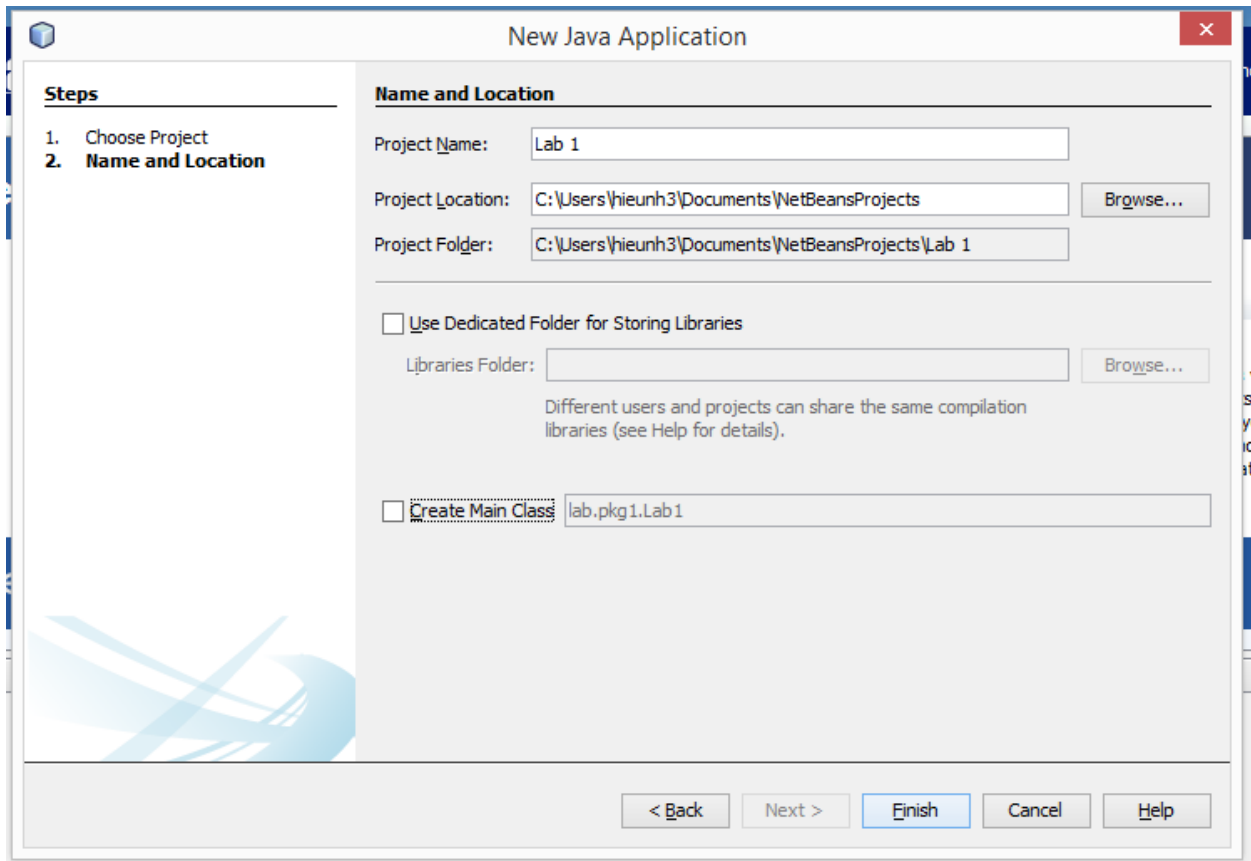
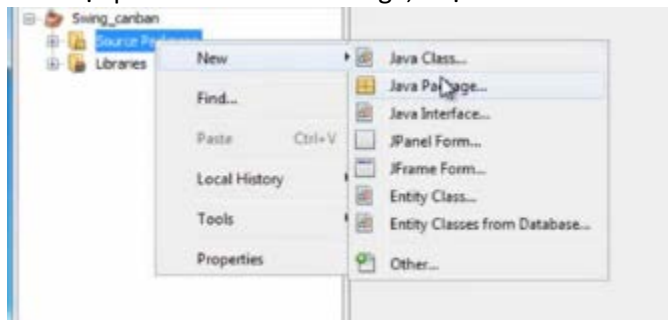


