

Môn học: Lạp trình mạng căn bản

Buổi báo cáo: Lab 01

Tên chủ đề: Lập trình C# Windows Form cơ bản

GVHD: Nguyễn Xuân Hà

Ngày thực hiện: 25/03/2024

THÔNG TIN CHUNG:

Lớp: NT106.023

STT	Họ và tên	MSSV	Email
1	Phạm Nhật Tân	22521311	22521311@gm.uit.edu.vn

1. ĐÁNH GIÁ KHÁC:

Nội dung	Kết quả
Tổng thời gian thực hiện bài thực hành trung bình	10 ngày
Link Video thực hiện	
(nếu có)	
Ý kiến <i>(nếu có)</i>	
+ Khó khăn	
+ Đề xuất	
Điểm tự đánh giá	9 điểm

Phàn bên dưới của báo cáo này là báo cáo chi tiết của nhóm thực hiện.

BÁO CÁO CHI TIẾT

1) CHƯƠNG TRÌNH TÍNH TỔNG 2 SỐ NGUYÊN – CÓ ĐIỀU KIỆN



Khi nhập đúng 2 số nguyên theo yêu cầu, sau khi bấm button "Tính" sẽ trả về kết quả hiển thị là tổng 2 số nguyên đã nhập

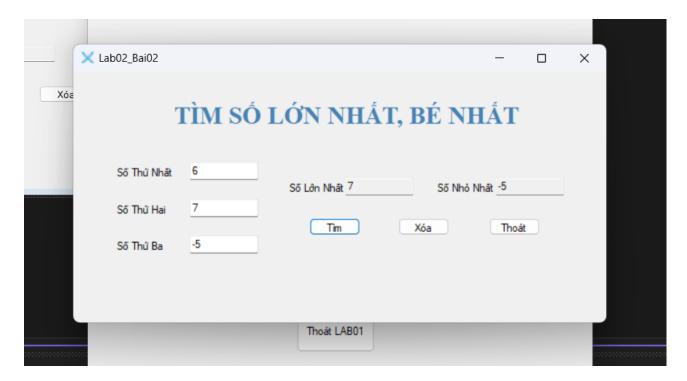
Khoa Mạng máy tính &

Truyền thông



Nếu cố ý bỏ trống hoặc nhập dữ liệu không phải là định dạng số nguyên, chương trình sẽ hiển thị hộp thoại yêu cầu nhập lại.

2) CHƯƠNG TRÌNH TÌM SỐ LƠN NHẤT, BÉ NHẤT GIỮA 3 SỐ

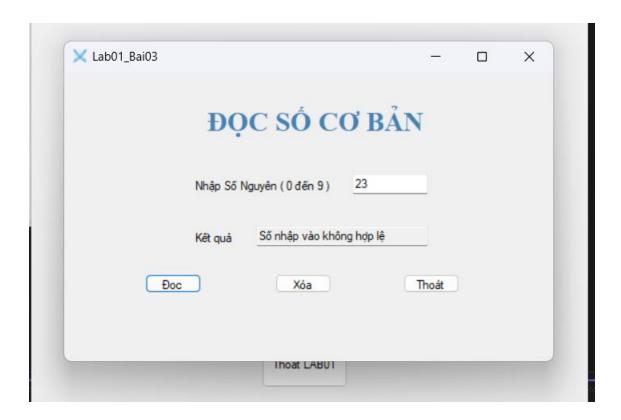


Nhập vào 3 số bất kỳ, sau khi nhấn button "Tìm", hiển thị số lớn nhất và bé nhất trong các số đã nhập vào. Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.

3) ĐỌC SỐ CƠ BẢN



Nhập vào 1 số nguyên (từ 0 đến 9), khi nhấn button "Đọc" chương trình sẽ hiển thị số đã nhập dưới dạng chữ. Khi nhấn button "Xóa", số nguyên ở vị trí nhập và chữ thể hiện ở ô kết quả sẽ biến mất, chuẩn bị cho lần nhập tiếp theo. Button "Thoát" khi nhấn vào sẽ thoát khỏi chương trình.

