

FUNiX

---

ĐỒ ÁN MÔN HỌC

ĐỀ TÀI

Java Swing: Mở Rộng GUI

Sinh viên thực hiện: Trịnh Văn Hải

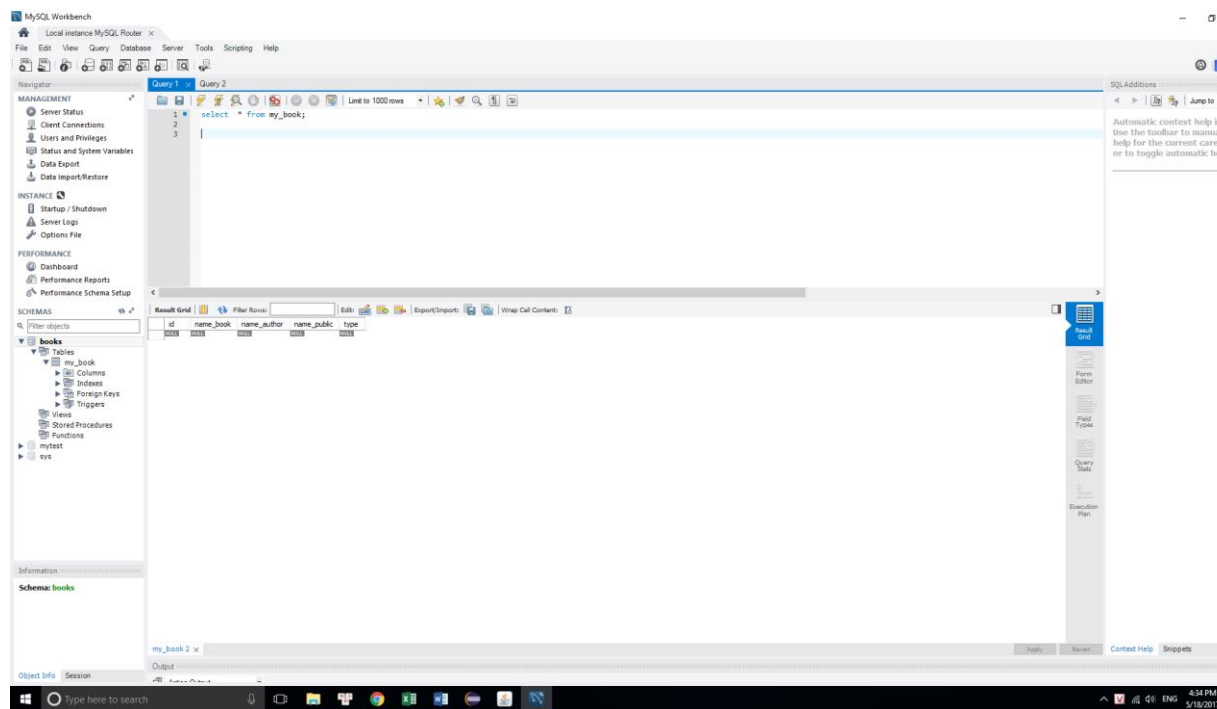
Lớp: K1701

**I. Thu hoạch về những gì bạn đã học chương này**

- Sử dụng Netbeans.
- Phương thức `showInputDialog` của lớp `JOptionPane` : Hiển thị một hộp thoại dạng question-message yêu cầu input từ người dùng được tạo ra từ `parentComponent`.
- Phương thức `showMessageDialog` của lớp `JOptionPane` : hiển thị hộp thoại có nút lệnh có nhãn là “OK”, có thể chỉ định thông báo icon và tiêu đề cho hộp thoại hiển thị.
- `JTable`: là một trong những component chủ đạo trong việc hiển thị dữ liệu. Nó là một Swing component cung cấp khả năng biểu diễn dữ liệu ở dạng bảng biểu hai chiều. Ngoài ra, `JTable` còn cho phép có thể dễ dàng chỉnh sửa thông tin ngay trên các cell của nó như khi bạn làm việc với Excel vậy.
- `JTree`: lớp này có thể tạo và hiển thị dữ liệu dưới dạng phân cấp. Đối tượng `Jtree` thực sự không chứa dữ liệu, nó đơn giản là chỉ cung cấp cách nhìn dữ liệu.
- Bộ định thời (timer) trong Swing (một thể hiện của `javax.swing.Timer`) thực hiện một hoặc nhiều sự kiện mà nó nghe được (action event) sau một thời gian trì hoãn cụ thể.
- Look và Feel