Bài 1. Tạo một ứng dụng SWING cơ bản

1. Trong NetBeans, chọn New Projects, đặt tên cho Projects là lab1, nhớ bỏ chọn nút “Creat Main Class”  
→ Finish

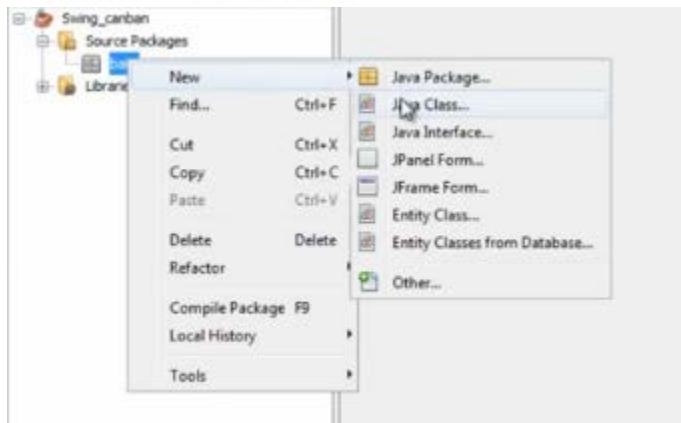


2. Chuột phải vào Source Package, chọn như hình

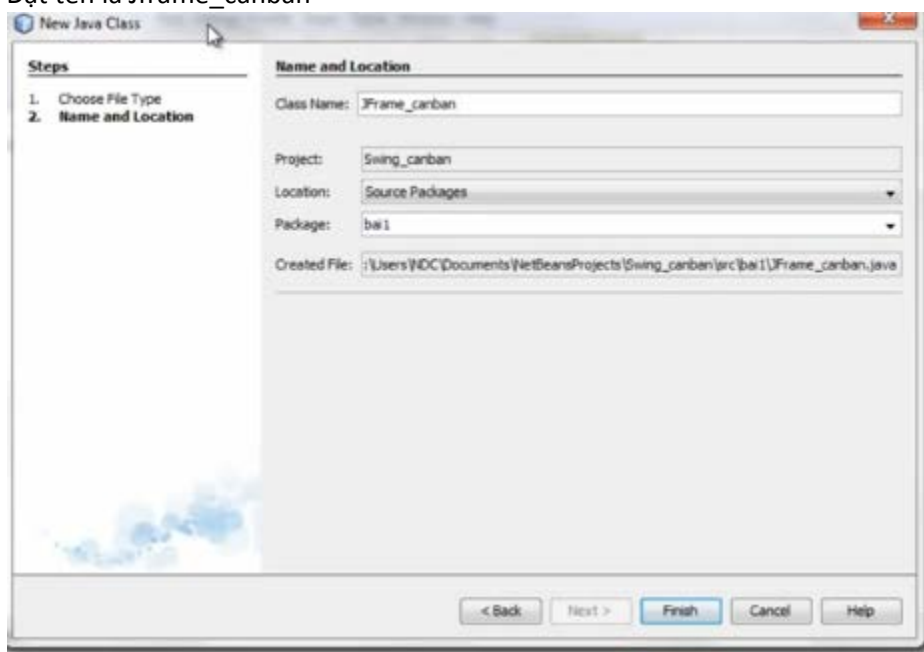


Đặt tên là bài1 → Finish

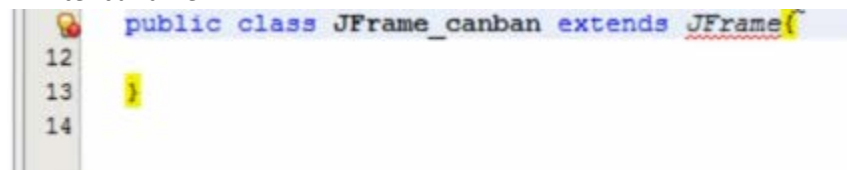
3. Chuột phải vào bài 1, chọn như hình



Đặt tên là JFrame\_canban



#### 4. Extend JFrame



- Xuất hiện báo lỗi màu đỏ → Bấm Alt-Enter để hiển thị thông báo lỗi và gợi ý
- Lỗi này là chưa import thư viện cho JFrame
- Chọn "Add import for javax.swing.JFrame"
- hết báo lỗi

#### 5. Khai báo phương thức main trong class JFrame\_canban

"public static void main(String[] args)"

Hoặc có thể dùng phím tắt psvm – bấm phím Tab

```

13 public class JFrame_canban extends JFrame{
14
15     public static void main(String[] args) {
16         |
17     }
18

```

Tạo một thực thể JFrame\_canban

```

13 public class JFrame_canban extends JFrame{
14
15
16     public static void main(String[] args) {
17         new JFrame_canban()
18     }
19
20 }

