

BÀI TẬP TUẦN 3 – 2 GUI cơ bản Awt

Bài tập về GUI cơ bản

Bài 1. Viết chương trình xử lý tính toán đơn giản các phép toán +, -, *, / hai số thực x và y.

Minh họa:

x =	4		
y =	6		
<div><div>+</div><div>-</div><div>*</div><div>/</div></div>			

x / y = 0.6666666666666666

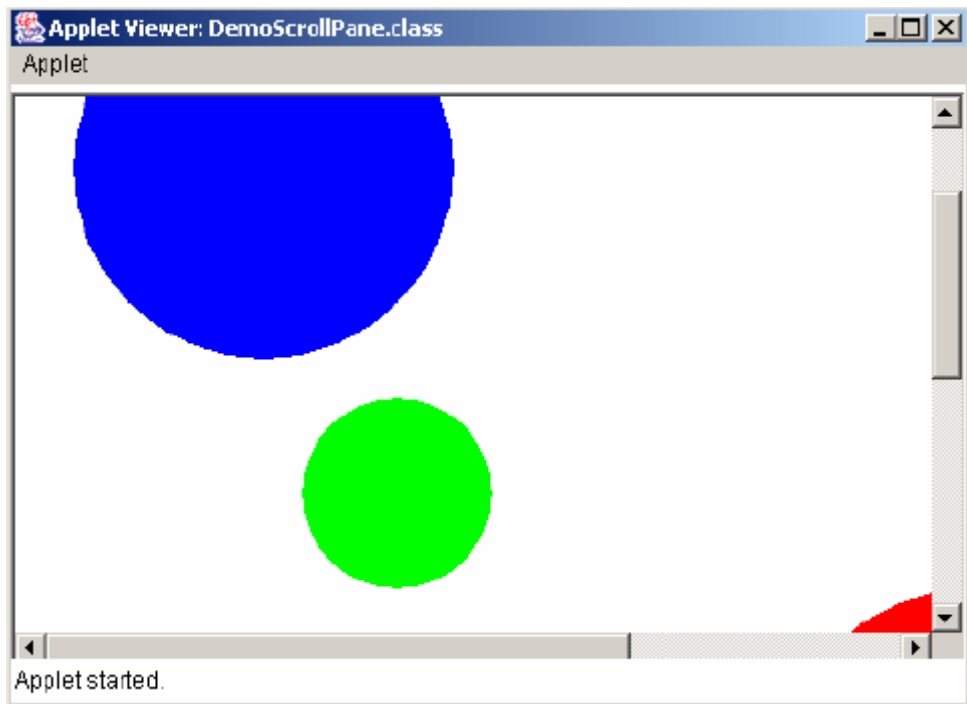
Bài 2. Viết chương trình tạo Frame và thêm vào các component và xử lý các sự kiện.

Minh họa:

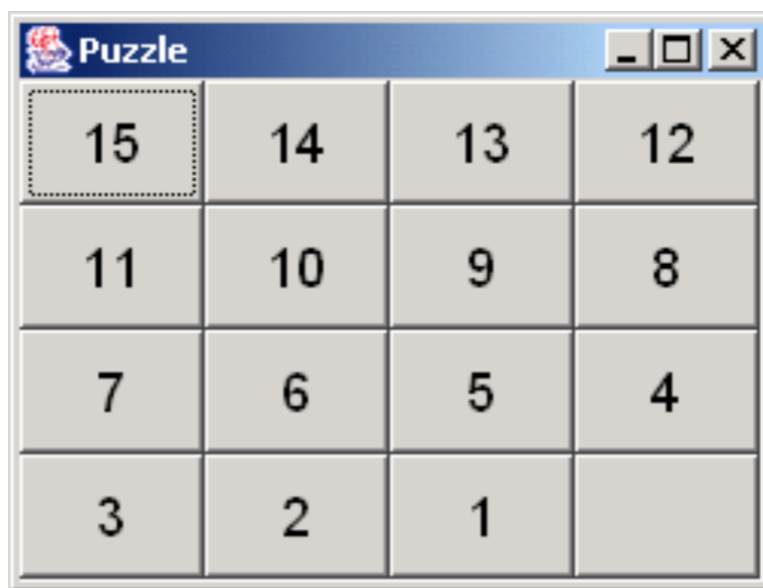
<div><div><input checked="" type="radio"/> Red</div><div><input type="radio"/> Blue</div><div><input type="radio"/> Green</div><div><input type="radio"/> Black</div></div> <div>Red is selected</div>	hoặc	<div><div><input type="radio"/> Red</div><div><input type="radio"/> Blue</div><div><input checked="" type="radio"/> Green</div><div><input type="radio"/> Black</div></div> <div>Green is selected</div>
--	------	--

Bài 4. Viết chương trình cho phép vẽ trong một canvas có độ rộng lớn hơn kích thước của applet. Đặt canvas vào trong một scroll pane

Minh họa:



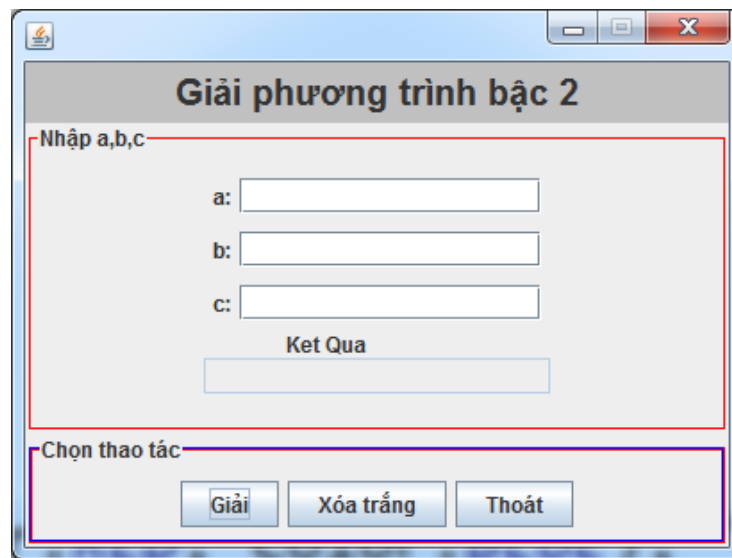
Bài 3. Viết chương trình tạo Frame và thêm vào các component như các hình minh họa sau:



Gợi ý: Sử dụng Frame, kết hợp với LayoutManager như: BorderLayout, GridLayout.

Bài 5. Sử dụng các control Button, Label, TextField, Panel thiết kế giao diện chương trình giải phương trình bậc 2 như sau:

Minh họa:



Hướng dẫn: Học viên phải xác định Layout Manager cho các Container trước. Có thể kết hợp các loại Layout để thiết kế cho phù hợp.