## II. Báo cáo dự án

### 1. Tạo Table message\_info trong hệ database MySql như hình sau



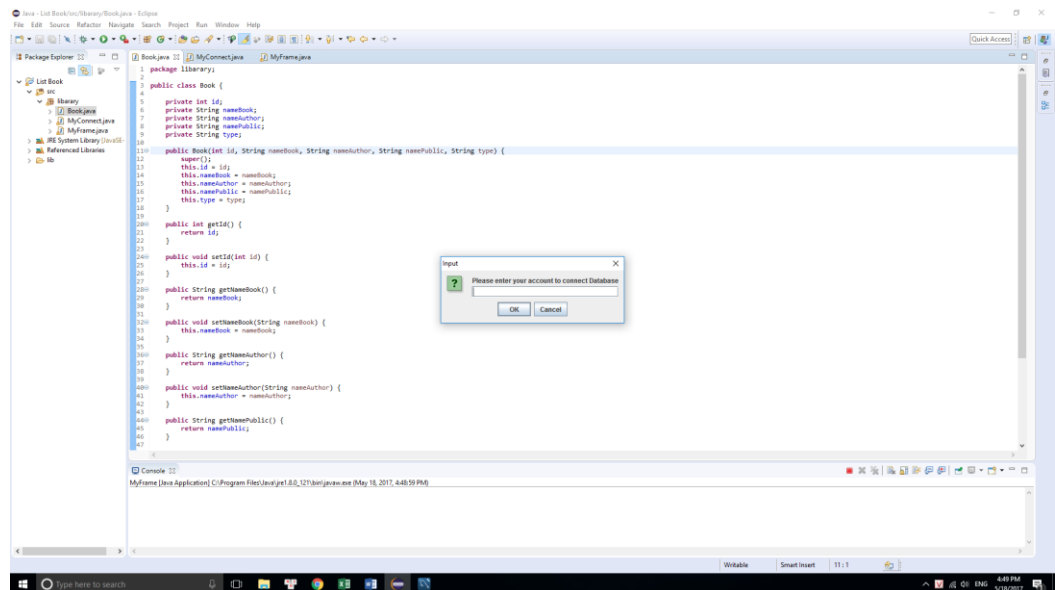
Gồm 5 cột để lưu dữ liệu

- Cột **id** lưu thông tin id
  - Cột **name\_book** lưu thông tin tên sách.
  - Cột **name\_author** lưu thông tin tác giả của sách
  - Cột **name\_public** lưu thông tin đơn vị phát hành sách
  - Cột **type** lưu thông tin thể loại của sách
2. Tải driver của MySQL và add vào thư viện project
  3. Tạo Class **Book** để khởi tạo đối tượng Book và cài đặt cũng như truy cập các thuộc tính của đối tượng
  4. Tạo Class **MyConnect** để thực hiện kết nối ứng dụng room chat với Database và các hàm truy vấn vào MySQL
  5. Tạo Class MyFrame để tạo giao diện ứng dụng và xử lý các dữ liệu của ứng dụng
  6. Khi chạy ứng dụng yêu cầu phải cung cấp tài khoản và mật khẩu để có thể truy cập vào Database. Ở đây ví dụ là tài khoản truy cập là “root” và mật khẩu là “1101”
  7. Mỗi khi người dùng nhấn nút ShowAllBook trên giao diện ứng dụng thì toàn bộ dữ liệu về Book trong Database được hiển thị trên ứng dụng.

