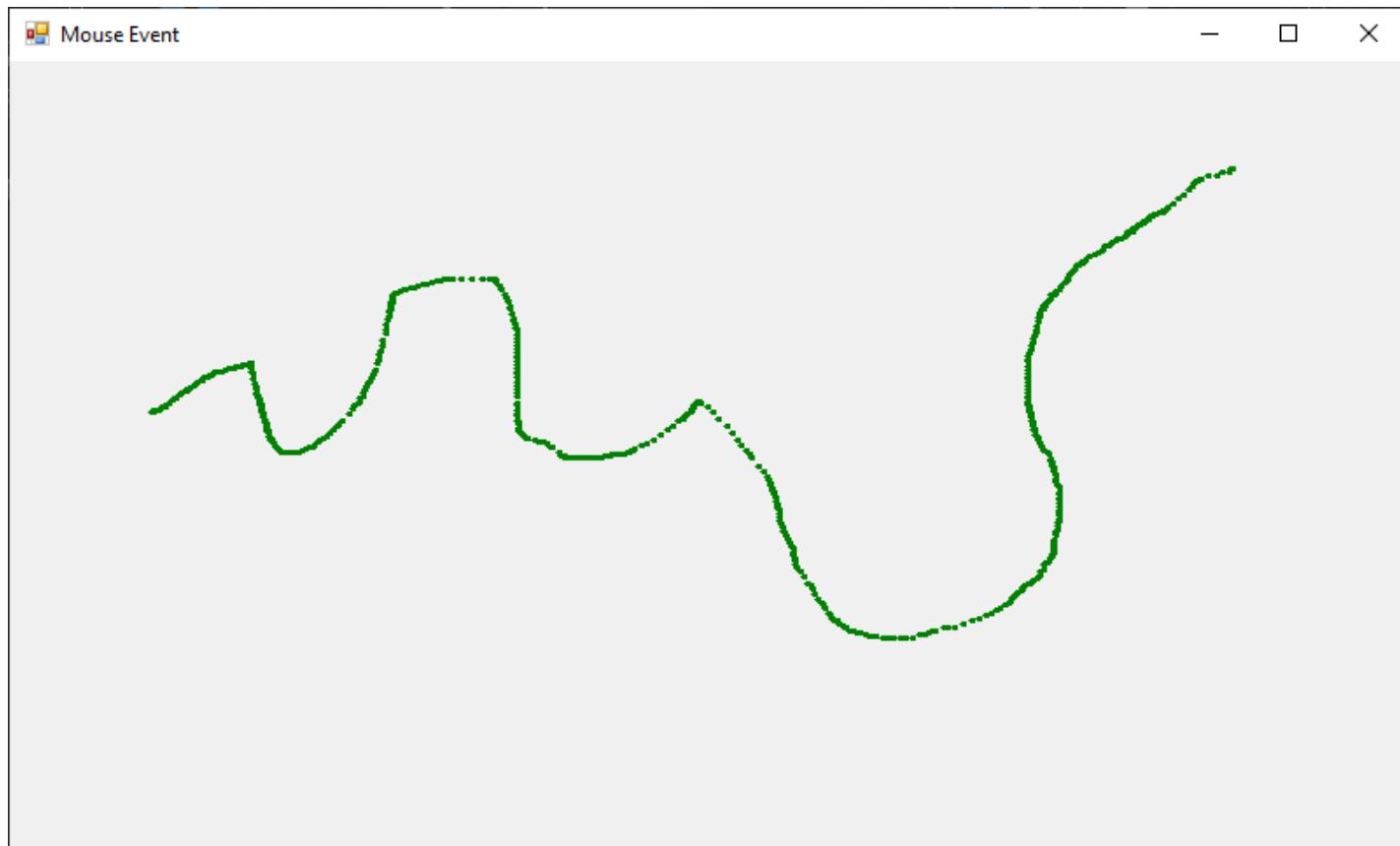
BTH07:

Yêu cầu:

