

LẬP TRÌNH GIAO DIỆN VỚI AWT VÀ SWING

1. Viết chương trình hiển thị hộp thoại cho phép người dùng nhập vào tên và cửa sổ chính xuất ra dòng “Xin chào “ + tên
2. Viết chương trình xử lý khi ấn phím cửa sổ hiện ra phím vừa ấn là phím gì?
3. Viết chương trình gồm 2 text area và một button. Khi ấn button cho phép copy text được chọn từ text area 1 sang text area 2
4. Viết chương trình gồm 3 nút nằm trên 1 hàng và nằm giữa cửa sổ: trái, phải, giữa. Khi ấn nút bất kì thì cả 3 nút được canh lề tương ứng với nút được chọn
5. Viết chương trình gồm 5 nút (trái, phải, trên, dưới, giữa) nằm năm phía của cửa sổ (BorderLayout). Khi người dùng ấn một nút thì nút đó ẩn và các nút còn lại được hiển thị.
6. Viết chương trình demo với Jlist chứa các thể loại sách (văn học, khoa học, lịch sử, công nghệ, thể thao, văn hóa). Khi người dùng ấn “Submit” thì cho biết những thể loại mà người dùng đã chọn.
7. Viết chương trình dùng hộp thoại màu đổi màu của cửa sổ với danh sách màu trong RadioButton.
8. Viết chương trình dùng hộp thoại file cho chọn file hình ảnh và đổi icon của một JLabel.
9. Viết chương trình gồm một textfield và 4 radiobutton (thường, bôi đậm, in nghiêng, bôi đậm và in nghiêng). Người dùng chọn radiobutton nào thì style textfield thay đổi tương ứng.
10. Viết chương trình một thanh menu. Thanh menu gồm 2 menu: File và Format. Trong File có About và Exit. Trong Format có Color và Font dùng hiệu chỉnh văn bản được vẽ ở cửa sổ chính. Trong Color có 3 màu (đỏ, xanh lá, xanh dương), trong Font có 3 radio dành cho 3 font (tự chọn) và 2 check box (Bold, Italic). Xử lý với các tính năng tương ứng.
11. Vẽ 20 ngôi sao năm cánh, mỗi ngôi sao có màu ngẫu nhiên xoay thành vòng tròn như hình bên dưới.



12. Viết chương trình gồm một slider và một hình tròn (có chức năng cho vẽ hình tròn và được vẽ trước đó). Khi slider thay đổi thì kích thước hình tròn thay đổi theo tương ứng.
13. Xây dựng ứng dụng cho phép vẽ (tròn, eclipse, vuông, đa giác) hoặc đường (đường thẳng, đường cong, path) với pen tương ứng. Ứng dụng cho phép chọn màu, chọn đường cho pen. Ứng dụng cho phép chọn brush và fill hình (nếu vẽ hình) với brush tương ứng. Lưu ý: cách vẽ xử lý tương tự như trong Paint của Window.
14. Viết chương trình cho phép một đường Bezier bất kì, sau đó vẽ một string (tên bạn) di chuyển theo đường Bezier vừa vẽ (từ đầu này sang đầu kia).
15. Với hình cho sẵn mô tả khối lửa ([link](#)). Viết chương trình cho phép chọn một số bất kì (1-10, mặc định là 1) và hiển thị số lượng ngọn lửa cháy tương ứng, mỗi ngọn lửa hiển thị tại một vị trí ngẫu nhiên trong form.