**Bài thu hoạch Chapter 1 & Chapter 2**

**Link github:** *https://github.com/tiniDog/Xamarin\_ThuyChau\_16520111.git*

# **Chapter 1**

1. Kết quả đạt được

* Biết được các yếu tố cơ bản, thành phần cơ bản của giao diện người dung trên thiết bị di động.
* Hiểu cách tiếp cận giao diện người dùng dành riêng cho nền tảng
* Sử dụng được các thành phần cơ bản của Xamarin Form UI như: Page, Layout, View,..
* Nắm được các phương thức vòng đời của ứng dụng: OnStart, OnSleep, và OnResume
* Thao tác với các thành phẩn, thuộc tính như: Label, Entry, BoxView, Image, StackLayout, ScrollView,…

1. Khó khăn: Máy chạy build chậm, khi chèn hình bị lỗi nhưng đã fix được
2. Một số Hình ảnh kết quả đã làm

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động | Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động | Ảnh có chứa ảnh chụp màn hình  Mô tả được tạo tự động |

# **Chapter 2**

1. Kết quả đạt được

* Biết được nguồn gốc, một page, controls, layouts,... được cung cấp bởi Xamarin.From XAML
* Cách khai báo các phần tử, gán giá trị cho các thuộc tính,
* Sử dụng các phần mở rộng đánh dấu để tham chiếu các thành viên tĩnh, tạo mảng, tham chiếu các phần tử khác bên trong XAML và
* Sử dụng các hàm tạo không mặc định và các phương thức xuất xưởng để khởi tạo các lớp.
* Cách tiếp cận Xamarin.Forms cung cấp để gán các giá trị có thể là các kiểu dữ liệu đơn giản, giá trị liệt kê, bộ sưu tập, trình xử lý sự kiện và thậm chí các giá trị cho các thuộc tính không được xác định trong chính phần tử.
* Sử dụng XAML cung cấp một giải pháp thay thế cho cách tiếp cận C # bằng cách viết giao diện người dùng iOS và Android dành riêng cho nền tảng
* Các tệp XAML được lưu trữ bên trong dự án .NET Standard độc lập với nền tảng. Có thể tăng khả năng sử dụng lại và khả năng bảo trì của ứng dụng di động bằng cách làm theo các mẫu thiết kế.

1. Một số hình ảnh kết quả đã làm

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |