**Bài Toán: Tạo Giao Diện Giải Phương Trình Bậc Nhất**

**Mục tiêu:**

Tạo một giao diện đồ họa bằng Python sử dụng thư viện Tkinter để giải phương trình bậc nhất dạng ax+b=0ax + b = 0ax+b=0. Giao diện phải cho phép người dùng nhập các giá trị của a và b, giải phương trình khi nhấn nút và hiển thị kết quả. Ngoài ra, cần có nút "Reset" để xóa các giá trị đã nhập và kết quả.

**Yêu cầu:**

1. **Giao diện chính:**
   * Tạo một cửa sổ chính với tiêu đề "Giải phương trình bậc nhất".
2. **Các thành phần nhập liệu:**
   * Sử dụng LabelFrame để nhóm các trường nhập liệu cho a và b.
   * Tạo nhãn (Label) và trường nhập liệu (Entry) cho a.
   * Tạo nhãn (Label) và trường nhập liệu (Entry) cho b.
3. **Nút giải phương trình:**
   * Tạo một nút "Solve" để giải phương trình khi được nhấn.
4. **Hiển thị kết quả:**
   * Tạo một ô hiển thị kết quả (Label) để hiển thị giá trị của x sau khi giải phương trình.
5. **Nút reset:**
   * Tạo một nút "Reset" để xóa các giá trị đã nhập và kết quả, đưa giao diện trở lại trạng thái ban đầu.
6. **Xử lý lỗi:**
   * Hiển thị thông báo lỗi nếu giá trị của a bằng 0 hoặc nếu các giá trị nhập vào không hợp lệ (không phải là số).

**Gợi ý:**

1. **Sử dụng thư viện Tkinter:**
   * Import các module cần thiết từ thư viện Tkinter như tk, ttk, và messagebox.
2. **Tạo hàm giải phương trình:**
   * Viết hàm solve\_equation để đọc giá trị từ các trường nhập liệu, tính toán giá trị của x và hiển thị kết quả. Sử dụng try-except để xử lý các lỗi nhập liệu và giá trị a bằng 0.
3. **Tạo hàm reset:**
   * Viết hàm reset\_fields để xóa các giá trị trong các trường nhập liệu và ô hiển thị kết quả.
4. **Sử dụng grid để sắp xếp các widget:**
   * Sử dụng phương thức grid để sắp xếp các nhãn, trường nhập liệu, và nút trên giao diện với khoảng đệm (padx và pady) để tạo không gian hợp lý.