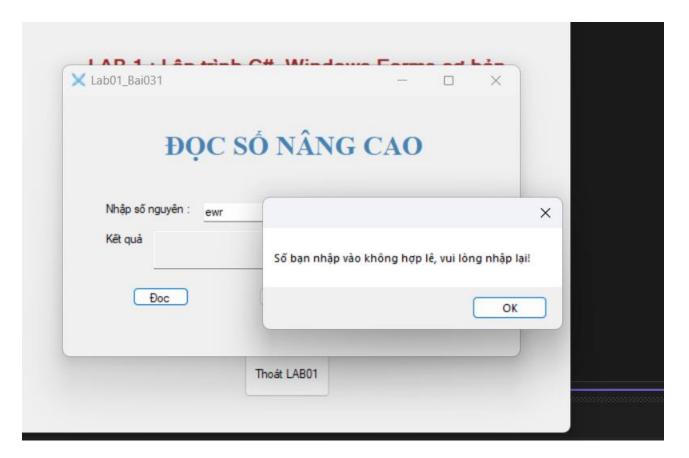


Khi nhập 1 số vượt quá phạm vị (0 đến 9), chương trình sẽ hiển thị "Số nhập vào không hợp lệ.

4) ĐỌC SỐ NÂNG CAO

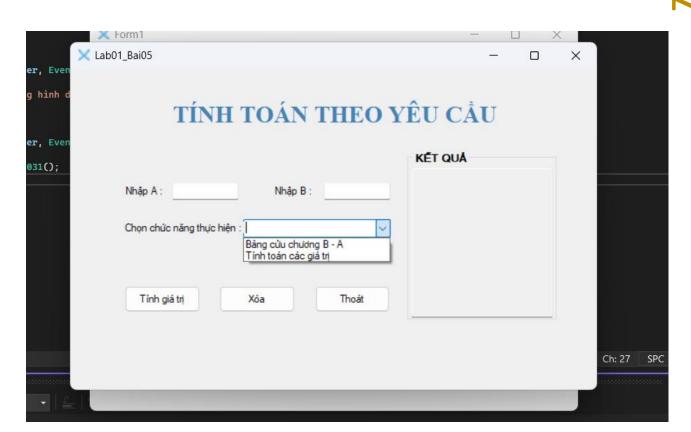


Nhập vào 1 số nguyên khi nhấn button "Đọc" chương trình sẽ hiển thị số đã nhập dưới dạng chữ. Ví dụ 109283746570, kết quả hiển thị là " Một Trăm Chín Tỷ Hai Trăm Tám mươi Ba Triệu Bảy Trăm Bốn mươi Sáu Nghìn Năm Trăm Bảy mươi".

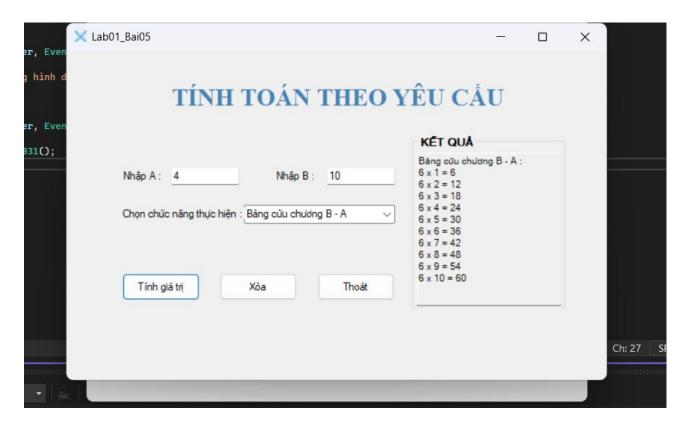


Khi nhấn button "Đọc" khi dữ liệu đưa vào không phải là số nguyên, chương trình sẽ hiển thị hộp thoại yêu cầu nhập lại dữ liệu.

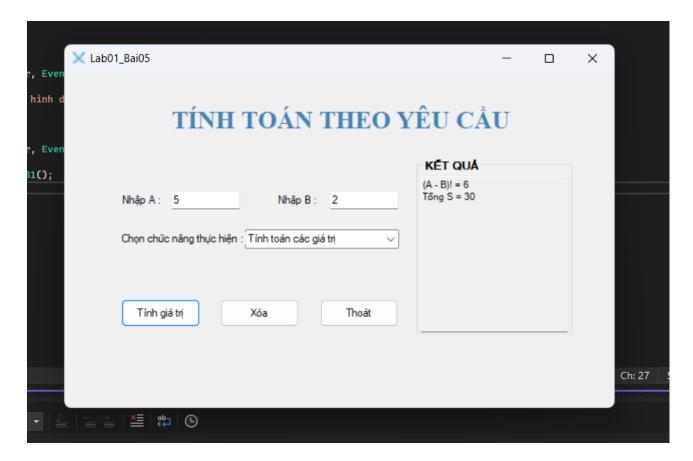
5) TÍNH TOÁN GIÁ TRỊ THEO LỰA CHỌN



Chương trình cho phép nhập vào 2 số nguyên A và B, sau đó chọn chức năng trong combobox để để tính toán giá trị theo lựa chọn.



