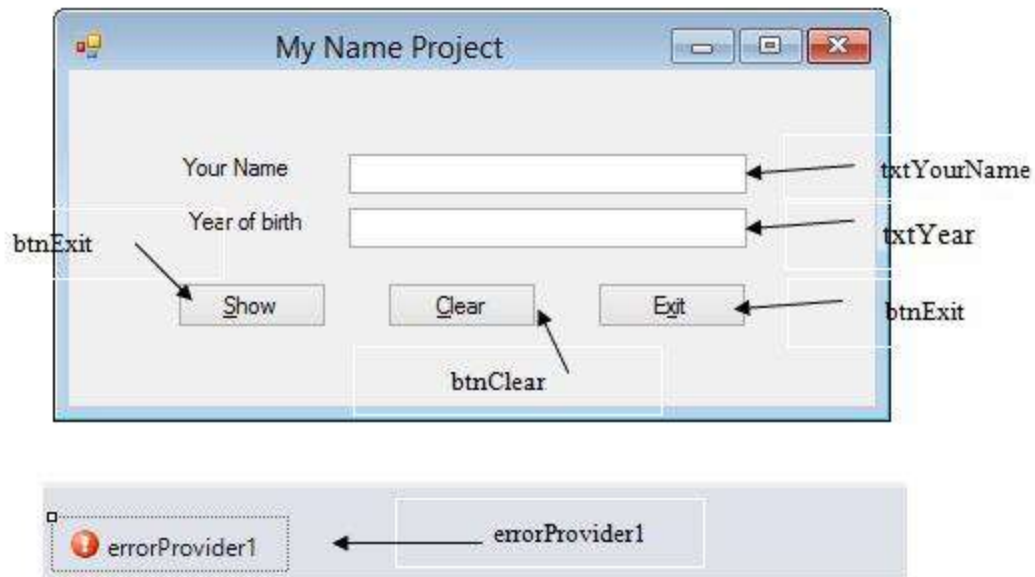


Bài 1: Thiết kế Form sau:



Yêu cầu:

- Chương trình cho phép nhập tên, năm sinh vào Textbox YourName và Year of birth tương ứng. Nếu YourName không nhập dữ liệu, Year of birth không phải là số thì phải thông báo lỗi (dùng ErrorProvider). Người dùng nhấn nút Show sẽ hiển thị thông tin nhập vào MessageBox bao gồm: tên, tuổi (năm hiện tại – năm sinh).

- Người dùng nhấn nút Clear sẽ xóa hết thông tin đã nhập trên các Textbox, đồng thời đặt con trỏ văn bản vào Textbox YourName.

- Nút Exit xác nhận người dùng có thực sự muốn thoát khỏi chương trình không? (Yes: thoát, No: không).

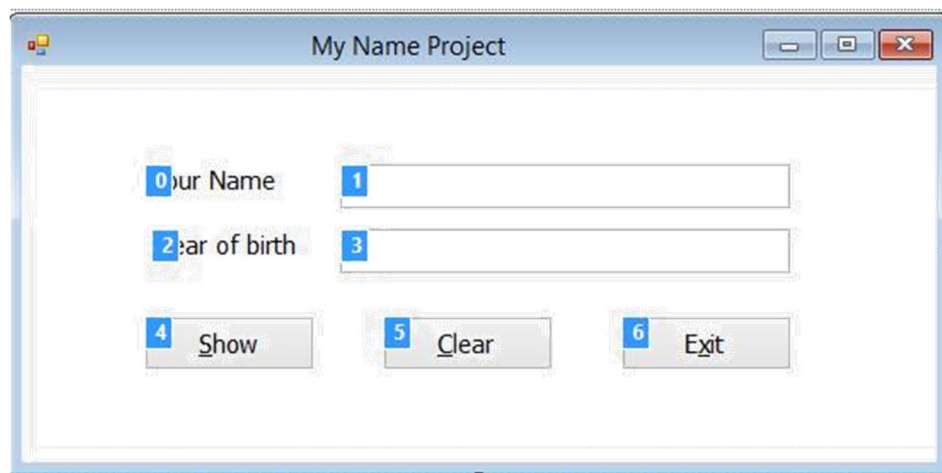
Hướng dẫn:

Danh sách các thuộc tính của các object:


Object	Properties	Events
frmMain	Name: frmMain Text: My name Project FontName: Tahoma FontSize: 11 AcceptButton: btnShow (nhận sự kiện click chuột khi	FormClosing

	nhấn Enter) CancelButton: btnExit (nhận sự kiện click chuột khi nhấn Esc)	
txtYourName	Name: txtYourName BorderStyle: FixSingle	Leave (mất tiêu điểm)
TxtYear	Name: txtYear BorderStyle: FixSingle	TextChanged
btnShow	Name: btnShow Text: &Show	Click
btnClear	Name: btnClear Text: &Clear	Click
BtnExit	Name: btnExit Text: E&xit	Click
errorProvider	Name: errorProvider1	

Thứ tự nhận tiêu điểm trên Form: chọn menu View → Tab Order
 Lần lượt thực hiện click chọn từng phần tử trên Form theo thứ tự nhận tiêu điểm:



Bài 2: Thiết kế chương trình hiện thực bài toán giải phương trình bậc 1:



Yêu cầu:

- Khi form hiện lên thì nút Giải và nút Xóa bị mờ (Enabled=false). Nếu dữ liệu nhập không hợp lệ thì thông báo lỗi (dùng errorProvider). Sau khi nhập dữ liệu hợp lệ và đầy đủ thì nút Giải có tác dụng (Enabled=true).
- Khi nhấn nút Tính: tính nghiệm phương trình (xét tất cả các trường hợp xảy ra: PT có 1 nghiệm, vô nghiệm, vô số nghiệm) và hiện kết quả vào Nghiệm PT. Khi đó nút Xóa có tác dụng, nút Tính bị mờ.
- Khi nhấn nút Xóa: xóa các Textbox và Label, đặt con trỏ vào Textbox A, nút Xóa bị mờ
- Khi nhấn nút Thoát: xác nhận người dùng có chắc chắn thoát khỏi ứng dụng hay không?

Bài 3: Thiết kế giao diện như hình. Khi nhấn chọn vào phép tính nào thì sẽ hiện kết quả của phép tính đó vào ô Kết quả.

Trước khi tính cần kiểm tra dữ liệu nhập phải là số.