- Cho người dùng sử dụng chuột để vẽ hình tự do trên form. Khi bắt đầu vẽ, người dùng click và giữ chuột trái, sau đó di chuyển chuột theo hình muốn vẽ. Để kết thúc việc vẽ, người dùng thả tay ra

Hướng dẫn:

- Xử lý các sự kiện **MouseUp**, **MouseDown** và **MouseMove**



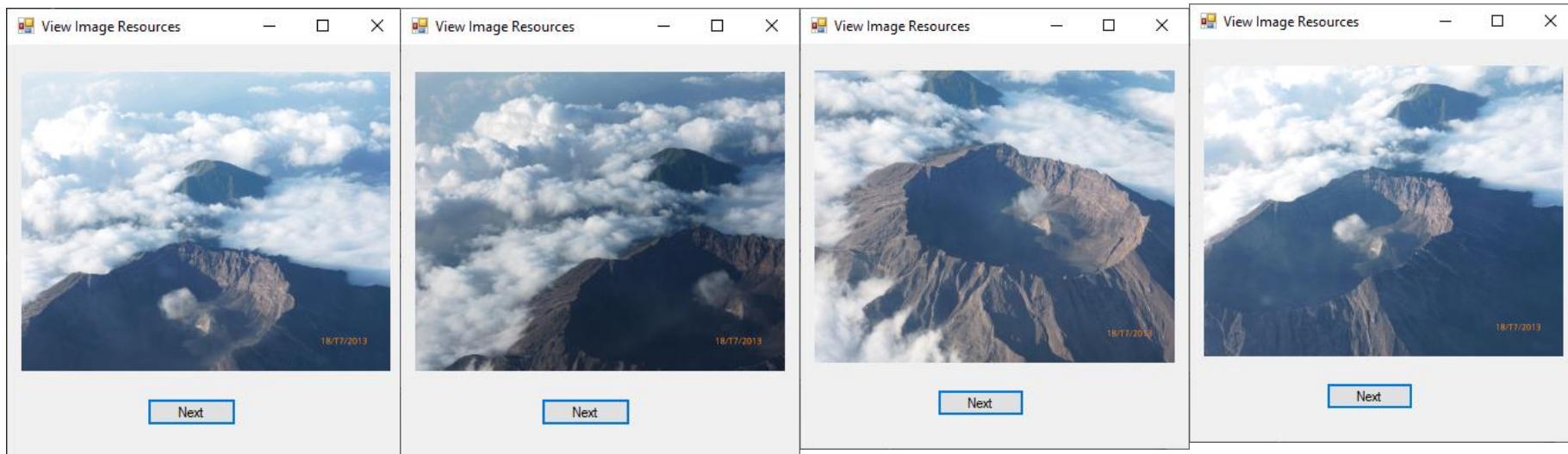
BTH08:

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 tínhSizeMode của PictureBox là StretchImage



BTH09:

Yêu cầu:

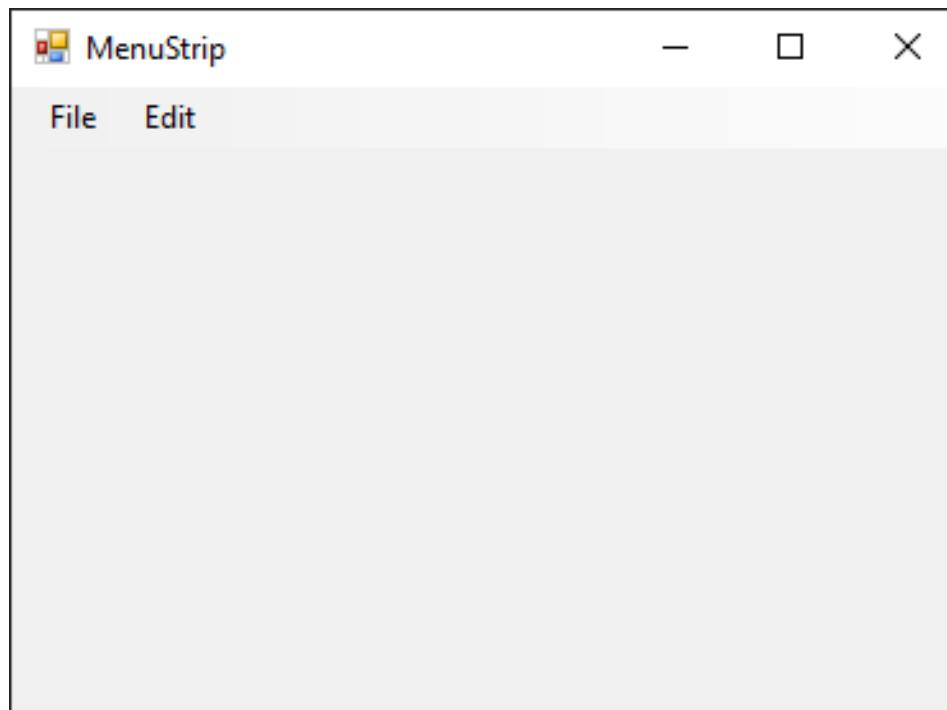
- Sử dụng **MenuStrip** để tạo ra cấu trúc menu như sau:

File: Open, Save, Exit

Edit: Copy, Paste, Find/Replace

- Click vào mục nào thì báo hiển thị message “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

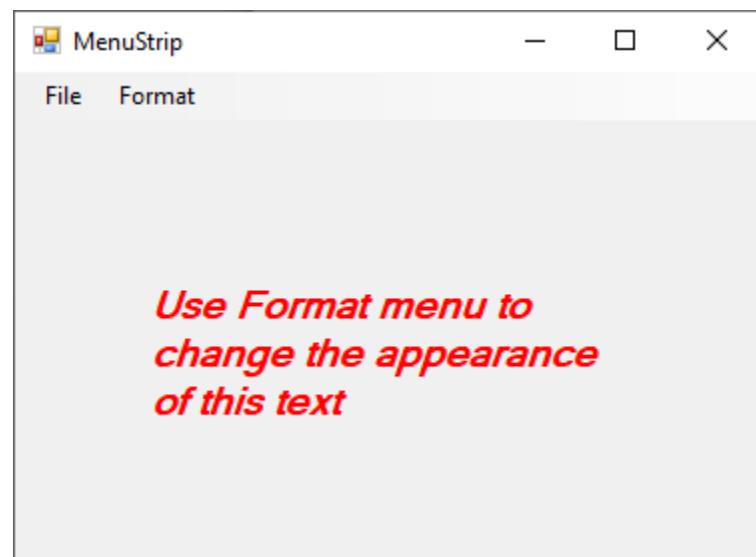
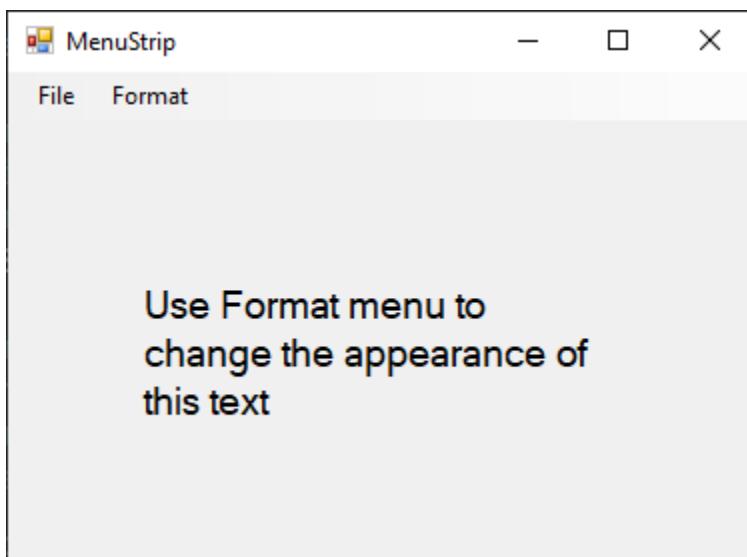
Color: Black, Blue, Red, Green - chỉ chọn 1

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