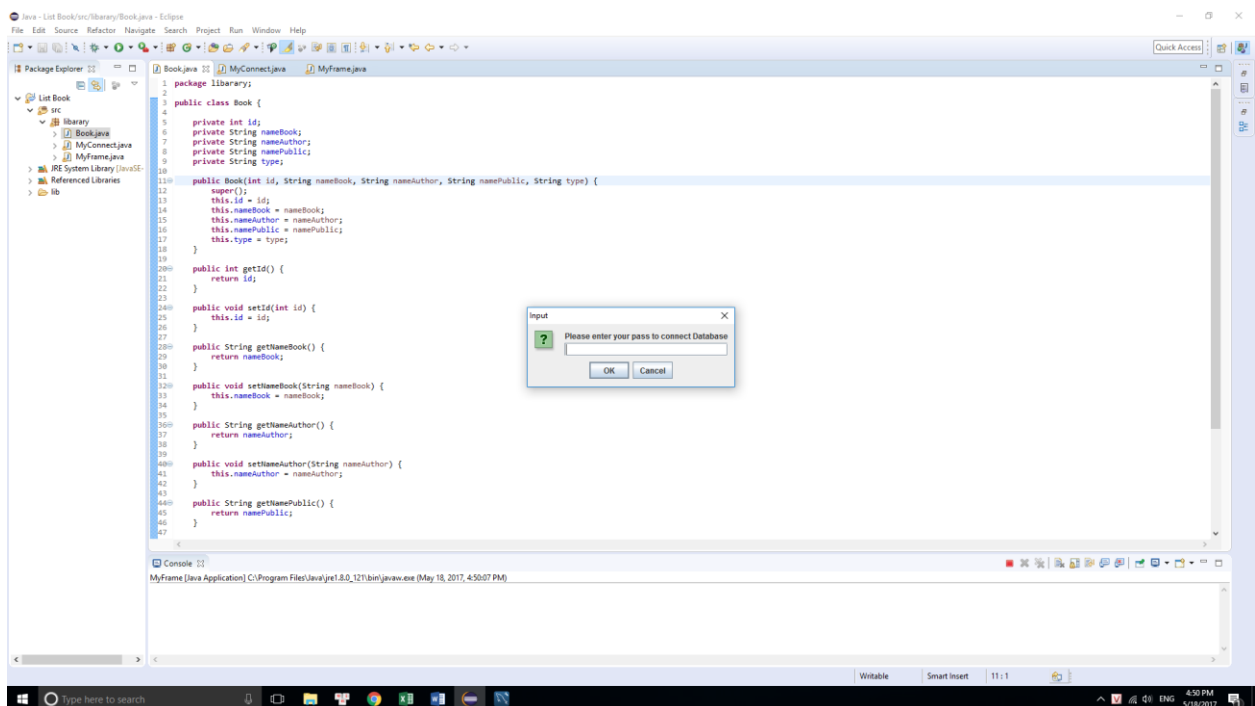
8. Mỗi khi người dùng nhấn nút Add thì giao diện input được hiển thị trên giao diện ứng dụng thì button này sẽ bắt sự kiện và xử lý thêm dữ liệu vào.
9. Mỗi khi người dùng chọn một row và nhấn nút Update thì tất cả thông tin của row đó hiển thị lên giao diện input để người dùng có thể chỉnh sửa dữ liệu.
10. Mỗi khi người dùng chọn một row và nhấn nút Delete thì tất cả thông tin của row đó sẽ bị xóa đi.
11. Mỗi khi người dùng nhấn nút Search thì hiển thị thông tin yêu cầu người dùng nhập vào tên sách cần tìm và nhấn OK nếu tìm thấy sẽ hiển thị tên sách lên giao diện ứng dụng.

