THỰC HÀNH TUẦN 3

LÀM QUEN LẬP TRÌNH GIAO DIỆN VỚI SWING TRONG JAVA

- ✓ GUI
- ✓ Luồng nhập xuất và biệt lệ

1. Qui định về việc nộp bài

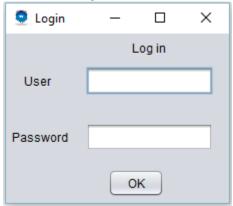
- Thời gian: Được giảng viên thiết lập trên hệ thống moudle.
- Hình thức nộp: Trên moudle.
- Bài nộp được nén lại thành một tập tin (.zip hoặc .rar)
- Cách đặt tên: BTTH3_MSSV.zip (hoặc .rar) (nếu chỉ làm hết phần A Giao diện GUI + B1 bài 1, B2 bài 1), BTTH3_MSSV+BONUS.zip (hoặc .rar) (nếu làm hết phần A + phần B bài tập về nhà).
- Lưu ý: Sai qui định thì sẽ nhận 0 điểm.

2. Nội dung thực hành

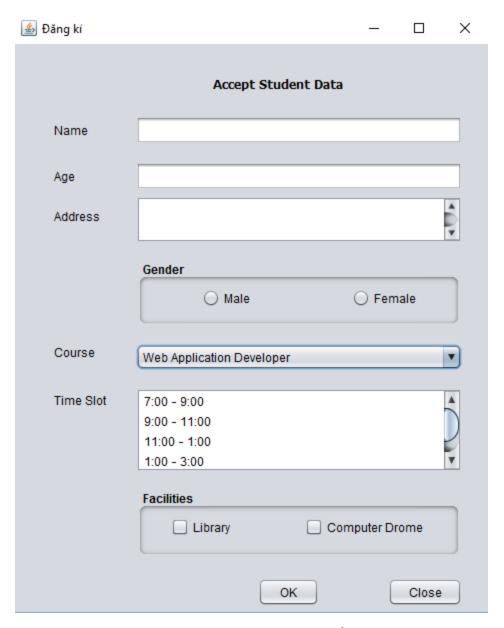
A. Giao diện

Bài 1: Xây dựng chương trình theo yêu cầu sau:

Tạo một JFrame chấp nhận tên đăng nhập và mật khẩu. Khi người người dùng nhấn nút OK, ứng dụng sẽ xác nhận rằng tên đăng nhập phải là "Adminuser" và mật khẩu là "admin". Nếu người dùng nhập sai quá 3 lần, ứng dụng sẽ báo lỗi và đóng lại.



Khi người dùng nhập đúng tên đăng nhập, mật khẩu, và nhấn nút OK, một JFrame mới sẽ được mở ra và cho phép nhập vào thông tin sinh viên như hình:

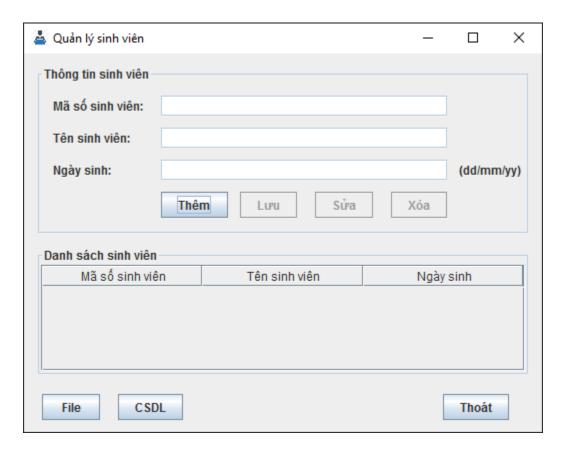


- ❖ Trong danh sách Course drop-down list có phần tử sau:
- Web Application Developer
- Database Administrator
- Network Administrator
- Windows Application Developer
- Danh sách Time Slot bao gồm:
- -7:00-9:00
- -9:00-11:00
- 11:00 1:00
- -1:00-3:00
- -3:00-5:00

- ❖ Dùng JTextArea cho ô nhập địa chỉ Address.
- Khi người dùng nhấn nút OK, ứng dụng sẽ kiểm tra các thông tin trong các JTextField. Nếu người dùng chưa nhập thông tin vào trong các JTextField, ứng dụng sẽ báo lỗi.
- ❖ Khi người dùng nhấn nút Close, JFrame Student Detail sẽ đóng lại.

