

BÀI TẬP TUẦN 2

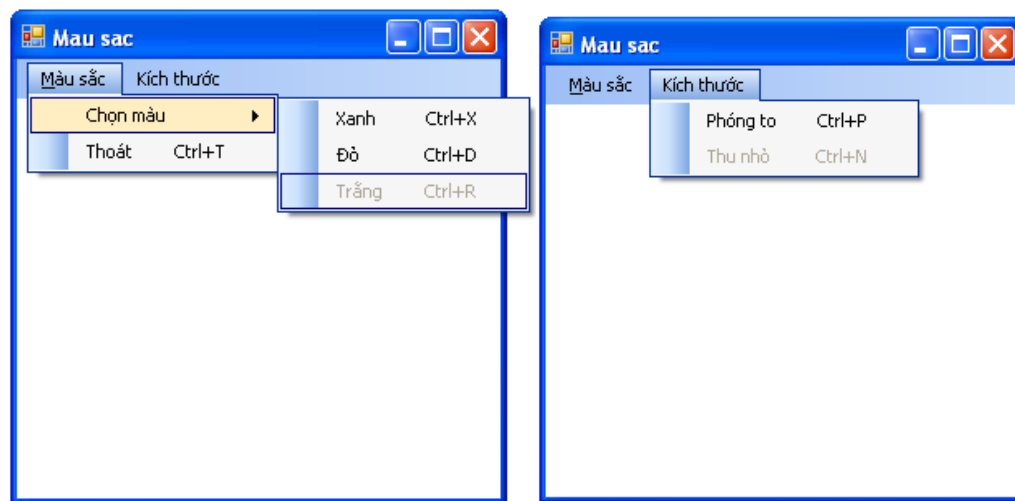
Qui định về việc nộp bài:

- ✚ Cách nộp: qua mail ntngocuit@gmail.com
- ✚ Deadline: 23g55 phút thứ 2 ngày 05/10/2009
- ✚ Toàn bộ bài làm nén thành một tập tin, đặt tên là **MSSV_T2.zip** (hoặc **MSSV_T2.rar**). Ví dụ, SV có MSSV là 07123456 thì đặt tên là 07123456_T2.zip (hoặc 07123456_T2.rar).
- ✚ Các bài nộp sai qui định sẽ **không được chấm**.

Bài 1:

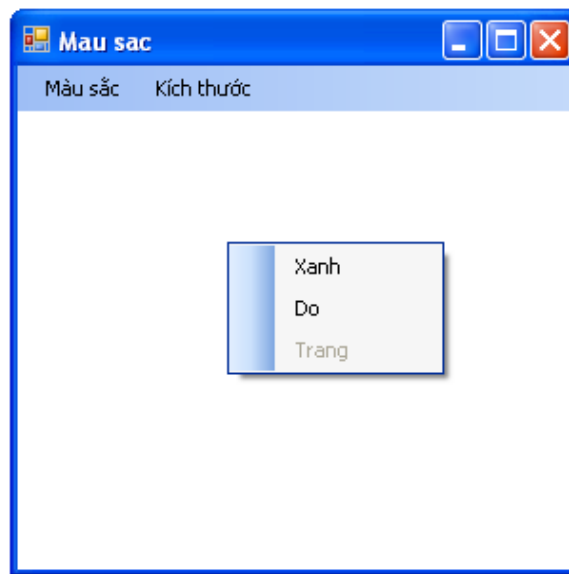
Viết chương trình xây dựng 2 loại menu: MenuStrip và ContextMenu. Chương trình có 2 menu: “Màu sắc” và “Kích thước”. Menu “Màu sắc” cho phép thay đổi màu nền Form và “Kích thước” thay đổi kích thước Form.

- ✚ Khi click “Chọn màu” trong “Màu sắc”, một trình đơn con xuất hiện tiếp với 3 mục: “Xanh” (phím tắt Ctrl + X), “Đỏ” (phím tắt Ctrl + D), “Trắng” (phím tắt Ctrl + R), chọn mục sẽ làm màu nền Form. Menu tương ứng với màu nền hiện tại của Form của sẽ bị ẩn đi. Ví dụ trong hình, màu nền của Form đang là màu trắng, vì thế menu “Trắng” bị ẩn đi.



