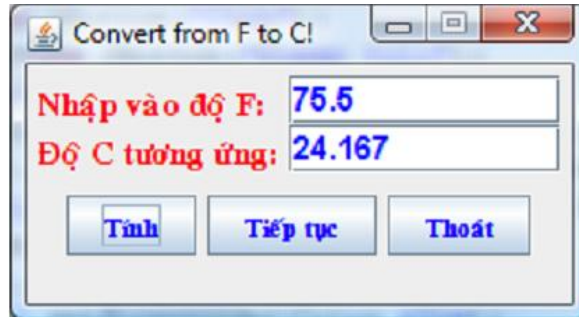


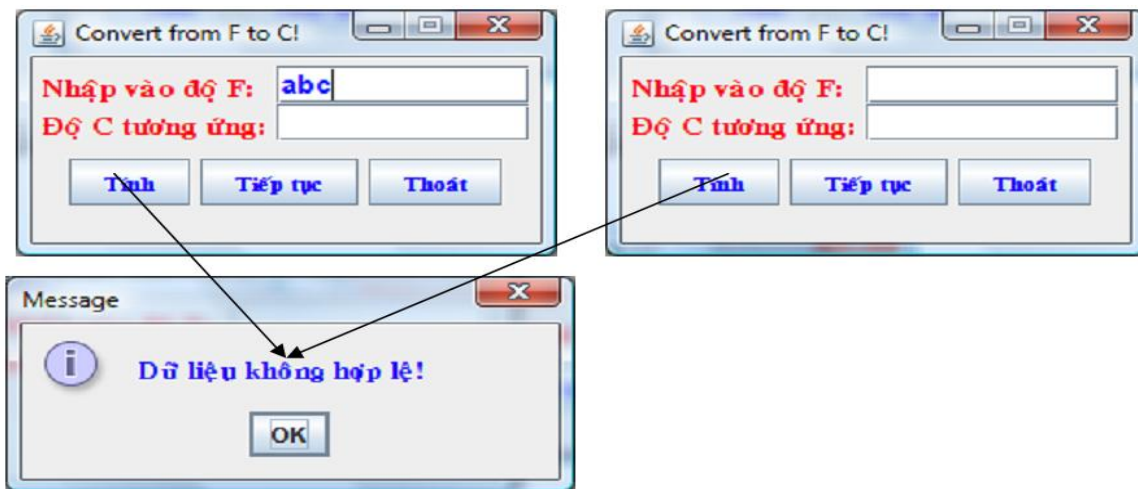
BÀI TẬP GUI Nâng cao - Swing 1

Dùng Swing làm các bài tập sau:

Bài 1. Viết chương trình cho nhập vào độ F, sau đó chuyển sang độ C tương ứng theo giao diện sau:



Nếu người dùng nhập sai dữ liệu thì thông báo lỗi:

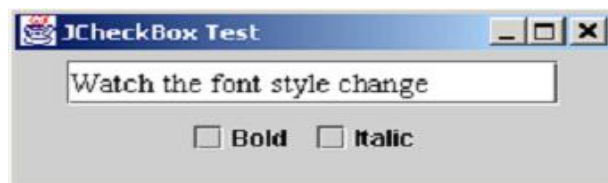


Cho biết, công thức chuyển đổi từ độ C sang độ F:

$$^{\circ}\text{C} = (^{\circ}\text{F} - 32) / 1.8$$

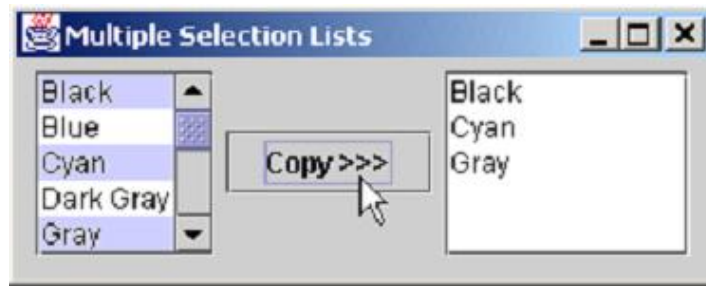
$$^{\circ}\text{F} = ^{\circ}\text{C} \times 1.8 + 32$$

Bài 2. Thiết kế giao diện như sau:



Chương trình cho phép thay đổi định dạng chữ trong ô JTextField khi nhấn chọn checkbox tương ứng

Bài 3. Thiết kế giao diện như sau:



Chương trình cho phép người dùng sao chép các mục chọn trong JList bên trái qua JList bên phải khi nhấn nút “Copy>>>”. Dữ liệu trong các JList phải được đọc từ file và khi nhấn nút đóng chương trình thì lưu dữ liệu thay đổi trong JList bên phải vào file.

Bài 4. Thiết kế giao diện như hình bên dưới và thực hiện các thao tác theo yêu cầu:

- Chương trình cho phép nhập vào các số nguyên từ giao diện trong phần nhập thông tin. Khi người sử dụng nhập giá trị vào JTextField và click nút “Nhập” thì dữ liệu sẽ được cập nhập xuống JList. Khi người dùng đánh dấu (checked) vào mục “Cho nhập số âm” thì các số âm mới được phép đưa vào JList còn không thì thông báo lỗi.
- Ô Chọn tác vụ, sinh viên phải thực hiện toàn bộ các yêu cầu
- Nút “Đóng chương trình”: hiển thị thông báo hỏi người sử dụng có muốn đóng hay không?