```

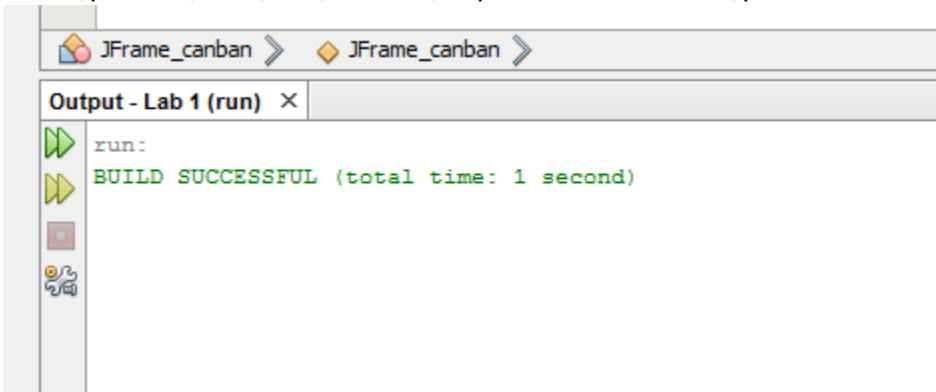
Tạo phương thức JFrame\_canban

```

13 public class JFrame_canban extends JFrame{
14
15     public JFrame_canban() {
16
17     }
18     public static void main(String[] args) {
19         new JFrame_canban();
20     }
21
22
23 }

```

Như vậy ta đã tạo được một JFrame, hãy nhấn Shift-F6 để chạy thử



Như bạn thấy chương trình đã chạy thành công, nhưng chúng ta không thấy điều gì xảy ra, do JFrame chưa được set thuộc tính hiển thị

```
public class JFrame_canban extends JFrame{

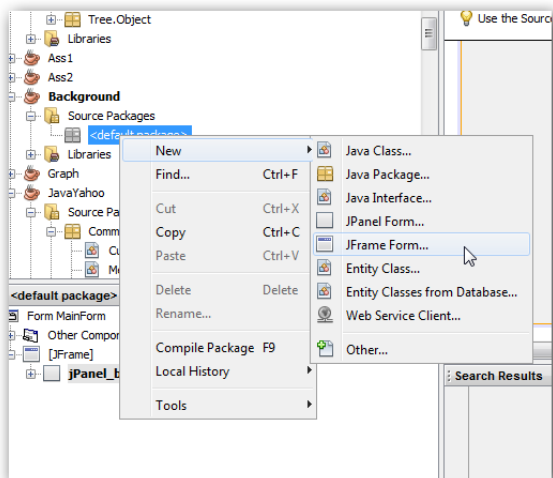
    public JFrame_canban() {
        setVisible(true);
    }

    public static void main(String[] args) {
        new JFrame_canban();
    }
}
```

Bạn có thể thiết lập thêm các thuộc tính cho JFrame cho đúng ý mình  
 setTitle(String)  
 setBackground(c)  
 setForeground(c)  
 setSize(width,height)

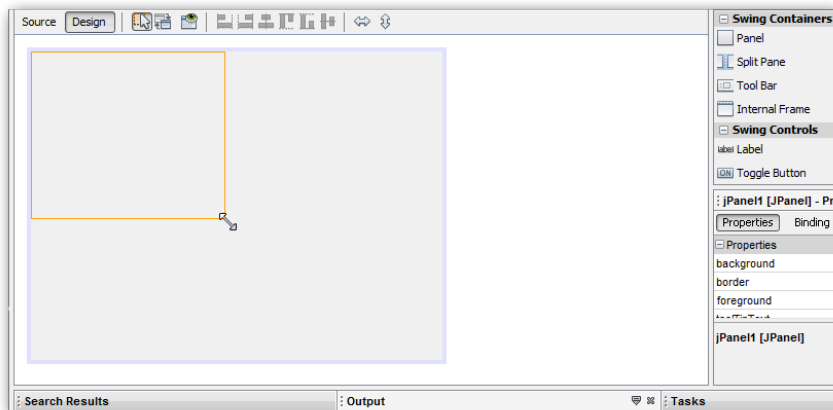
Bài 2 Tạo JPanel và set ảnh nền cho JPanel.

