

BTH17:

Yêu cầu:

-Viết một ứng dụng MDI tương tự như Notepad, nhưng chỉ gồm một số tính năng cơ bản với cấu trúc:

Form chính (mainForm): chứa menu gồm:

File → New, Open, Save, Exit

Window → Cascade, Tile Vertical, Tile Horizontal

Form con (mdiChildForm): chứa TextBox soạn thảo

Hướng dẫn:

- Dùng các dialog OpenFileDialog và SaveFileDialog cho các tính năng Open, Save File
- Đọc text từ file: File.ReadAllText(fileName)
- Viết text vào file: File.WriteAllText(fileName, contents)
- Form cha: đặt thuộc tính isMdiContainer=True, WindowState=Maximized
- Form con: thêm vào một TextBox và đặt thuộc tính Multiline=True, ScrollBars=Both, Dock=Fill

BTH18:

Yêu cầu:

- Vẽ và tô một hình chữ nhật màu đỏ chiều dài 60, chiều rộng 40 trên form, có tọa độ góc trái trên (10, 10)
- Cho phép dùng chuột để nắm kéo hình đến chỗ khác
- Khi thả chuột ra, hình dừng tại vị trí mới

Hướng dẫn:

- Xử lý các sự kiện MouseDown,MouseMove, MouseUp

MouseDown:

- + Kiểm tra xem điểm chuột có nằm trong hình chữ nhật. Nếu có thì bật cờ “moving” lên, đồng thời ghi nhớ độ lệch tọa độ giữa điểm chuột với góc trái trên của hình chữ nhật

MouseMove:

- + Nếu đang ở trạng thái “moving” thì cập nhật lại tọa độ góc trái trên hình chữ nhật theo điểm chuột và gọi Invalidate() để vẽ lại form

MouseUp:

- + Tắt cờ “moving”

BTH19:

Yêu cầu:

- Tạo hiệu ứng chữ chạy từ phải sang trái của màn hình. Câu “Chúc mừng năm mới an khang thịnh vượng”, font Arial, kích thước 60

Hướng dẫn:

- Tính kích thước dòng chữ để biết khi nào chữ chạy hết màn hình

BTH20:

Yêu cầu:

- Vẽ và tô một hình chữ nhật màu đỏ chiều dài 60, chiều rộng 40 trên form, có tọa độ góc trái trên (10, 10)
- Cho phép dùng các phím mũi tên để di chuyển hình, nhưng không được ra khỏi form

Hướng dẫn:

- Xử lý sự kiện bàn phím kết hợp với vẽ lại

BTH21:

Yêu cầu:

- Tạo hiệu ứng mưa rơi với khoảng 100 hạt mưa với tốc độ rơi khác nhau
- Hạt nào rơi khỏi màn hình thì quay lại như từ đầu

Hướng dẫn:

-