

BÀI 6. XỬ LÝ GIAO DIỆN VỚI CÁC CONTROL CƠ BẢN (DIALOG)

I. Mục tiêu

Giúp sinh viên hiểu rõ và lập trình với các thành phần

- 1) Giao diện người dùng ?
- 2) Làm quen với thiết kế giao diện theo phương pháp “Kéo thả”
- 3) Lập trình giao diện XML
- 4) Xử lý sự kiện với DIALOG

II. Nội dung

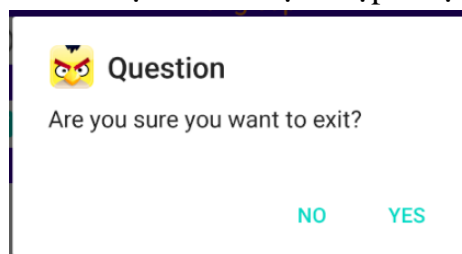
Yêu cầu: Viết ứng Dụng sử dụng hộp thoại Dialog để throat.

The screenshot shows a registration form with the following sections:

- Thông tin cá nhân** (Personal Information):
 - Họ tên: Doan Ai Nuong
 - CMND: 250592829
- Bảng cấp** (Education Level):
 - Trung cấp (unselected)
 - Cao đẳng (unselected)
 - Đại học (selected)
- Sở thích** (Hobbies):
 - Độc báo (checked)
 - Độc sách (unchecked)
 - Độc coding (checked)
- Thông tin bổ sung** (Additional Information):
 - Senior Programmer
 - Senior saler
- Gửi thông tin** (Submit button)

Mô tả:

- Khi bấm vào nút Back trên thiết bị sẽ hiển thị ra hộp thoại như sau:



Chúng ta xem coding trong MainActivity:

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
    }  
}
```

```

    }

    @Override
    public void onBackPressed() {
        AlertDialog.Builder b =new
AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
        b.setTitle("Question");
        b.setMessage("Are you sure you want to exit?");
        b.setIcon(R.drawable.canhbao);
        b.setPositiveButton("Yes", new DialogInterface.
OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which)
            {
                finish();
            }
        });
        b.setNegativeButton("No", new
DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which)
            {
                dialddog.cancel();
            }
        });
        b.create().show();
    }
}

```