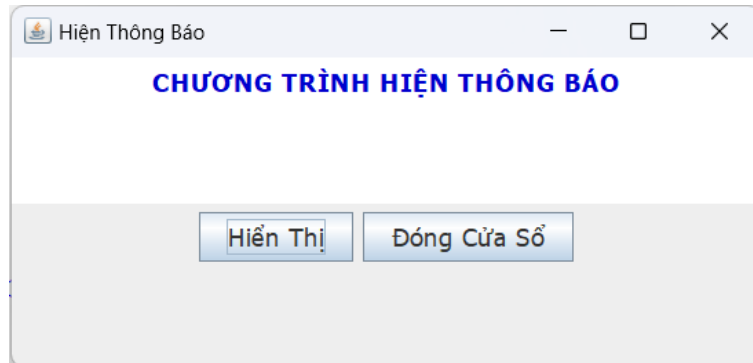


Chuẩn Bị:

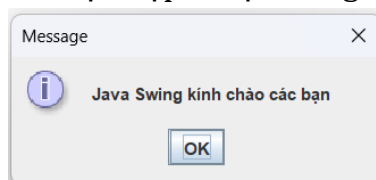
- Cài đặt Windows Builder vào Eclipse và thiết kế giao diện bằng Windows Builder.
- Tạo Package Buoi02
- Mỗi bài là một Class đặt theo tên bài. Ví dụ: Bài 01 thì đặt class tên Bai01.

Bài 01: Thiết kế Form có giao diện sau:



Yêu cầu:

- Khi bấm nút “**Hiện Thi**” thì xuất hiện hộp thoại thông báo như sau:



- Khi bấm nút “**Đóng Cửa Sổ**” thì đóng cửa sổ và kết thúc chương trình.

Hướng dẫn:

- Code của nút “**Hiện thi**”:

```
JButton btnHienThi = new JButton("Hiện Thi");
btnHienThi.setFont(new Font("Tahoma", Font.PLAIN, 15));
btnHienThi.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Java Swing kính chào các bạn");
    }
});
```

- Code của nút “**Đóng Cửa Sổ**”

```
JButton btnDong = new JButton("Đóng Cửa Sổ");
btnDong.setFont(new Font("Tahoma", Font.PLAIN, 15));
btnDong.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        System.exit(0);
    }
});
```

Bài 02: Thiết kế Form có giao diện sau:

Yêu Cầu: Người dùng nhập vào 3 số bất kỳ và bấm vào nút:

- “Thực hiện” thì sẽ hiện số lớn nhất ra màn hình.
- “Mới” thì sẽ xóa hết nội dung của các TextField và đưa con trỏ về “Số Thứ 01”.
- “Đóng Cửa Sổ” thì sẽ đóng cửa sổ và kết thúc chương trình

Hướng dẫn:

➤ Code của nút “Thực Hiện”:

```
JButton btnTim = new JButton("Thực Hiện");
btnTim.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        double st1 = Double.parseDouble(txtST1.getText());
        double st2 = Double.parseDouble(txtST2.getText());
        double st3 = Double.parseDouble(txtST3.getText());

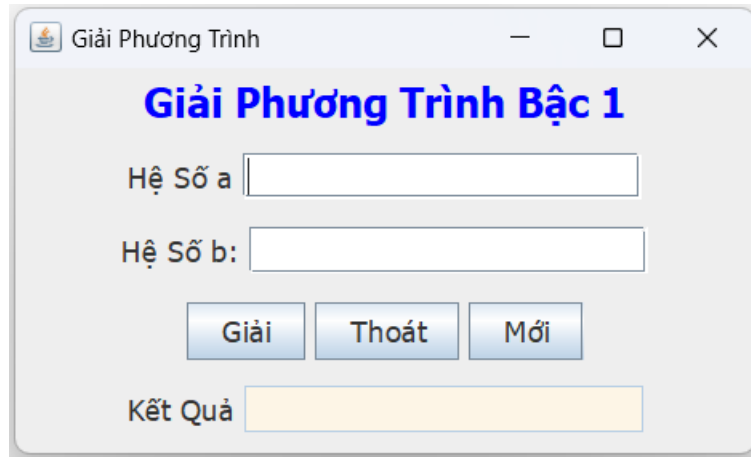
        double max = st1;
        if (max < st2) max = st2;
        if (max < st3) max = st3;

        txtKetQua.setText(String.valueOf(max));
    }
});
btnTim.setFont(new Font("Tahoma", Font.PLAIN, 15));
btnTim.setIcon(new ImageIcon("images\\search.png"));
```

➤ Code của nút “Mới”:

```
JButton btnMoi = new JButton("Mới");
btnMoi.addActionListener(new ActionListener() {
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {
        txtST1.setText(null);
        txtST2.setText(null);
        txtST3.setText(null);
        txtKetQua.setText(null);
        txtST1.requestFocus();
    }
});
btnMoi.setFont(new Font("Tahoma", Font.PLAIN, 15));
btnMoi.setIcon(new ImageIcon("images\\new.png"));
```

Bài 03: Thiết kế Form có giao diện sau:



Yêu Cầu: Người dùng nhập vào 3 số a, b, c bất kỳ và bấm vào nút:

- “Giải” thì sẽ giải phương trình bậc nhất và hiện kết quả ra màn hình.
- “Xoá Rỗng” thì sẽ xoá hết nội dung của các TextField và đưa con trỏ về “Nhập a”.
- “Thoát” thì sẽ đóng cửa sổ và kết thúc chương trình

Bài 04: Thiết kế Form có giao diện sau:



Yêu Cầu: Người dùng nhập vào 3 số a, b, c bất kỳ và bấm vào nút:

- “Giải” thì sẽ giải phương trình bậc hai và hiện kết quả ra màn hình.
- “Xoá Rỗng” thì sẽ xoá hết nội dung của các TextField và đưa con trỏ về “Nhập a”.
- “Thoát” thì sẽ đóng cửa sổ và kết thúc chương trình