

\* Hướng dẫn lập trình desktop trong Java:

- Bước 1: Thiết kế giao diện theo yêu cầu của khách hàng
- Bước 2: Đặt tên các đối tượng control cần lập trình theo quy định lập trình.
  - + Label: lb + Tên đối tượng, lb1Thang
  - + TextField: txt + Tên đối tượng, txtThang
  - + Button: btn + Tên, ví dụ: btnThucHien
  - + Combobox: cbo + Tên, cboPhepTinh
  - +...
- Bước 3: Lập trình xử lý bài toán
  - + Nhấp đúp vào nút cần lập trình (sinh ra sự kiện click)
  - + Lập trình:
    - Khai báo biến
    - Lấy thông tin từ trên giao diện đồ họa
    - Chuyển đổi sang dạng số nếu cần
    - Xử lý bài toán
    - Hiển thị kết quả