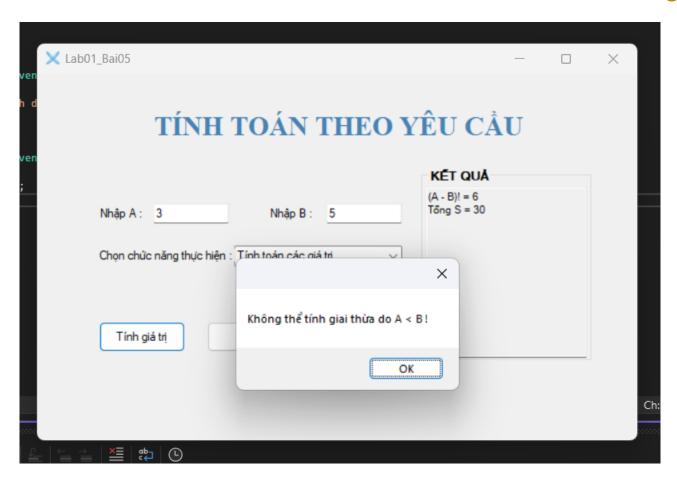
Nếu chọn chức năng "Bảng cửu chương B-A", khi nhấn button "Tính giá trị" kết quả hiện thị sẽ là bảng cửu chương của số B-A, như trong hình là bảng cửu chương của 6 (10-4). Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.



Nếu chọn chức năng "Tính toán các giá trị", khi nhấn button "Tính giá trị" kết quả hiện thị sẽ là :

- Kết quả của (A B)! (với A = 5, B = 2, kết quả sẽ là 3! = 6).
- Tổng S với công thức: S = A^1 + A^2 + A^3 + A^4 + ... + A^B

Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.



Nếu chọn chức năng "Tính toán các giá trị", nếu giá trị nhập vào của B lớn hơn của A, việc tính toán giai thừa sẽ là không thế. Khi ấy, nhấn button "Tính giá trị" kết quả hiện hộp thoại thông báo không thể thực hiện do lỗi tính toán giai thừa.

6) CHƯƠNG TRÌNH CUNG CÁP THÔNG TIN CUNG HOÀNG ĐẠO



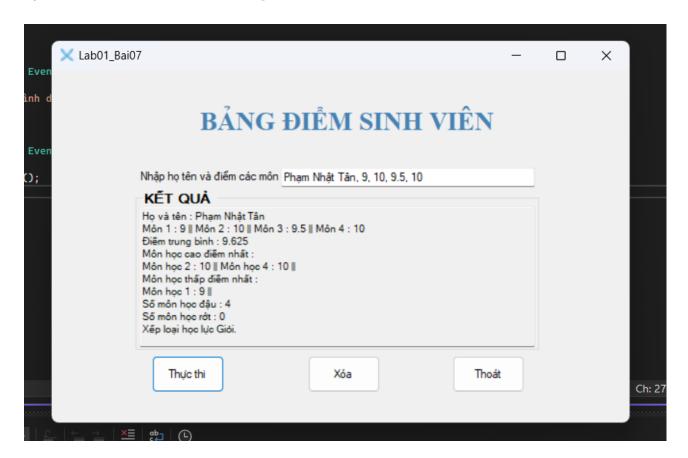
Chương trình nhập vào ngày tháng năm sinh, sau đó dùng button "Kiểm tra "để xuất tra cung hoàng đạo tương ứng, hiển thị thêm số tuổi hiện tại. Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.





Khi nhập dữ liệu ngày, tháng không hợp lệ, hệ thông sẽ hiển thị hộp thoại để báo cáo vấn đề và yêu cầu người dùng nhập liệu lại.