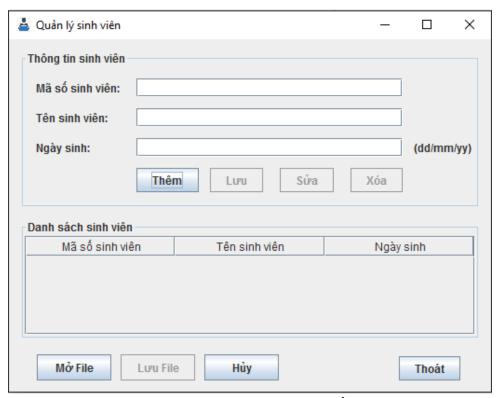
Bài 2: Xây dựng chương trình theo yêu cầu sau:

❖ Giao diện chính của chương trình:

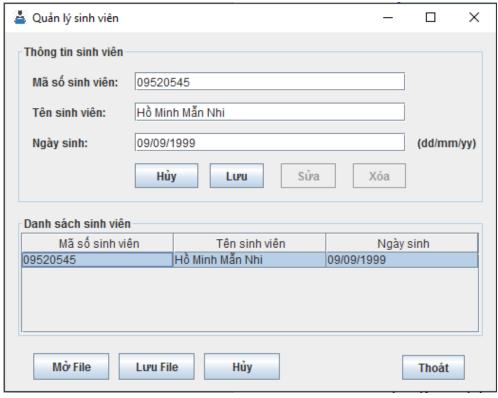


❖ Các mô tả và giao diện khi thao tác với File

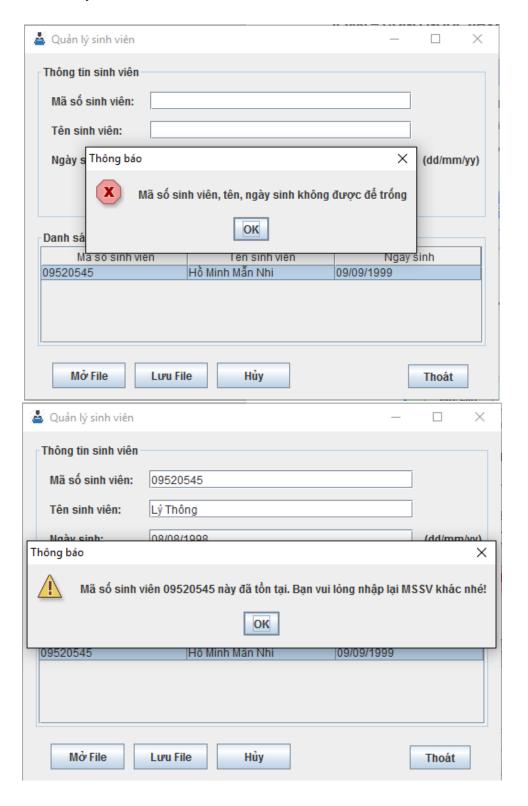
Khi người sử dụng chọn thao tác với File ta có giao diện như hình sau:

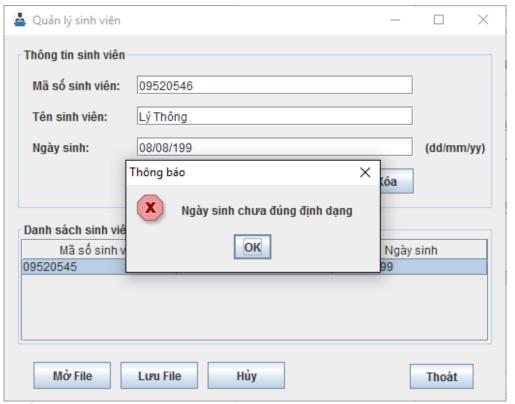


Khi người sử dụng chọn thêm sinh viên nhập đầy đủ các thông tin theo yêu cầu và đúng định dạng. Sau khi mọi thông tin đã đầy đủ thì dữ liệu từ các TextField sẽ được thêm vào danh sách sinh viên như hình sau:

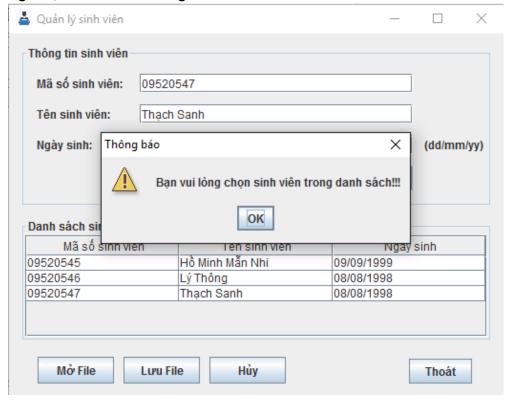


Khi thông tin về sinh viên không nhập đầy đủ, ngày không đúng theo yêu cầu, hay Mã sinh viên trùng thì chương trình sẽ đưa ra thông báo như hình dưới đây:





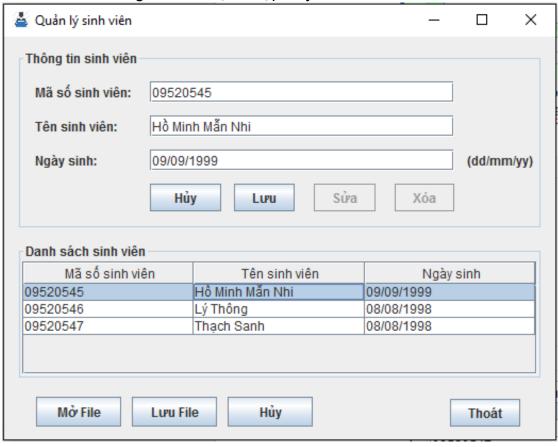
❖ Sửa đổi thông tin sinh viên: Việc sửa sẽ thông báo lỗi khi người dùng không chọn sinh viên trong danh sách sinh viên như hình dưới:

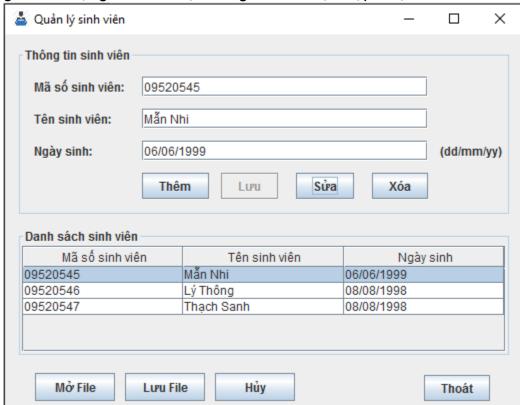


Ban đầu khi người sử dụng muốn sửa sinh viên "Hồ Minh Mẫn Nhi" thành "Mẫn Nhi" với các thông tin sau:

| Mã sinh viên | 09520545 | 09520545 |
|---------------|-----------------|------------|
| Tên sinh viên | Hồ Minh Mẫn Nhi | Mẫn Nhi |
| Ngày sinh | 09/09/1999 | 06/06/1999 |

Sau khi các thông tin đã được nhập đầy đủ vào như hình sau:



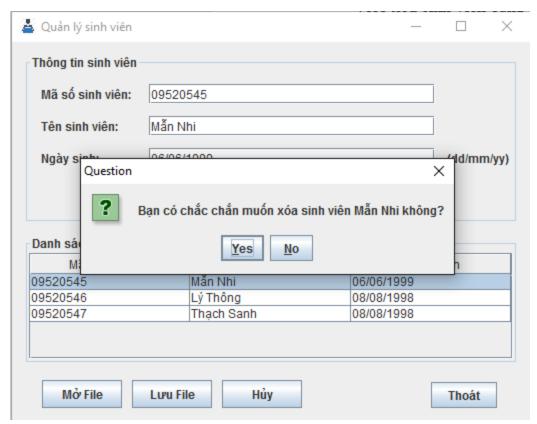


Khi người sử dụng sửa thì mọi thông tin sẽ được cập nhật như hình sau:

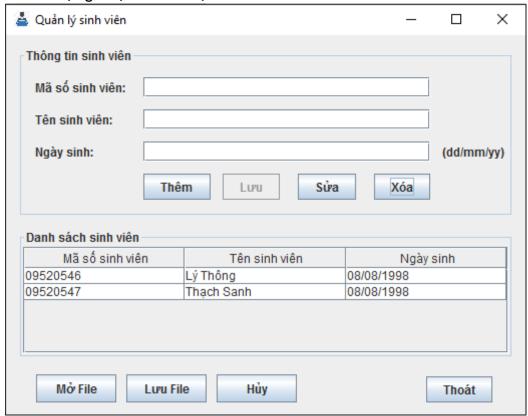
❖ Xóa sinh viên

Việc xóa sinh viên cũng cần phải lựa chọn sinh viên có trong danh sách sinh viên để xóa, và trước khi xóa thì chương trình hỏi bạn có chắc chắn muốn xóa sinh viên đó không.