1. Trong Project của bạn, tạo 1 JFrame Form

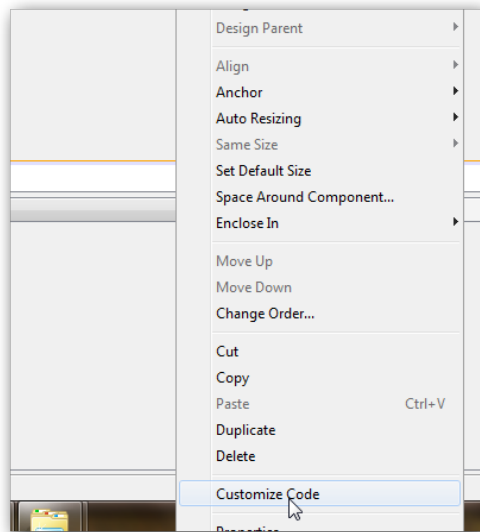


2. Trong ô Swing Containers chọn Panel và kéo vào Frame của chúng ta, kéo cho vừa với kích thước

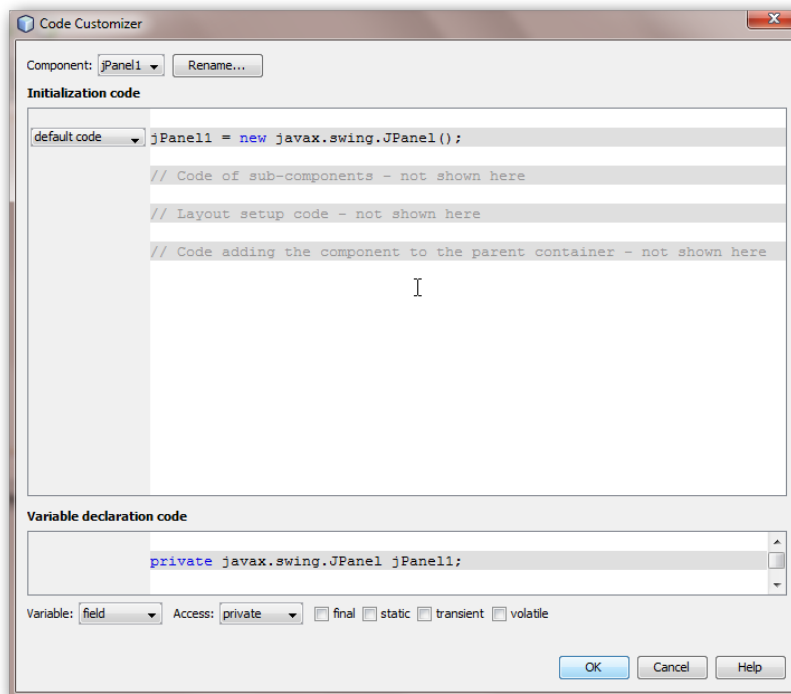
## Frame



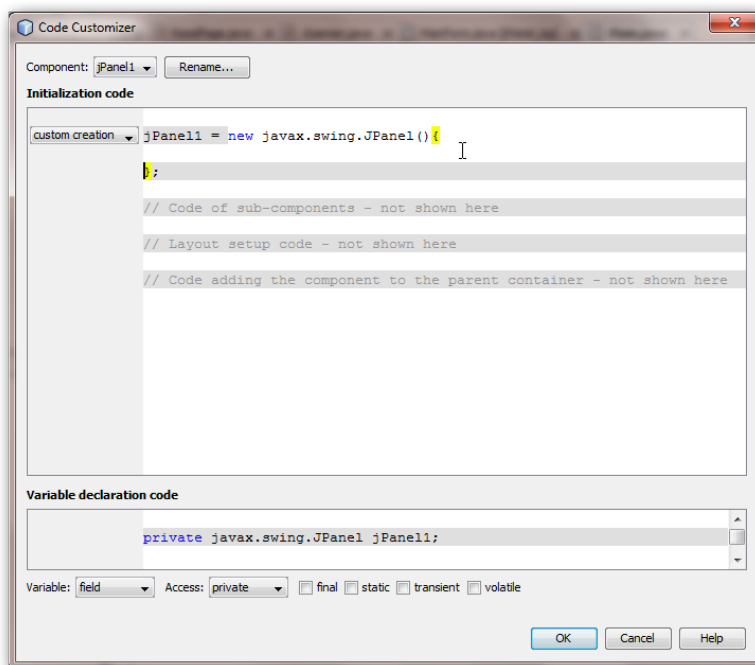
3. Sau khi kéo Panel vừa khít với Frame, nhấn chuột phải vào Panel đó, chọn Customize Code



Sau đó ta sẽ có hộp thoại:



Tại chỗ **default code**, bạn chọn lại là **Custom creation**



Như vậy ta đã có 1 JPanel nằm trong JFrame

Chúng ta có thể thiết lập thuộc tính cho JPanel bằng các phương thức

- setBackground
- setLayout
- setBorder

#### 4. Set ảnh nền cho Panel

Paste đoạn code sau vào giữa nhé:

```
ImageIcon icon = new ImageIcon("images/bg.png");
public void paintComponent(Graphics g){
    Dimension d = getSize();
    g.drawImage(icon.getImage(), 0, 0, d.width, d.height, null);
    setOpaque(false);
    super.paintComponent(g);
}
```

Chuyển sang chế độ Code, import các thư viện cần thiết

