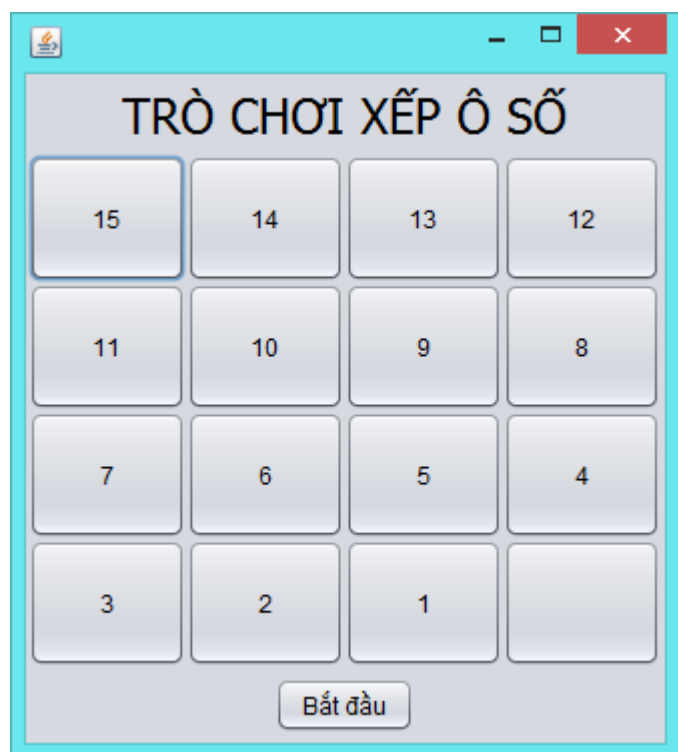


BÀI 1: Xây dựng giao diện trò chơi xếp ô số như sau



Hướng dẫn thực hiện:

- Thiết kế giao diện với 16 nút
- Đặt layout cho cửa sổ là BorderLayout
- Kéo 3 JPanel vào và đặt ở các vị trí: First, Center, Last sau đó đặt layout cho các JPanel này như sau:
 - FlowLayout.CENTER cho 2 Panel First và Last
 - GridLayout(4x4) cho Panel Center
- Kéo JLabel vào JPanel vị trí First, 16 nút vào JPanel Center, 1 nút vào JPanel Last thiết kế các nhãn phù hợp
-



FlowLayout(CENTER)

GridLayout(4x4)

FlowLayout(CENTER)

Bài 2: Xây dựng trò chơi với qui tắc

- ✓ Khi nhấp chuột nút số cạnh nút trống thì sẽ đổi số đó cho ô trống.
- ✓ Trò chơi kết thúc khi thứ tự các ô số được sắp xếp theo chiều tăng dần

Hướng dẫn:

- ✓ [Bắt đầu]: Mở hộp thoại InputDialog yêu cầu nhập họ và tên người chơi và hiển thị trên tiêu đề của cửa sổ sau đó Enable tất cả các nút số
 - Sử dụng JOptionPane.showInputDialog() để là họ và tên từ người dùng
 - Sử dụng setTitle() để thiết lập tiêu đề
 - Sử dụng btn.setEnabled() để Enable/Disable các nút
- ✓ [Nhấp nút số]: nếu nút số cạnh nút trống thì chuyển số sang nút trống
 - Sử dụng btn.getText() và btn.setText() để thay đổi nhãn của nút
- ✓ Xác nhận có chơi tiếp hay không khi trò chơi kết thúc? Nếu chọn yes thì đánh lại các ô số ngược lại thì đóng cửa sổ
 - Sau mỗi thao tác đổi duyệt xem các nhãn đã được xếp tăng dần hay chưa để đưa ra thông báo Game over và xác nhận chơi tiếp.
 - Sử dụng JOptionPane.showConfirmDialog() để yêu cầu xác nhận có tiếp không?

Sử dụng System.exit(0) để kết thúc ứng dụng