7) CHƯƠNG TRÌNH HIỂN THỊ BẢNG ĐIỂM SINH VIÊN



Chương trình yêu cầu nhập vào danh sách điểm của sinh viên dưới dạng 1 mảng 1 chiều, mỗi phần tử điểm cách nhau dấu cách phẩy ",", đầu mảng là họ và tên sinh viên. Với ví dụ trên ảnh: "Phạm Nhật Tân, 9, 10, 9.5, 10". Khi ấn button thực thi, kết quả nhận được là:

- Họ và tên: Phạm Nhật Tân
- Môn 1:9 Môn 2:10 Môn 3:9.5 Môn 4:10
- Điểm trung bình: 9.625
- Môn học cao điểm nhất : môn 2, môn 4
- Môn học thấp điểm nhất: môn 1
- Số môn học đậu (trên 5 điểm): 4
- Số môn học rớt (dưới 5 điểm): 0
- Xếp loại học lực: Giỏi.

Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.

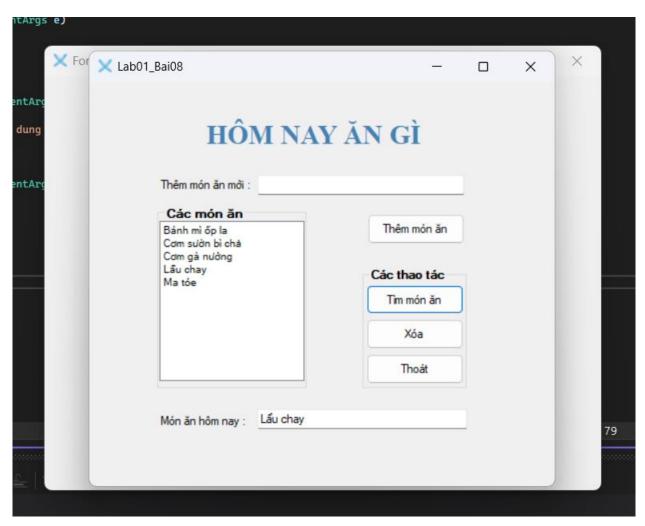


Với việc dữ liệu đầu vào không hợp lệ, chương trình sẽ hiển thị thông báo lỗi và yêu cầu thực hiện nhập lại dữ liệu. Trong ảnh là trường hợp vi phạm phạm vi của điểm (0-10). Với điểm là -1.5 và 16, hộp thoại xuất hiện và yêu cầu thay đổi dữ liệu.

9) CHƯƠNG TRÌNH CHỌN MÓN ĂN NGẪU NHIÊN



Chương trình cung cấp chức năng chọn 1 món ăn trong danh sách listbox với cơ chế ngẫu nhiên. Ngoài những món ăn có sãn trong listbox, người dùng có thể thêm mới món ăn bằng cách nhập liệu và ô thêm món ăn mới và dùng button "Thêm".



Khi dùng button "Tìm món ăn", chương trình sẽ sử dụng hàm ngẫu nhiên để chọn ra một món ăn có sẵn trong listbox để hiển thị. Khi nhấn button "Xóa", các số ở vị trí điền sẽ biến mất để nhập giá trị mới. Khi nhấn button "Thoát", đóng chương trình.



YÊU CẦU CHUNG

1) Đánh giá

- Chuẩn bị tốt các yêu cầu đặt ra trong bài thực hành.
- Sinh viên hiểu và tự thực hiện được bài thực hành, trả lời đầy đủ các yêu cầu đặt ra.
- Nộp báo cáo kết quả chi tiết những đã thực hiện, quan sát thấy và kèm ảnh chụp màn hình kết quả (nếu có); giải thích cho quan sát (nếu có).
- Sinh viên báo cáo kết quả thực hiện và nộp bài.

2) Báo cáo

- File .PDF hoặc .docx. Tập trung vào nội dung, giải thích.
- Nội dung trình bày bằng Font chữ Times New Romans/ hoặc font chữ của mẫu báo cáo này (UTM Avo)— cỡ chữ 13. Canh đều (Justify) cho văn bản. Canh giữa (Center) cho ảnh chụp.
- Đặt tên theo định dạng: LabX_MSSV1_MSSV2. (trong đó X là Thứ tự buổi Thực hành).

Ví dụ: Lab01_21520001_21520002

 Nộp file báo cáo trên theo thời gian đã thống nhất tại courses.uit.edu.vn.

Bài sao chép, trễ, ... sẽ được xử lý tùy mức độ vi phạm.

