CODE THAM KHẢO LAB 6

Bài 6.1

namespace Lab6

{

public partial class frm6\_1 : Form

{

short a,b; //Khai báo để dùng cho tất cả các phương thức trong form

public frm6\_1()

{

InitializeComponent();

}

//Khi rời textbox số b, kiểm tra không đúng định dạng thì hiện hộp thông báo

private void txtSoa\_Leave(object sender, EventArgs e)

{

bool chk = Int16.TryParse(txtSoa.Text, out a);

if (chk == false)//số nhập không đúng định dạng

if (MessageBox.Show("Lỗi định dạng\nBạn có nhập lại không?", "Thông báo", MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Information) == DialogResult.Yes)

{

txtSoa.Clear();

txtSoa.Focus();

}

}

//Khi rời textbox số b, kiểm tra không đúng định dạng thì hiện hộp thông báo

private void txtSob\_Leave(object sender, EventArgs e)

{

bool chk = Int16.TryParse(txtSob.Text, out b);

if (chk == false)//số nhập không đúng định dạng

if (MessageBox.Show("Lỗi định dạng\nBạn có nhập lại không?", "Thông báo", MessageBoxButtons.YesNo, MessageBoxIcon.Information) == DialogResult.Yes)

{

txtSob.Clear();

txtSob.Focus();

}

}

//Nút lệnh “Close” để đóng form

private void bntDong\_Click(object sender, EventArgs e)

{

Close();

}

//Nút lệnh “C” để xóa dữ liệu trong các textbox trên form, đưa con trỏ tới textbox số a

private void bntXoa\_Click(object sender, EventArgs e)

{

txtSoa.Text = "";

txtSob.Clear();

txtKetqua.Clear();

txtSoa.Focus();

}

//Nút lệnh “+”

private void bntCong\_Click(object sender, EventArgs e)

{

txtKetqua.Text = (a + b).ToString();//chuyển giá trị a+b qua kiểu chuỗi

}

// Viết tương tự cho các nút -, \*, /

}

}