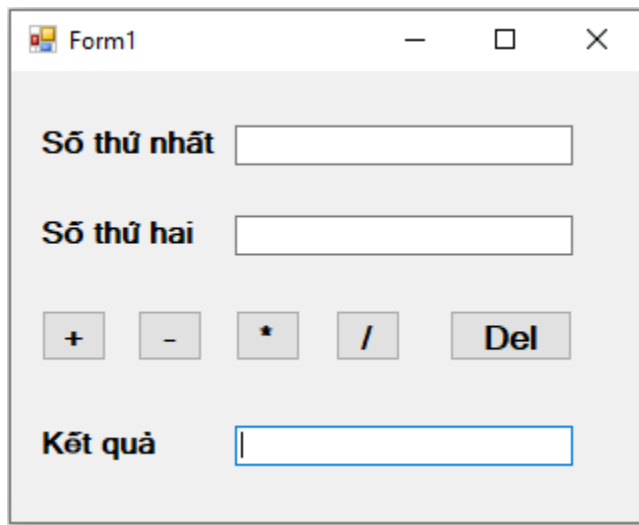


Bài tập Chương 1

1. Nếu bỏ event xử lý lỗi, app có thể gặp vấn đề gì? Làm thế nào kết hợp nhiều event cùng lúc để app linh hoạt hơn?
2. Liệt kê 3 ứng dụng desktop tại Việt Nam bạn từng dùng. Đánh giá: công nghệ gì được sử dụng, và bạn sẽ cải tiến gì nếu phát triển lại?
 - a. **Đề xác định công nghệ mà một ứng dụng Windows đang sử dụng** (WinForms, WPF, UWP/WinUI, .NET MAUI...), có một số cách thực tế:
 - i. Xem thông tin file thực thi / assembly
 1. Hầu hết ứng dụng Windows (.exe, .dll) được biên dịch trên **.NET Framework, .NET Core, hoặc .NET 5/6/7/8**.
 2. **Cách kiểm tra:**
 - a. Dùng **dotPeek** (JetBrains) hoặc **ILSpy** (miễn phí) để mở file .exe hoặc .dll.
 - b. Kiểm tra **assembly references**:
 - i. Có System.Windows.Forms → WinForms
 - ii. Có PresentationFramework → WPF
 - iii. Có Microsoft.UI.Xaml → WinUI 3
 - iv. Có Microsoft.Maui → .NET MAUI
 - ii. Quan sát giao diện người dùng
 1. **WinForms**: giao diện đơn giản, “cổ điển”, hầu hết controls đều hình chữ nhật, ít animation.
 2. **WPF**: UI mượt, hỗ trợ vector, animation, gradient, binding dữ liệu mạnh (MVVM).
 3. **UWP / WinUI**: Fluent Design, màu sắc hiện đại, shadow, góc bo, touch-friendly.
 4. **.NET MAUI**: thường hỗ trợ **multi-device**, form giống mobile, responsive, sử dụng controls hiện đại.
 - iii. Sử dụng công cụ System Information hoặc Task Manager

Phát triển ứng dụng Desktop

1. **Task Manager** → **Details** → **Properties**: có thể hiển thị .NET runtime.
2. **Công cụ Process Explorer (Sysinternals)**:
3. Xem các module đang load: PresentationFramework.dll → WPF, System.Windows.Forms.dll → WinForms.
3. Tạo ứng dụng sử dụng các sự kiện thông dụng trong Form:
 - a. Xử lý sự kiện ở FormLoad xuất hiện hộp thoại hỏi người dùng có muốn mở ứng dụng hay không.
 - b. Nhấn nút "Hiển thị" thì hiển thị một hộp thoại với nội dung được nhập ở ô TextBox.
 - c. Nhấn tổ hợp phím ALT + H sẽ xuất dòng chữ "Xin chào Khoa CNTTĐ" trong ô TextBox.
 - d. Click chuột phải sẽ hiển thị hộp thoại thông báo người dùng vừa nhấp chuột phải, tương tự như vậy cho chuột trái và chuột giữa.
 - e. Nhấn nút "Thoát" sẽ xuất hiện hộp thoại hỏi người dùng có muốn thoát hay không.
4. Tạo máy tính bỏ túi:



- a. Ở ô Textbox thêm điều kiện chỉ cho phép người dùng nhập số và xóa lùi trên Textbox
- b. Gợi ý: dùng "e.Handled = true;" trong sự kiện KeyPress để chấp nhận số
- c. Xử lý các phép toán cộng, trừ, nhân, chia tương ứng với các Button.

- d. Khi người dùng nhấn Del thì các số ở trên Textbox sẽ được xóa hết.
 - e. Kết quả sẽ được hiển thị ở ô Textbox "Kết quả"
5. “Ước số chung lớn nhất ” và “Bội số chung nhỏ nhất” của 2 số nguyên A và B

Tìm USCLN và BSCNN của A và B

Nhập:

A: 12

B: 3

Kết quả: 3

Chọn tìm

☒ USCLN

☐ BSCNN

Tìm Bỏ qua Thoát