### III. Một số hình ảnh ứng dụng hoạt động

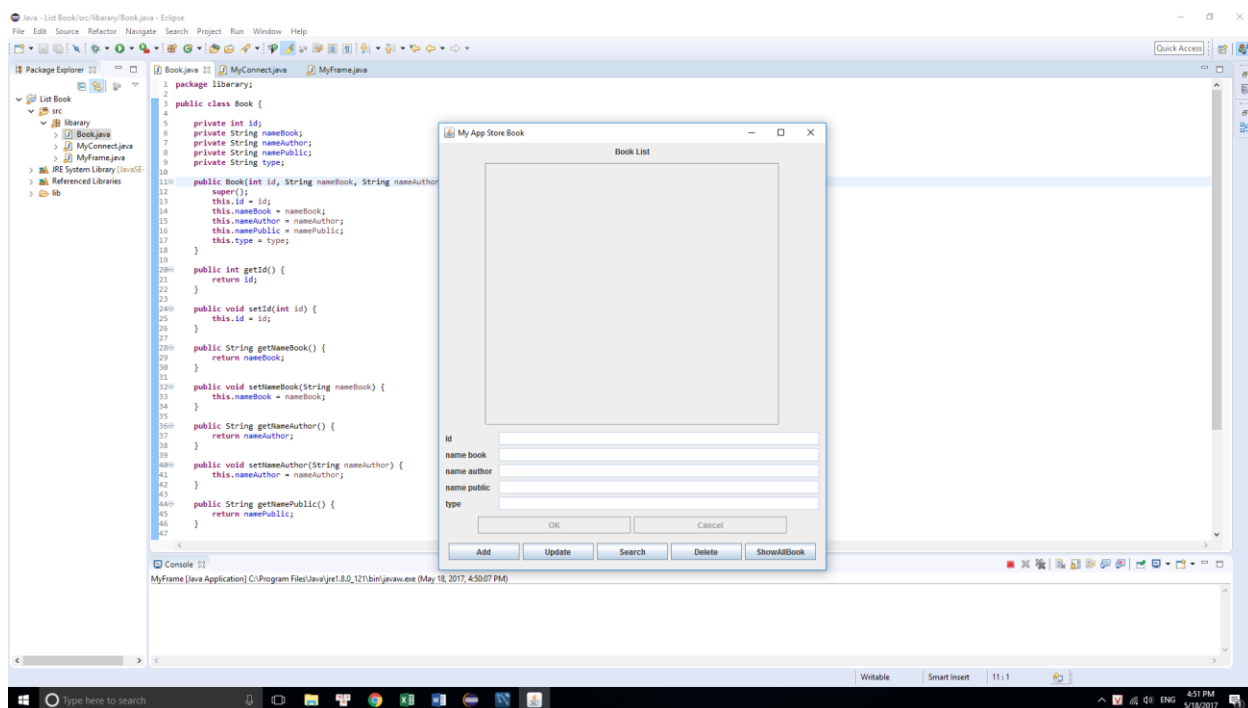
#### Khởi chạy và yêu cầu nhập tài khoản



