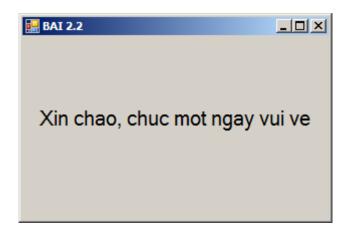
CHƯƠNG 2: CÁC CONTROL CƠ BẢN

<u>Bài 2.1:</u> Khởi động Visual Studio, tạo ứng dụng **Windows Form Application** với tên Project là **Bai2.1.** Sau đó, đổi tiêu đề Form thành "**CHUONG TRINH DON GIAN**" và tên Form là "**frmChuongTrinhDonGian**". Tiến hành biên dịch chương trình trên.



Bài 2.2: Viết chương trình hiển thị trên Form dòng chữ như sau:



Bài 2.3: Viết chương trình khi click chuột vào nút "Hien Thi" thì xuất hiện thông báo:

"Chao mung ban den voi mon hoc LAP TRINH .NET"



<u>Bài 2.4:</u> Viết chương trình nhập thông tin họ tên. Sau đó, click chuột vào nút "Hien Thi" xuất hiện thông báo chào như sau.



<u>**Bài 2.5:**</u> Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên a, b. Sau đó, click chuột vào nút "**Tong**" xuất hiện thông báo kết quả tổng như sau.



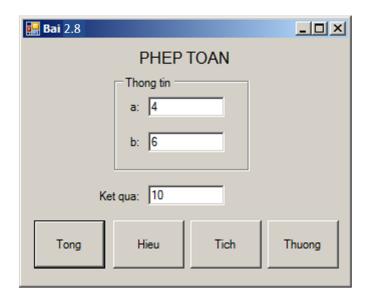
<u>Bài 2.6:</u> Phát triển bài 2.5, cho phép tính tổng, hiệu, tích, thương. Kết quả được hiển thị dưới dạng thông điệp (MessageBox)



<u>**Bài 2.7**</u>: Viết chương trình nhập vào 2 số nguyên a, b. Sau đó, click chuột vào nút "**Tong**" thì giá trị tổng được hiển thị ở TextBox kết quả.



<u>Bài 2.8</u>: Phát triển bài 2.7 bổ sung thêm phép tính hiệu, tích, thương. Sau khi click chuột vào nút tương ứng thì kết quả được hiển thị ở TextBox kết quả.



<u>Bài 2.9:</u> Viết chương trình nhập vào 2 cạnh a, b của hình chữ nhật. Hãy tính chu vi, diện tích và đường chéo của hình chữ nhật. Kết quả hiển thị tại ô TextBox kết quả.



<u>Bài 2.10:</u> Viết chương trình nhập vào 2 cạnh a, b của hình chữ nhật. Hãy tính chu vi, diện tích và đường chéo của hình chữ nhật. Khi click chuột vào các nút tương ứng sẽ hiển thị kết quả dưới dạng thông điệp (MessageBox).









CHƯƠNG 3: CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN RẼ NHÁNH

KIÉN THÚC CƠ BẢN:

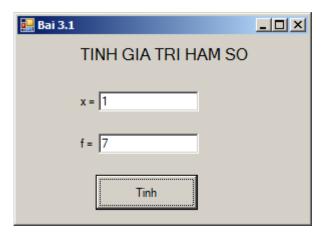
- Lệnh và khối lệnh
- Toán tử so sánh
- Toán tử logic
- Cấu trúc if..., if...else...
- Cấu trúc switch ... case...

BÀI TẬP:

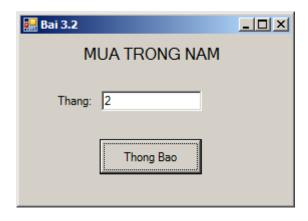
<u>Bài 3.1</u>: Viết chương trình nhập vào số thực x. Hãy tính:

$$y = f(x) = \begin{cases}
-8x^3 - 12x - 1 & \text{khi } x \ge 2 \\
x^2 - 6x - 19 & \text{khi } 1 < x < 2 \\
7x & \text{khi } x \le 1
\end{cases}$$

Kết quả xuất ra TextBox f.



<u>Bài 3.2</u>: Viết chương trình nhập vào tháng của một năm. Cho biết tháng đó thuộc mùa nào trong năm.





Bài 3.3: Viết chương trình nhập vào ngày, tháng kiểm tra xem ngày tháng đó có hợp lệ không?

Các tháng 1, 3, 5, 7, 8, 10, 12 có 31 ngày.

Các tháng 4, 6, 9, 11 có 30 ngày.

Tháng 2 có 28 hoặc 29 ngày (năm nhuận)



Nếu ngày nhập vào hợp lệ thì xuất hiện thông báo:



Nếu ngày nhập vào KHÔNG hợp lệ thì xuất hiện thông báo:



<u>Bài 3.4:</u> Viết chương trình giải phương trình bậc 2: $ax^2 + bx + c = 0$

ৣ Bai 3.4	X
GIAI PHUONG TRINH BAC 2	
Phuong trinh	
a: 1	
b: 2	
c: -3	
Ket qua: PT co 2 nghiem: x1=1; x2=-3	
Giai	

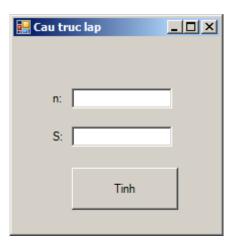
CHƯƠNG 4: CẤU TRÚC ĐIỀU KHIỂN LẶP

KIÉN THỨC CƠ BẢN:

- Cú pháp của for, while, do...while...
- Hoạt động của for, while, do...while...

BÀI TẬP:

Viết chương trình nhập vào số nguyên n.



Hãy tính:

Bài 4.1:
$$S = 1 + 2 + 3 + ... + n$$

Bài 4.2:
$$S = 1^2 + 2^2 + 3^2 + ... + n^2$$

Bài 4.3:
$$S = 1 + \frac{1}{2} + \frac{1}{3} + ... + \frac{1}{n}$$

Bài 4.4:
$$S = 1 + 3 + 5 + ... + (2n-1) + (2n+1)$$

Bài 4.5:
$$S = 2 + 4 + 6 + ... + (2n-2) + 2n$$

Bài 4.6:
$$S = 1 + \frac{1}{3} + \frac{1}{5} + ... + \frac{1}{2n-1}$$

Bài 4.7:
$$S = n! = 1*2*3*...*(n-1)*n$$