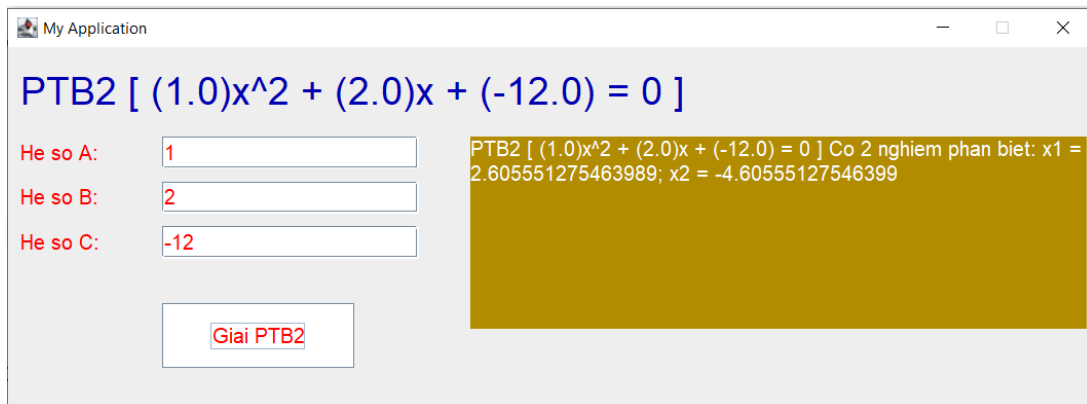
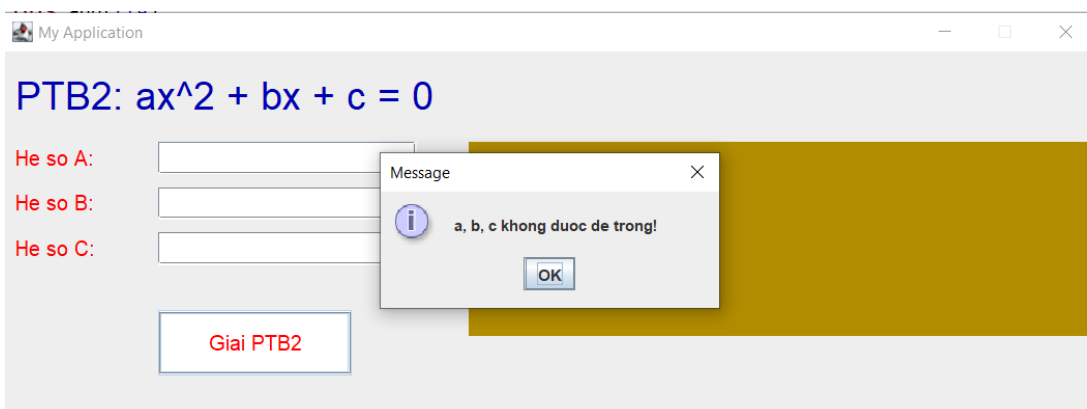


Bài 1: Xây dựng ứng dụng giải PT bậc 2. Khi nhấn nút “Giải PTB2”, hệ thống sẽ dựa vào các tham số a, b, c để giải và đưa kết quả ra JTextArea:

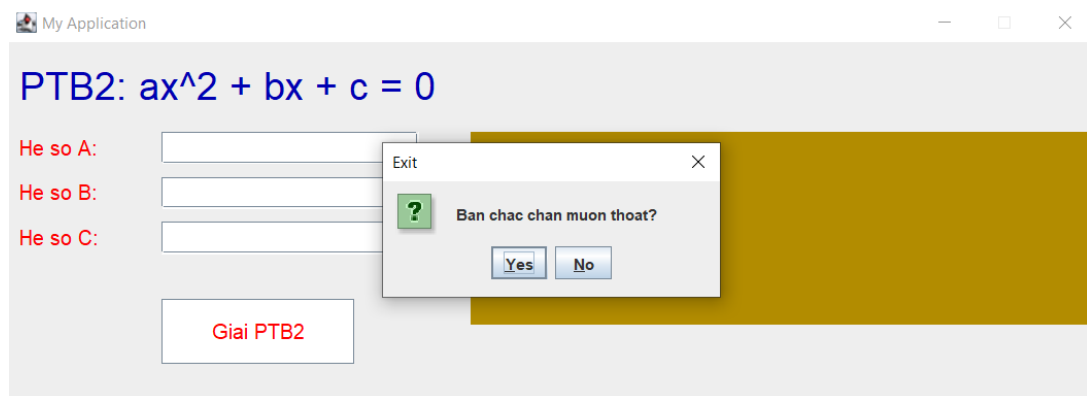


Yêu cầu:

- Có 4 JLabel: lbTitle, lbA, lbB, lbC.
- Có 3 JTextField: tfA, tfB, tfC.
- Có 1 JButton: btnKq.
- Có 1 JTextArea: taKq.
- Khi các hệ số a, b, c được để trống, hệ thống sẽ đưa ra thông báo cho người dùng:



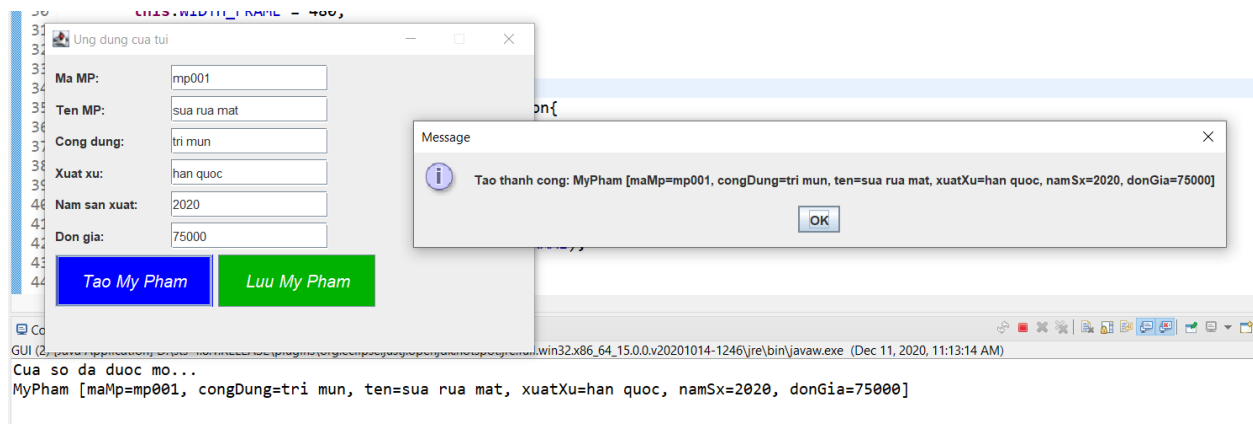
- Khi tắt chương trình, cửa sổ confirm sẽ hiện lên để hỏi người dùng có thực sự muốn tắt.



Bài 2: Xây dựng Form cho phép người dùng nhập thông tin của Mỹ Phẩm.

The screenshot shows a Java Swing window titled "Ung dung cua tui". It contains a form with the following labels and input fields: "Ma MP:", "Ten MP:", "Cong dung:", "Xuat xu:", "Nam san xuất:", and "Don gia:". Below the form are two buttons: "Tao My Pham" (blue) and "Luu My Pham" (green).

- Khi nhấn nút Tạo đối tượng thì hệ thống sẽ lấy các giá trị trên form và khởi tạo đối tượng thuộc lớp MyPham sau đó lưu vào list Mỹ Phẩm và in Mỹ phẩm vừa nhập ra màn hình Console:



- Khi nhấn nút Lưu đối tượng, hệ thống ghi danh sách My Pham vào file hanghoa.data

This screenshot shows the "Ung dung cua tui" form with the same data as the previous image. A "Message" dialog box is overlaid on the form, displaying the text: "Danh sach my pham da duoc luu". The dialog has an "OK" button.

- Khi nhấn nút Close (X) hệ thống sẽ hiển thị cửa sổ confirm để xác nhận người dùng có muốn thoát.