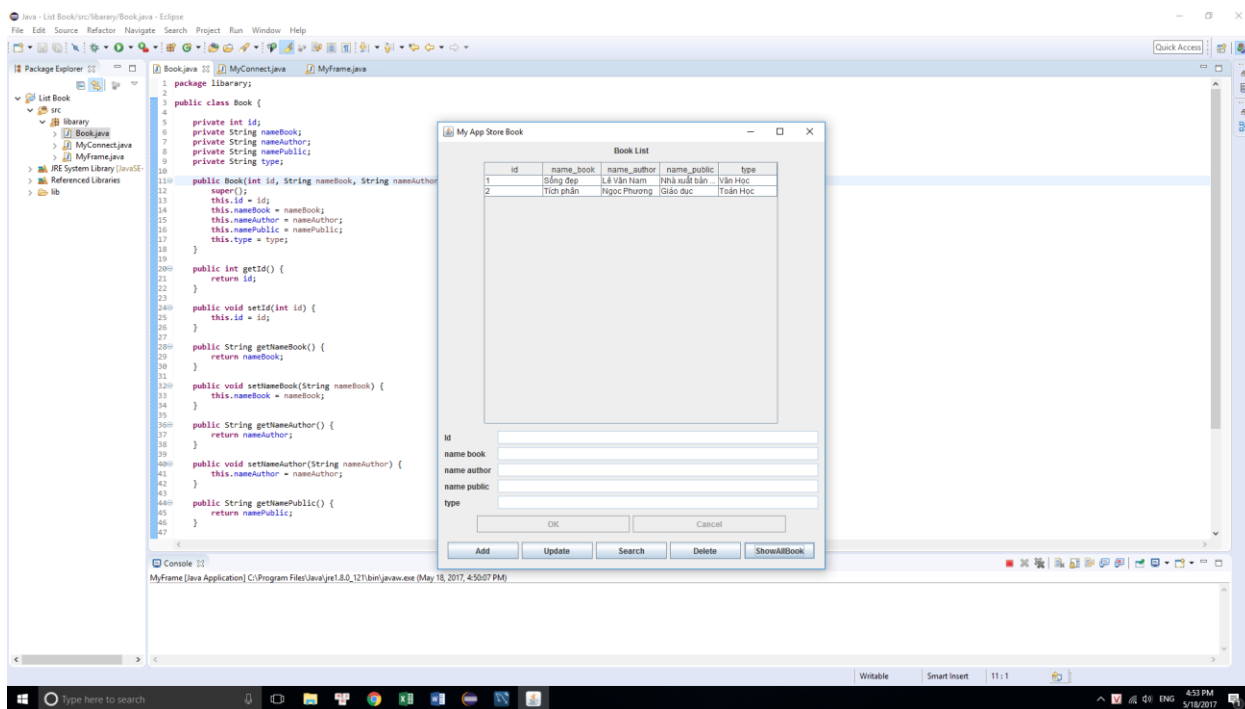
#### Nhập pass



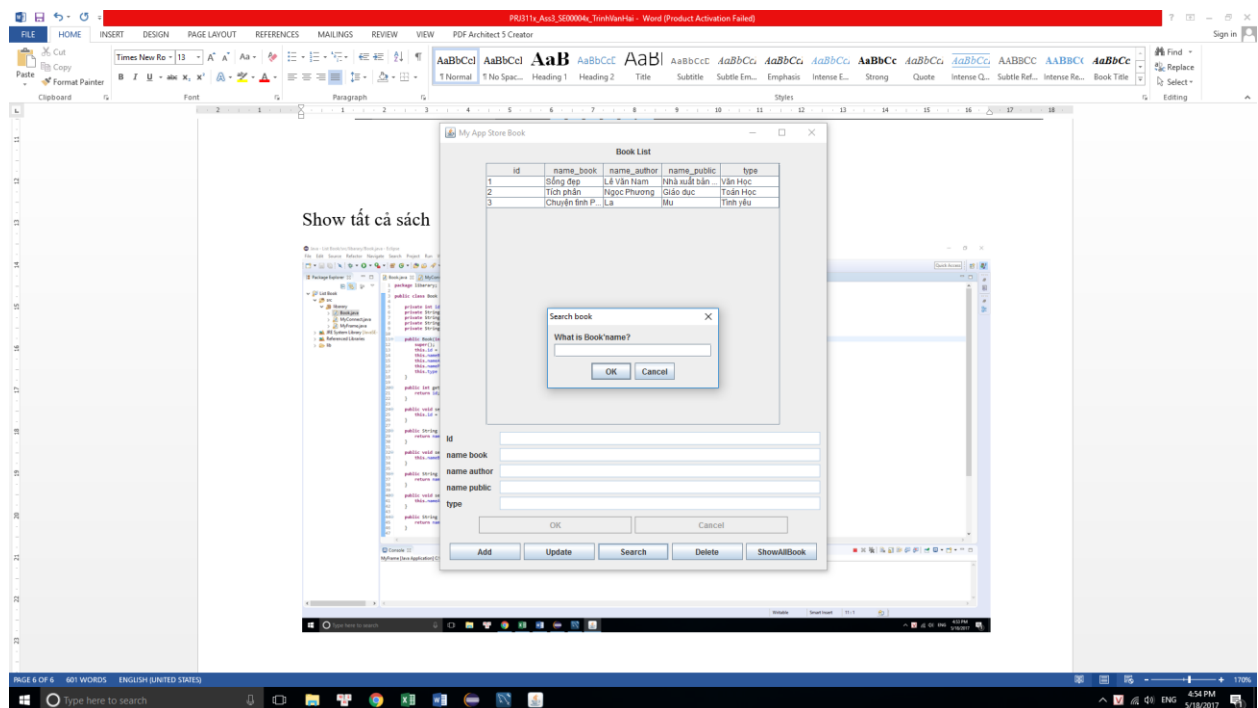
## Đăng nhập thành công



## Show tất cả sách



## Search tên sách



## Xóa sách

