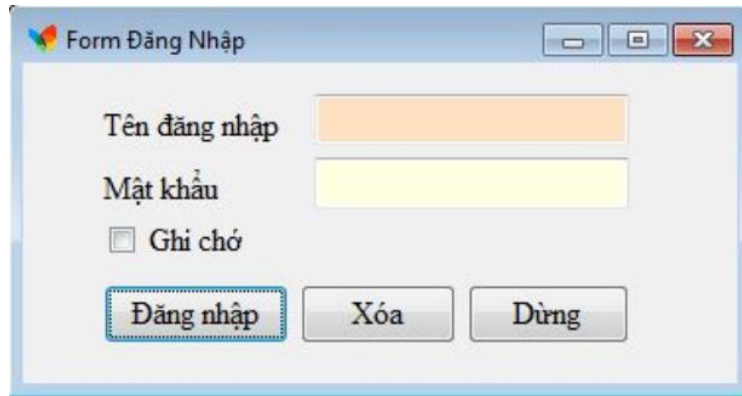


Bài tập thực hành 4

1. Khởi tạo một ứng dụng Windows Forms Application, với giao diện như sau:



Yêu cầu:

- Nhập:

+ Username vào TextBox Tên đăng nhập (Name: txtUser)

+ Password vào TextBox Mật khẩu (Name: txtPass)

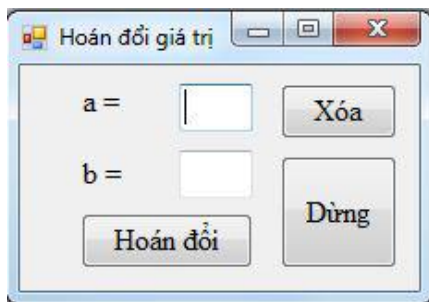
- Chọn hoặc không chọn ô CheckBox Ghi nhớ (Name: chkNho)

- Nhấp button Đăng nhập thì hiện ra hộp thông báo chứa Tên đăng nhập, Mật khẩu; Và “Bạn có ghi nhớ” (nếu chkNho có đánh dấu chọn).

- Nhấp button Xóa thì xóa trống TextBox Tên đăng nhập và TextBox Mật khẩu, đồng thời di chuyển con trỏ vào txtUser.

- Nhấp button Dừng thì dừng chương trình.

2. Tạo một ứng dụng Windows Forms Application, với các yêu cầu sau:



- Thiết kế form gồm: lbl1, txta, lbl2, txtb, và các button (xem hình).

- Tạo các class HoanDoi, trong class có hàm HoanVi cho phép hoán vị 2 giá trị số nguyên.

- Nhấp button Hoán Đổi sẽ hoán đổi 2 giá trị trong txta và txtb
- Nhấp button Xóa sẽ xóa trống 2 TextBox và đưa con trỏ vào ô txta.
- Nhấp button Dừng sẽ dừng chương trình.

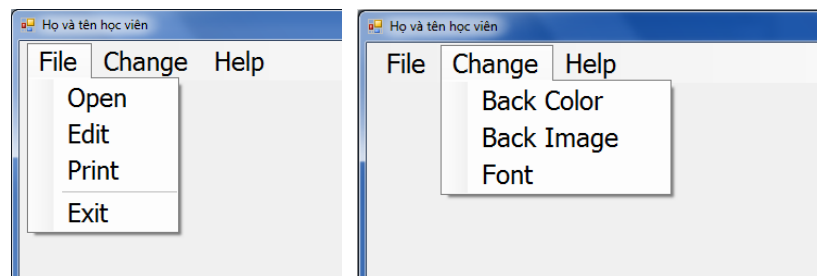
3. Xây dựng một chương trình Window Form để thực hiện các công việc sau.

- Cho phép nhập vào một số nguyên dương n thỏa mãn điều kiện ($0 < n < 1000$)
- Hiển thị tất cả các số nguyên tố nhỏ hơn n (số nguyên tố là số chỉ có hai ước là 1 và chính nó)
- Hiển thị tất cả các số chính phương nhỏ hơn n (số chính phương là số bằng bình phương của một số nguyên dương)
- Hiển thị tất cả các số hoàn chỉnh nhỏ hơn n (số hoàn chỉnh là số bằng tổng tất cả các ước của nó)

Gợi ý: Thiết kế Form có dạng như sau:

- Thực hiện bắt sự kiện TextChange cho TextBox để kiểm tra nhập chữ vào ô đó
- Thực hiện bắt sự kiện Leave cho TextBox để kiểm tra điều kiện nhập số n ($0 < n < 1000$)
- Thực hiện bắt sự kiện Click cho Button để tìm các số nguyên tố $< n$, tìm các số chính phương $< n$, tìm các số hoàn chỉnh $< n$ và hiển thị kết quả ra các Label tương ứng bằng cách gán vào thuộc tính Text của mỗi Label

4. Hãy thiết kế một giao diện có menu như sau



Yêu cầu:

1. Giao diện

- Không có nút phóng to và thu nhỏ
- Được phép thay đổi kích cỡ màn hình, kích cỡ ban đầu thiết lập là rộng 680, cao 480

- Tiêu đề của màn hình là họ và tên sinh viên
- Vị trí khi mới chạy, chương trình sẽ được hiển thị ở chính giữa màn hình máy tính
- Font size (cỡ của font chữ) trong menu là 18

