

LAB 2: SWING INTRODUCTION

MỤC TIÊU:

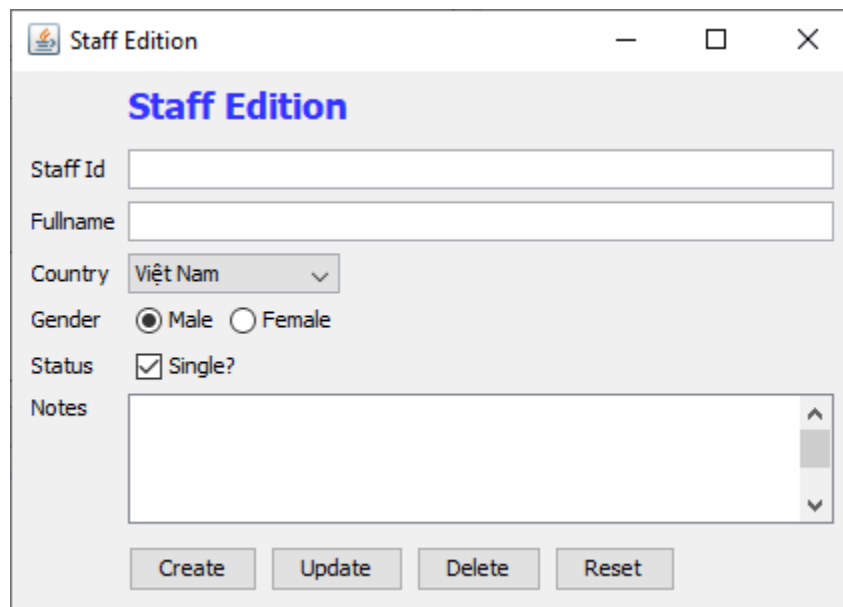
Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng

- ✓ Thiết kế được giao diện
- ✓ Xử lý sự kiện
- ✓ Lập trình được với giao diện

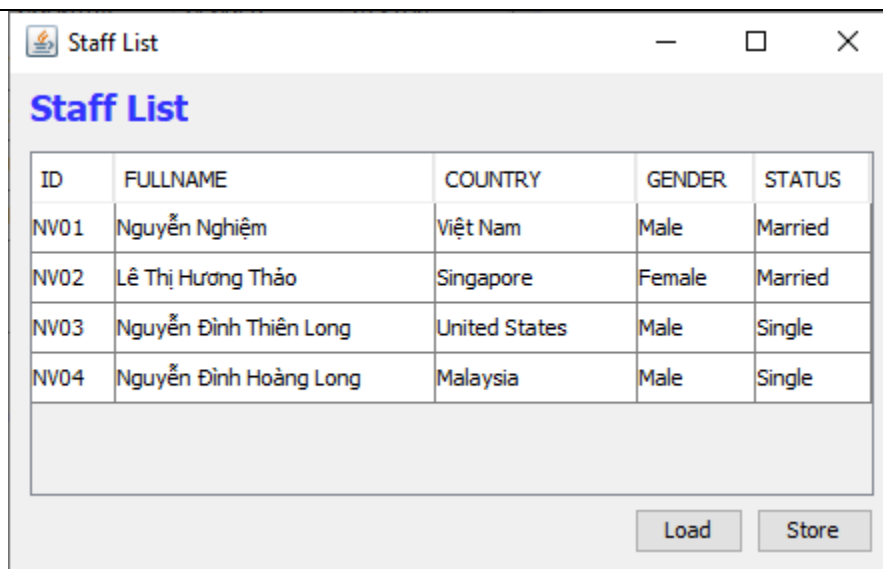
PHẦN I

BÀI 1 (2 ĐIỂM)

Thiết kế giao diện quản lý nhân viên như hai hình sau



Hình 1: Form nhập thông tin nhân viên



Hình 2: Danh sách nhân viên

Control	Name	Description
TextField	txtId	Staff Id
TextField	txtFullname	Fullname
ComboBox	cboCountry	Country
RadioButton	rdoMale	Gender
RadioButton	rdoFemale	
ButtonGroup	grpGender	
CheckBox	chkStatus	Single?
TextArea	txtNotes	Notes
JTable	tblStaffList	Staff List

BÀI 2 (2 ĐIỂM)

Thiết kế giao diện cho cửa sổ quản lý nhân viên được tổ chức với TabPane như 2 hình sau:

Human Resource Management

Staff Management

EDITION LIST

Staff Id

Fullname

Country

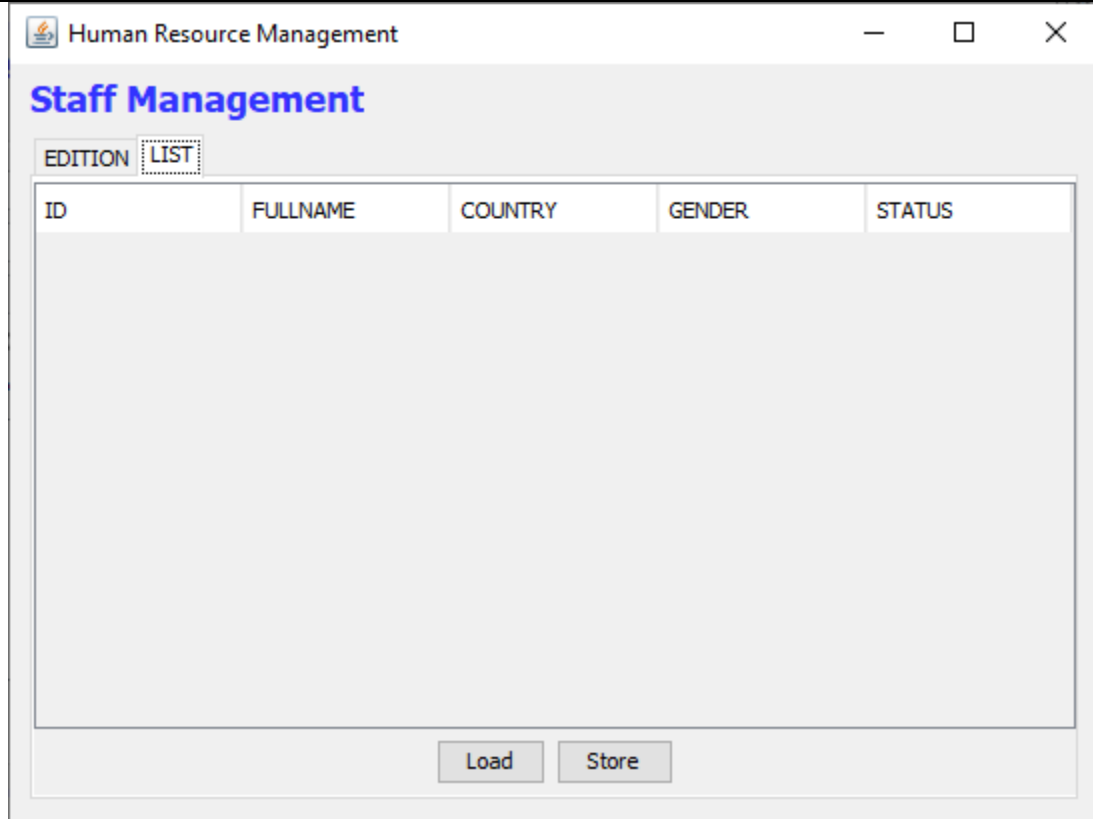
Gender ☒ Male ☐ Female

Status ☒ Single?

Notes

Add Remove Update Reset

Hình 3: Tab nhập thông tin nhân viên

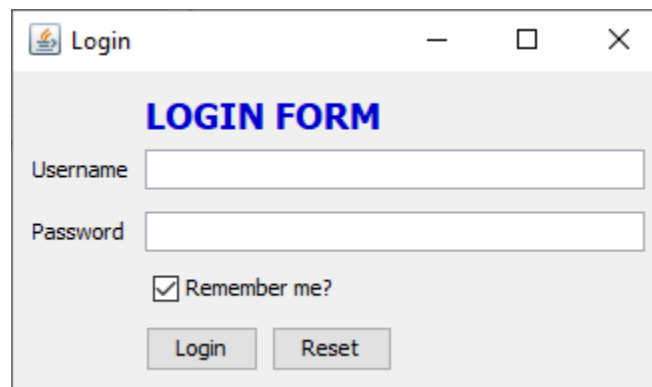


Hình 4: Tab chứa danh sách sinh viên

PHẦN II

BÀI 3 (2 ĐIỂM)

Lập trình cho form đăng nhập theo yêu cầu sau:



Hình 5: Form đăng nhập

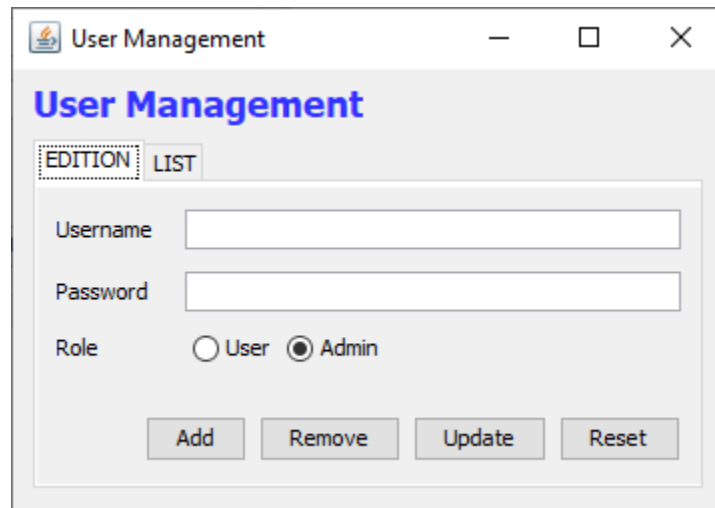
Name	Event	Yêu cầu nghiệp vụ
btnAdd	Action	<ul style="list-style-type: none"> Không để trống username và password Đăng nhập đúng khi <ul style="list-style-type: none"> Username là fpt Password là polytechnic Nếu có tích vào Remember me thì đưa ra thông báo “Tài khoản của bạn đã được ghi nhớ” Đưa ra thông báo phù hợp
btnReset	Action	<ul style="list-style-type: none"> Xóa trắng username và password Tích sẵn lên Remember me

HƯỚNG DẪN:

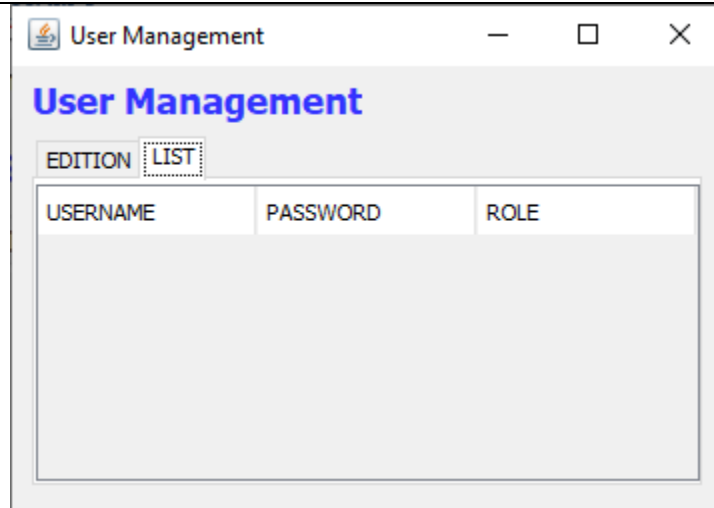
- Đọc ghi các thuộc tính Text của control với `x.getText()` và `x.setText(String)`
- Đọc ghi trạng thái của checkbox với `x.isSelected()` và `x.setSelected(boolean)`
- Hiển thị hộp thoại thông báo
`JOptionPane.showMessageDialog(this, “Thông báo của bạn”)`

BÀI 4 (2 ĐIỂM)

Lập trình quản lý người sử dụng theo mô tả sau



Hình 6: Form nhập thông tin người sử dụng



Hình 7: Danh sách người sử dụng

Control	Sự kiện	Yêu cầu thực hiện
JFrame	WindowOpened	+ Đổ List<User> vào bảng
tblUserList	MouseClicked	+ Hiển thị thông tin của user được chọn lên form
btnReset	Action	+ Xóa trắng form
btnAdd	Action	+ Thêm user mới vào List<User> + Hiển thị lại bảng danh sách + Xóa trắng form + Đưa ra thông báo
btnUpdate	Action	+ Cập nhật user đang xem + Hiển thị lại bảng danh sách + Đưa ra thông báo
btnRemove	Action	+ Xóa user đang xem + Hiển thị lại bảng danh sách + Xóa trắng form + Đưa ra thông báo

HƯỚNG DẪN:

- Tạo lớp User với các thuộc tính sau (nên encapsolate)
 - Username
 - Password
 - Role
- Tập trung viết mã ở cuối file để dễ quản lý

- Khai báo List<User> để chứa danh sách user
 - void fillTable() // đổ List<User> vào Model
 - User readForm() // Tạo đối tượng user với dữ liệu form
 - void writeForm(User) // Hiển thị thông tin từ user lên form
 - void addUser() // Tạo user từ form và thêm vào List<User>
 - void removeUser() // Xóa user đang xem khỏi List<User>
 - void updateUser() // Thay thế user đang xem với thông tin mới
 - void clearForm() // Xóa trắng form
3. Bẫy các sự kiện theo yêu cầu mô tả trên và gọi các hàm đã viết

BÀI 5 (2 ĐIỂM)

Giảng viên cho thêm