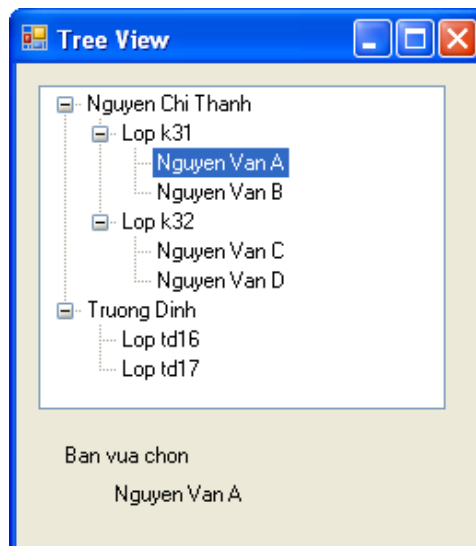
Lập trình Cơ sở dữ liệu

- Trình đơn “Kích thước” có 2 mục: “Phóng to” (phím tắt Ctrl + P) và “Thu nhỏ” (phím tắt Ctrl + N). Các menu cũng bị ẩn tương ứng với kích thước hiện tại của Form.
- Khi chọn mục “Thoát” (phím tắt Ctrl + T) trong trình đơn “Màu sắc”, chương trình kết thúc.
- Khi click chuột phải lên Form, ContextMenu sẽ hiện ra (xem hình). Xử lý các sự kiện trên ContextMenu tương tự như trên MenuStrip “Màu sắc” đã mô tả.



Bài 2:

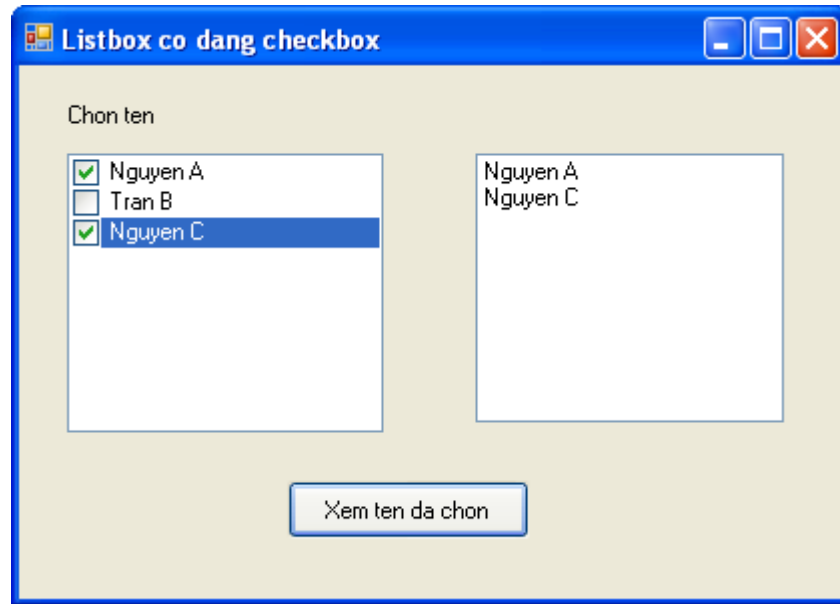
Viết chương trình tạo 1 Form chứa control TreeView như hình sau:



Khi người dùng click chọn một node, chương trình sẽ hiển thị tên node vừa chọn lên một label.

Bài 3:

Viết chương trình tạo 1 Form chứa 1 CheckedListBox như hình sau:



Khi người dùng nhấn button “Xem tên đã chọn”, chương trình sẽ hiển thị các tên đã chọn trong listbox bên phải.

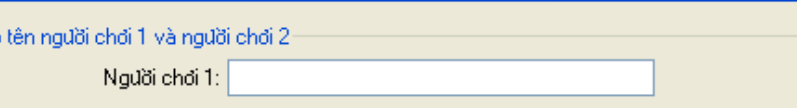
Bài 4:

Viết 1 chương trình có sử dụng đối tượng Timer. Ví dụ sau một khoảng thời gian t giây sẽ ẩn/hiện thanh status bar.

Bài 5:

Viết chương trình trò chơi đoán từ như sau:

- 🚦 Bắt đầu chạy chương trình, nhập tên 2 người chơi. Người chơi 1 nhập từ cho người chơi 2 đoán (độ dài từ không quá 8 ký tự)



Chơi đoán tu

Nhập tên người chơi 1 và người chơi 2

Người chơi 1:

Người chơi 2:

Bắt đầu Thoát

Người thứ hai bắt đầu chơi, nếu 1 ký tự được đoán đúng, nó sẽ xuất hiện đúng vị trí của nó trong từ (các textbox nhỏ chứa ký tự xám), ngược lại mỗi lần chọn sai ký tự (đoán sai) thì một ô textbox (trong Số lần đoán sai) sẽ được tô màu đỏ bên dưới. Nếu người thứ 2 đoán 10 lần sai → chương trình thông báo “Bạn chơi dở quá” và kết thúc. Nếu đoán đúng cả từ chương trình hiện ra thông báo chúc mừng.

Chơi đoán từ

Đoán từ

Tu cần đoán có 8 ký tự

A		C		A		C	
---	--	---	--	---	--	---	--

Chọn

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	X	Y	Z	U	V	W

Số lần đoán sai

--	--	--	--	--	--	--	--	--