

BÀI LÀM Ở NHÀ: KT CHẨN LẺ - ĐỔI THẬP PHÂN NHỊ PHÂN – TÍNH TIỀN

Xây dựng ứng dụng với giao diện chính như hình H6.1, bao gồm 1 TextView (“Hãy ấn và giữ nút Chọn chức năng”), 2 Button (Trong đó, 1 Button có tên là “CHỌN CHỨC NĂNG”, button này liên kết để mở 1 ContextMenu gồm có 3 item là: KIỂM TRA CHẨN LẺ; ĐỔI THẬP PHÂN-NHỊ PHÂN; TÍNH TIỀN BÁN HÀNG. Button còn lại có tên là “THOÁT”, khi kích vào button này ứng dụng sẽ kết thúc), một đồng hồ analog và 1 CheckBox có tên là Ẩn/Hiện, nếu không check thì đồng hồ ẩn, nếu check thì đồng hồ hiện.



Hình H6.1: Giao diện chính



Hình H6.2: ContextMenu

Khi ấn và giữ nút CHỌN CHỨC NĂNG, giao diện 3 item của ContextMenu xuất hiện (Hình H6.2), tương ứng với 3 chức năng của ứng dụng như sau:

1. CHỨC NĂNG KIỂM TRA CHẨN LẺ

Khi mục KIỂM TRA CHẨN LẺ của ContextMenu được chọn thì 1 giao diện mới xuất hiện (Hình H6.3) gồm:

- 6 TextView (1- Hiện dòng chữ “KIỂM TRA CHẨN LẺ”, 2- Hiện dòng chữ “Hãy

nhập vào một số nguyên”, 3- Hiện dòng chữ “Chẵn/Lẻ:”, 4- Hiện dòng chữ “Dãy số đã nhập:”, 5- Là TextView rỗng dùng để hiện kết quả kiểm tra là CHẴN hoặc LẺ, 6- Là TextView rỗng dùng để hiện dãy số đã nhập),

- **1 EditText** cho phép người dùng nhập số nguyên,
- **2 Button** tên là “KIỂM TRA” và “THOÁT”,
- Khi người dùng nhập 1 số nguyên vào EditText và nhấn button **KIỂM TRA** thì TextView **thứ 5** sẽ hiển thị cho biết số vừa nhập là số **CHẴN** hay số **LẺ**. TextView **thứ 6** sẽ hiển thị mảng gồm những số đã nhập theo thứ tự. Nếu button **THOÁT** được kích thì ứng dụng kết thúc.



Hình H6.3



Hình H6.4



Hình H6.5

2. CHỨC NĂNG CHUYỂN ĐỔI GIỮA THẬP PHÂN VÀ NHỊ PHÂN

Khi mục ĐỔI THẬP PHÂN-NHỊ PHÂN được chọn thì 1 giao diện mới xuất hiện (Hình H6.4) và chức năng chuyển đổi 1 số thập phân thành nhị phân hoặc ngược lại được thực hiện (Số thập phân không có dấu gồm phần nguyên và phần lẻ). Giao diện gồm:

- **5 TextView:** 1- Hiện thị dòng chữ “Chuyển đổi giữa thập phân và nhị phân”; 2- Hiện thị chữ “Thập phân”; 3- Hiện thị số thập phân; 4- Hiện thị chữ “Nhị phân”; 5- Hiện thị số nhị phân.
- **3 Button:** 1- Tên là “Đổi từ thập phân sang nhị phân” để thực hiện chức năng này; 2- Tên là “Đổi từ nhị phân sang thập phân” để thực hiện chức năng này; 3- Tên là BACK, để thực hiện các chức năng trở về giao diện chính.

- **1 EditText** để nhập vào số thập phân hoặc nhị phân tùy theo chế độ chuyển đổi (nếu nhập sai thì báo lỗi và yêu cầu nhập lại, ví dụ: nếu muốn chuyển từ nhị phân sang thập phân thì phải nhập vào số nhị phân, nếu nhập vào số thập phân là sai, báo “Nhập sai, hãy nhập lại số nhị phân”). EditText có dòng chữ gợi ý (thuộc tính Hint) là “Hãy nhập vào một số”.

3. CHỨC NĂNG TÍNH TIỀN BÁN HÀNG

Khi mục “TÍNH TIỀN BÁN HÀNG” của ContextMenu được chọn thì giao diện tính tiền bán hàng xuất hiện (Hình H6.5) gồm:

- **7 TextView:** 1- Hiển thị dòng chữ “TÍNH TIỀN BÁN HÀNG”; 2- Hiển thị chữ “Nhập số lượng”; 3- Hiển thị dòng chữ “Nhập đơn giá”; 4- Hiển thị dòng chữ “Nhập tỉ lệ thuế”; 5- Hiển thị ký hiệu “%”; 6- Hiển thị dòng chữ “Thành tiền”; 7- Hiển thị tổng số tiền;
- **3 Button:** 1- Tên là “Tiếp tục” để thực hiện chức năng xóa các số liệu và nhập lại, tính lại cho món hàng khác; 2- Tên là “Tính tiền” để thực hiện chức năng tính tổng số tiền và hiển thị sau khi nhập đầy đủ các thông tin cần thiết; 3-Tên là “Thoát”, để thực hiện các chức năng trở về giao diện chính.
- **3 EditText** để nhập vào số lượng, đơn giá, tỉ lệ thuế (mặc định là 10%, nếu không nhập).

Khi người dùng nhập đầy đủ thông tin, kích nút “Tính tiền” thì ứng dụng tính tổng số tiền và hiển thị kết quả.