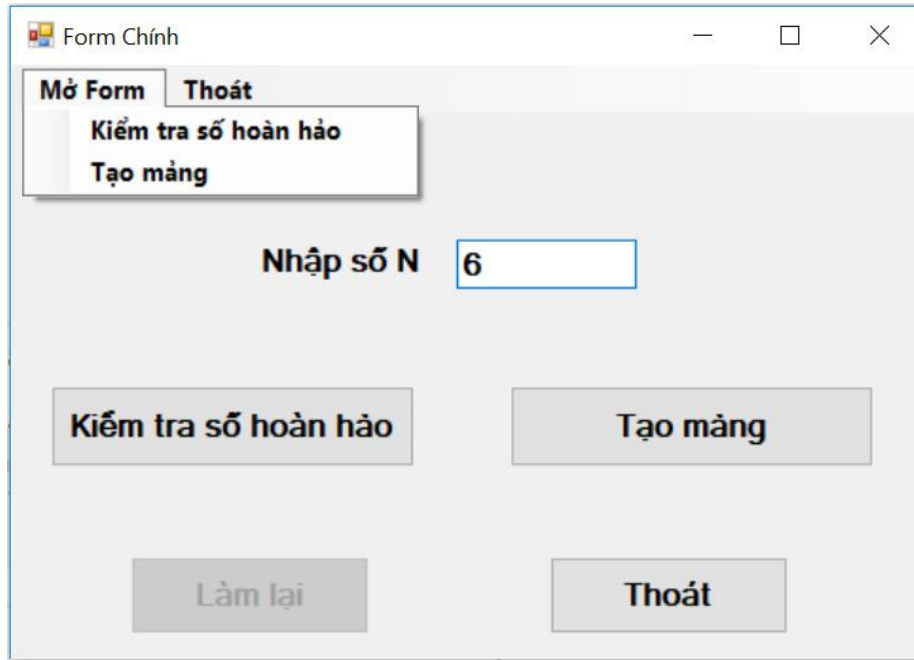


## Bài 9

- Tạo project có tên **Bai9** trên đĩa Z:
- Chương trình gồm có 3 form: **Form1**: Form chính, **Form2**: Kiểm tra số hoàn hảo, **Form3**: Tạo mảng.

### Câu 1: Form1



Form Chính

Mở Form   Thoát

Kiểm tra số hoàn hảo

Tạo mảng

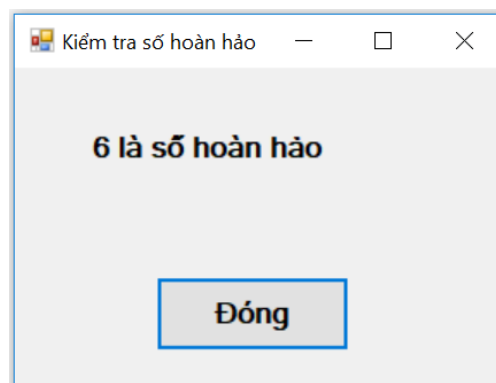
Nhập số N   6

Kiểm tra số hoàn hảo   Tạo mảng

Làm lại   Thoát

- Khi mở form1 nút **Làm lại** sẽ không có tác dụng.
- Nhấn nút **Kiểm tra số hoàn hảo**, **Tạo mảng** (hoặc menu) thì mở Form2 hoặc Form3 tương ứng với nút được chọn và nút **Làm lại** sẽ có tác dụng.
- Nhấn nút **Làm lại**, sẽ xóa hết nội dung dữ liệu nhập ở Textbox **Nhập số N** và đặt con trỏ tại Textbox **Nhập số N**.
- Nhấn nút **Thoát** (hoặc menu) sẽ đóng form và thoát chương trình.

### Câu 2: Form2



Kiểm tra số hoàn hảo

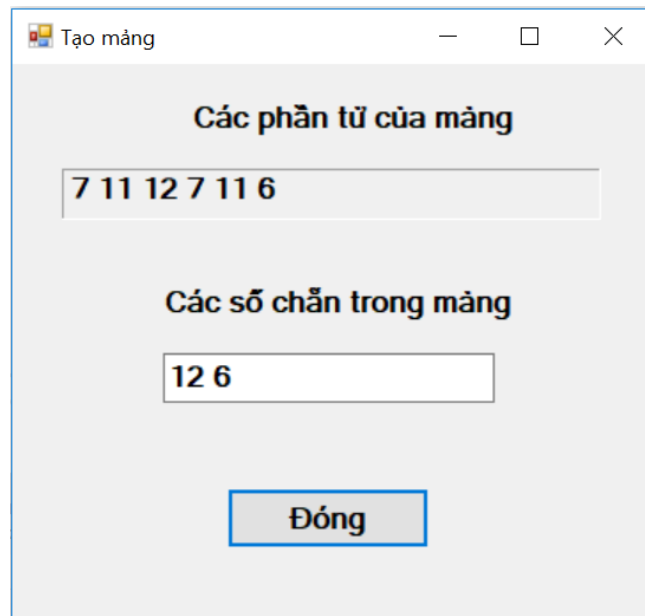
6 là số hoàn hảo

Đóng

*Ví dụ:* 6 là số hoàn hảo (tổng các ước số của 6 là:  $6=1+2+3$ )

- Khi mở form2 sẽ nhận giá trị của N được nhập từ form1.
- Kiểm tra và hiển thị N **là số hoàn hảo** (hoặc N **không phải số hoàn hảo**)
- Nhấn nút **Đóng**, sẽ đóng form.

### Câu 3: Form3



Tạo mảng

Các phần tử của mảng

7 11 12 7 11 6

Các số chẵn trong mảng

12 6

Đóng

- Khi mở form3 sẽ nhận giá trị của N được nhập từ form1.
- Tạo một mảng một chiều có số phần tử tương ứng với giá trị số N được nhập từ form1, và giá trị các phần tử của mảng được phát sinh ngẫu nhiên trong khoảng từ N đến N+12.
- Hiện thị các số chẵn của mảng vừa tạo vào textbox như trên.
- Nhấn nút **Đóng**, sẽ đóng form.