2. Bấm vào menu Exit thì thoát khỏi chương trình

3. Bấm vào menu Change/Back Color thì bật cửa sổ cho phép chọn màu và màu nền của chương trình được thay đổi theo màu lựa chọn

4. Bấm vào menu Change/Back Image thì bật cửa sổ cho phép chọn file ảnh và nền của màn hình được thay đổi theo file ảnh vừa chọn. Yêu cầu toàn màn hình chỉ chứa 1 ảnh (ảnh phải được tự động fill theo cỡ của cửa sổ) lọc kiểu file có thể mở trong hộp thoại openFileDialog bằng thuộc tính Filter: (*.png)|*.png|(*.jpg)|*.jpg sử dụng thuộc tính: `BackgroundImageLayout : Stretch`

5. Bấm vào menu Change/Font thì bật cửa sổ cho phép lựa chọn font và font chữ của các đối tượng trên form sẽ được thay đổi theo font vừa lựa chọn

5. Xây dựng chương trình tính tiền dùng máy cho một cửa hàng Internet công cộng

Mô tả: phòng máy Internet có 20 máy tính.

Yêu cầu: Khi khách vào ngồi tại máy nào thì bắt đầu tính giờ cho máy đó

Khi khách ra thì thực hiện tính tiền, biết giá sử dụng mỗi giờ 5000đ

6. Xây dựng một chương trình winform cho phép:

- Nhập vào ba số a, b, c. Bắt lỗi khi người dùng nhập sai dữ liệu

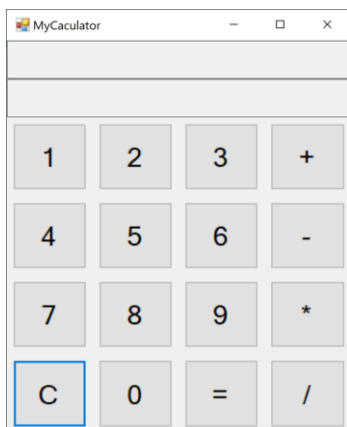
- Thực hiện giải phương trình bậc hai: $ax^2 + bx + c = 0$

- In kết quả lên giao diện

- Sử dụng ContextMenuStrip tạo hai menu “Đổi màu” và “Đổi font” Thuộc tính này là của Form: ContextMenuStrip : contextMenuStrip1 (hiện control khi click chuột phải)

- Thực hiện bắt sự kiện cho các menu tương ứng khi bấm chuột phải vào đối tượng nào trên form thì đổi màu hoặc đổi font cho đối tượng đó.

7. Xây dựng một chương trình mô phỏng chiếc máy tính cầm tay có giao diện như sau:



`tableLayoutPanel1`: columns và row có đơn vị là %

+ anchor: top, bottom, left, right

button: dock: fill

Yêu cầu:

- Có một ô TextBox hiển thị kết quả, một ô TextBox hiển thị biểu thức
- Các TextBox có khả năng thay đổi độ dài theo form
- Các nút có kích cỡ bằng nhau và có khả năng thay đổi kích cỡ theo form
- Các nút trên giao diện hoạt động tương tự như máy tính cầm tay.

8. Xây dựng một chương trình winform mô phỏng phần mềm notepad

- Người dùng nhập các đoạn văn bản tùy ý
- Copy, Cut, Paste, Find, Replace các đoạn văn bản
- Chuyển đổi hoa, thường các đoạn văn bản được lựa chọn
- Định dạng các đoạn văn bản (font, color, ...)
- Lưu giữ và mở lại các file văn bản

9. Xây dựng một chương trình winform bao gồm form frmNhanvien với listview như sau:

The screenshot shows a WinForm application titled "DANH MỤC NHÂN VIÊN". It contains two main sections: "Thông tin chi tiết" (Detailed Information) and "Thông tin chung" (General Information).

Thông tin chi tiết: This section includes four input fields: "Họ tên" (Last Name), "Điện thoại" (Phone Number), "Ngày sinh" (Date of Birth) with a calendar icon, and "Địa chỉ" (Address). Below these fields are four buttons: "Thêm" (Add), "Xóa" (Delete), "Sửa" (Edit), and "Thoát" (Exit).

Thông tin chung: This section contains a list view with four columns: "Họ Tên", "Ngày sinh", "Địa chỉ", and "Điện thoại". The list view is currently empty.

Yêu cầu:

Nhập thông tin vào phần “thông tin chi tiết”, khi nhấn các nút lệnh sẽ thực hiện như sau:

- Nút Thêm: Thêm các thông tin vào listview. Chú ý : Kiểm tra thông tin họ tên nhân viên không được rỗng, nếu rỗng thì không cho thêm

- Nút Xóa: Xóa 1 dòng trên listview (chú ý nếu người dùng chưa chọn 1 dòng trên listview thì yêu cầu người dùng phải chọn rồi mới xóa)
- Nút Sửa: Cập nhật thông tin đã điều chỉnh 1 dòng trên listview
- Thoát: thoát khỏi chương trình
- Khi chọn 1 dòng trên listview thì nội dung của dòng được chọn sẽ được thể hiện trên các ô “Thông tin chi tiết”