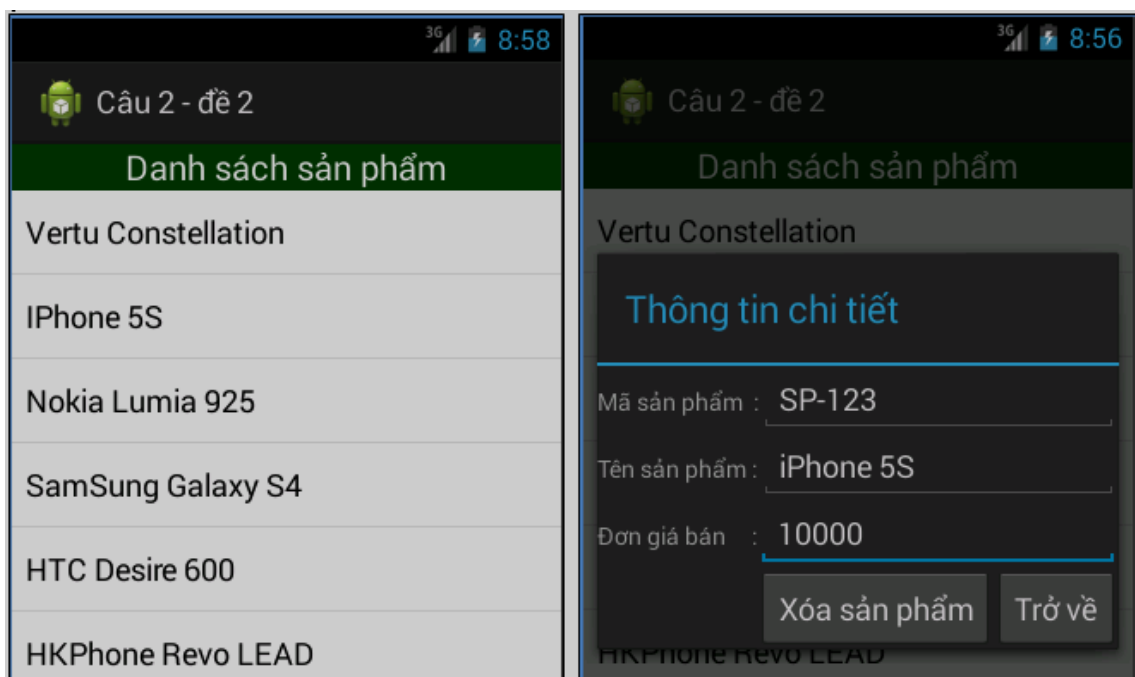


BT1: Xây dựng ứng dụng theo các yêu cầu sau:

1. Tạo class SanPham gồm các thuộc tính tương ứng như table SanPham, lưu ý thêm phương thức khởi tạo.
2. Tạo class DBHelper thực hiện công việc tạo database và tạo cấu trúc table.
3. Tạo class MyDatabase để thực hiện các thao tác dữ liệu trên từng table gồm: thêm, xóa, sửa, truy vấn toàn bộ dữ liệu bảng.
5. Viết lệnh cho phép tạo cơ sở dữ liệu SQLite, đồng thời nhập 6 dữ liệu mẫu như trên.
6. Chương trình khi khởi động sẽ hiển thị danh sách sản phẩm theo tên lên ListView.
7. Khi nhấn lâu vào tên một sản phẩm nào đó thì hệ thống sẽ hiển thị chi tiết của sản phẩm này ra một Activity mới dưới dạng Dialog (xem hình thông tin chi tiết).
8. Tại màn hình xem thông tin chi tiết:
 - Xóa sản phẩm: Cho phép xóa sản phẩm đang chọn ra khỏi SQLite, đồng thời cập nhật lại ListView.
 - Cập nhật sản phẩm: Cho phép chỉnh sửa sản phẩm đang chọn ra khỏi SQLite, đồng thời cập nhật lại ListView.
 - Trở về: Đóng màn hình hiện tại.



BT2: Xây dựng ứng dụng Thông tin của nhân viên bao gồm: Mã nhân viên, mã phòng ban, tên và tuổi; tất cả các nhân viên được lưu trữ bằng hệ cơ sở dữ liệu SQLite.

Thông tin của phòng ban bao gồm: Mã phòng ban, tên phòng ban và số phòng ban.

Hãy thiết kế giao diện và thực hiện các yêu cầu như dưới đây:

- Tạo class NhanVien gồm các thuộc tính tương ứng như table NhanVien, lưu ý thêm phương thức khởi tạo, và có.
- Tạo class PhongBan gồm các thuộc tính tương ứng như table PhongBan, lưu ý thêm phương thức khởi tạo.
- Tạo class DBHelper thực hiện công việc tạo database và tạo cấu trúc table.
- Tạo class MyDatabase để thực hiện các thao tác dữ liệu trên từng table gồm: thêm, xóa, sửa, truy vấn toàn bộ dữ liệu bảng.

a) Xây dựng Main_Activity có giao diện và các yêu cầu như sau:

- Activity vừa tải lên lần đầu thêm vào 3 phòng ban tương ứng với table PhongBan.
- Listview **lvDanhSach** sẽ hiển thị danh sách các nhân viên từng phòng ban đang chọn ở spinner. Lưu ý khi chọn vào item trong lvDanhSach sẽ hiển thị toàn bộ thông tin tương ứng và các EditText tương ứng. Mỗi item trong lvDanhSach có dạng:

TenPhongBan: MaNhanVien: TenNhanVien: Tuoi

- **nút lệnh btnThem:** tiến hành thêm vào table NhanVien, lưu ý nếu mã nhân viên đã có hay bất kỳ lỗi dữ liệu nào thì dùng lệnh Toast thông báo. Tải lại dữ liệu cho lvDanhSach.
- **Nút lệnh btnXoa:** khi chọn vào sẽ dựa mã nhân viên đang hiển thị trên edtMaNV để thực hiện xóa nhân viên tương ứng. Nếu có lỗi thì thông báo bằng lệnh Toast ra màn hình. Tải lại dữ liệu cho lvDanhSach.

b) Xây dựng Activity_2 có yêu cầu như sau:

Activity_2 được mở từ 1 nút lệnh mang tên btnOpenAct từ Main_Activity và được nhận tên của phòng ban đang được chọn trên Spinner spPhongBan và số lượng môn học đang thuộc phòng ban đó.

2 giá trị đọc được từ Main_Activity gửi qua sẽ hiển thị lên 2 TextView của Activity_2.