Khi người sử dụng muốn xóa sinh viên "Mẫn Nhi" như hình sau:

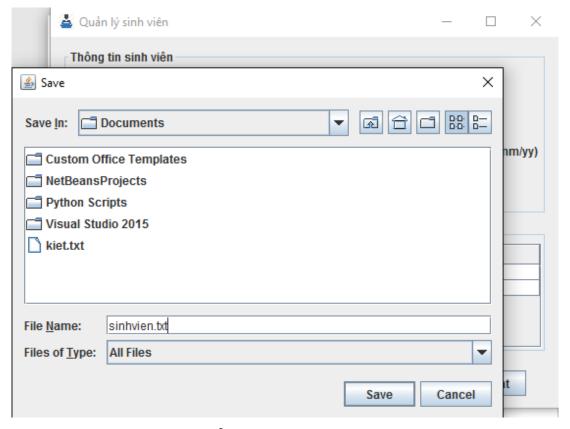


Người sử dụng chọn có thì việc xóa sinh viên mới hoàn thành như hình sau:

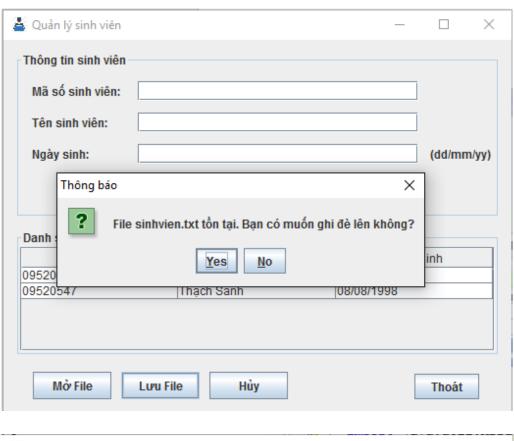


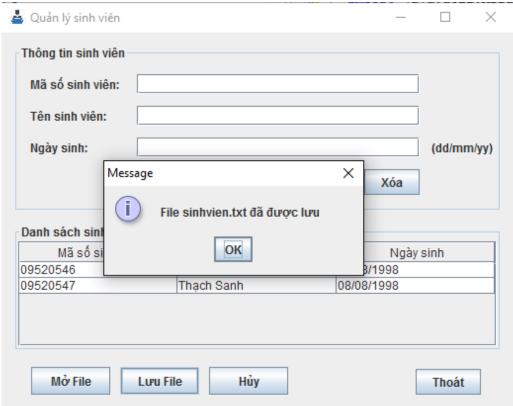
❖ Lưu file

Khi người sử dụng chọn lưu file thì chương trình sẽ mở cửa sổ như hình bên dưới, và người sử dụng chọn đường dẫn thư mục và tên File theo ý mình thì việc lưu file sẽ thành công như những hình bên dưới:



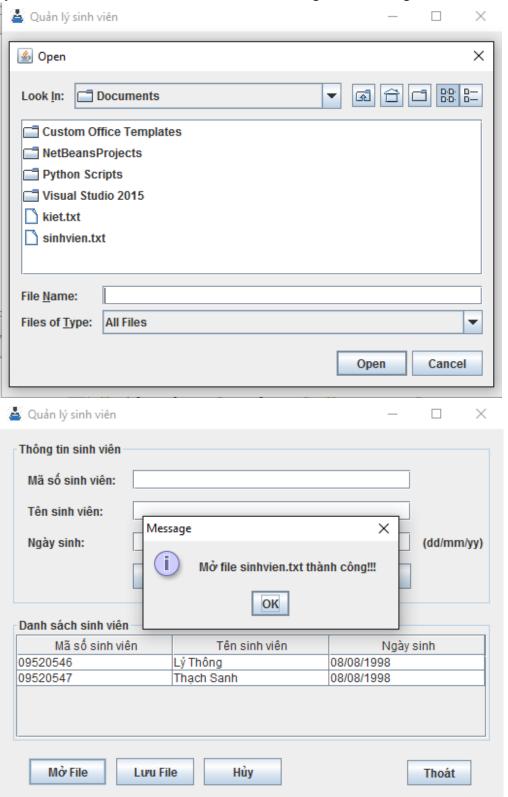
Và việc lưu file cũng có thể trùng tên trong cùng 1 thư mục, chương trình sẽ đưa ra thông báo để người dùng lựa chọn có lưu đè lên hay không, và khi đồng ý thì chương trình sẽ cho kết quả như sau:





❖ Mở file

Khi người dùng chọn mở file thì chương trình sẽ mở cửa sổ; người sử dụng file theo ý mình thì việc mở file sẽ báo thành công như những hình bên dưới:



B. Bài tập về nhà: Luồng nhập xuất và biệt lệ

B1. Làm quen với luồng vào ra nhị phân InputStream & OutputStream

Bài 1: Làm quen nhập xuất nhị phân đơn giản

a) Dùng InputStream để đọc file nhị phân b1.txt có chứa dòng chữ "CNTT2013 is so kute". In ra mỗi dòng bao gồm giá trị thập phân của kí tự và kí tự:

```
67 C
78 N
84 T
84 T
50 2
48 0
49 1
51 3
32
105 i
115 s
32
115 s
111 o
32
107 k
117 u
116 t
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)
```

- b) Sử dụng OutputStream để ghi file nhị phân b2.txt với chuỗi "We are the best group".
- c) Để tăng tốc việc xử lý, chúng ta cần đọc đồng loạt nhiều byte. Giả sử mỗi lần đọc, chương trình có thể đọc và ghi 10 byte. Sử dụng file b1.txt để thực hiện quá trình đọc.

<u>Bài 2</u>: Làm quen với các class: ObjectInputStream và ObjectOutputStream – Cho phép đọc và ghi một Object vào luồng:

Cho 2 lớp Student and Pupil như sau:

```
public class Student implements Serializable {
    private static final long serialVersionUID = -5074534753977873204L;
    private String firstName;
    private String lastName;
    public Student(String firstName, String lastName) {
        this.firstName = firstName;
        this.lastName = lastName;
    public String getFirstName() {
        return firstName;
    public void setFirstName(String firstName) {
        this.firstName = firstName;
    public String getLastName() {
        return lastName;
    public void setLastName(String lastName) {
        this.lastName = lastName;
}
```

```
public class Pupil implements Serializable {
    private static final long serialVersionUID = -8501383434011302991L;
    private String fullName;
    public Pupil(String fullName) {
        this.fullName= fullName;
    }
    public String getFullName() {
        return fullName;
    }
    public void setFullName(String fullName) {
        this.fullName = fullName;
    }
}
```

- a) Hãy ghi file lên file student.txt lần lượt theo thứ tự sau:
- Ghi chuỗi "Hello Students and Pupils".
- Ghi đối tượng ngày.
- Đối tượng student với tên Sơn Tùng MTP.
- Đối tượng pupil với tên là Minh Mạng.
- Đối tượng student với tên Bảo Thy.
- b) Đọc file student.txt vừa ghi bên trên.

Bài 3: Làm quen với 2 class: BuferedInputStream và BufferedOutStream

- a) Ghi một dãy số nguyên random tự động (n phần tử, nhập từ bàn phím) lên file với tên "bufftest.txt". Lưu ý mỗi dòng chứa một số nguyên.
- b) Đọc dãy số vừa ghi trên file "bufftest.txt".

B2. Làm quen với luồng nhập xuất văn bản Reader and Writer

Bài 1: Cho mảng A gồm n phần tử:

- a) Nhập mảng A từ bàn phím. Và sau đó ghi các phần tử của mảng xuống file có tên là A2.txt để lưu trữ.
- b) Đọc mảng A từ file A2.

<u>Bài 2</u>: Cho danh sách sinh viên với số lượng n. Mỗi sinh viên có các thông tin (MSSV, Họ tên, Lớp, Điểm).

- a) Nhập n sinh viên từ bàn phím. Lưu trữ các sinh viên này trên file sinhvien.txt.
- b) Xóa sinh viên có mã số ABC (nhập tùy ý từ bàn phím) ra khỏi file sinhvien.txt.

<u>Bài 3:</u> Sử dụng phương pháp nhập xuất nhị phân và nhập xuất văn bản: Cho một ma trận các số thực (kích thước n*m, với n, m được nhập từ bàn phím) được sinh ra ngẫu nhiên.

- a) Thực hiện thao tác ghi ma trận đó xuống file với tên "btvn.txt".
- b) Thực hiện thao tác đọc ma trận in ra màn hình.

VD: ma trân 2*3

- 1 2 5
- 2 0 6