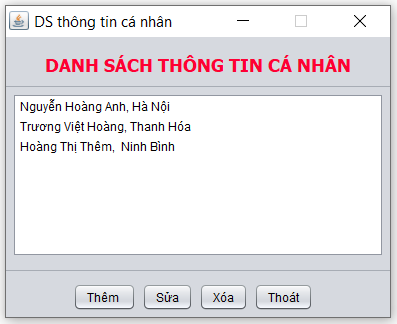
**Câu 01:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

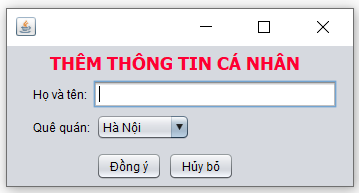


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



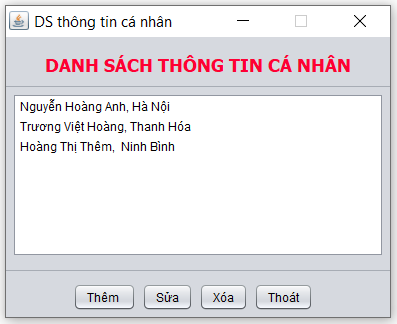
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 02:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

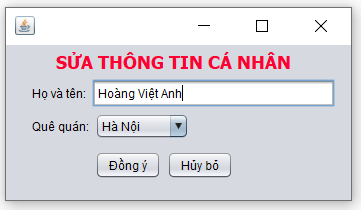


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



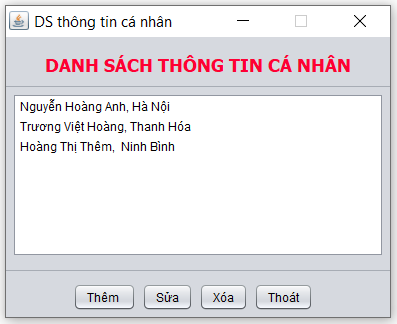
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 03:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

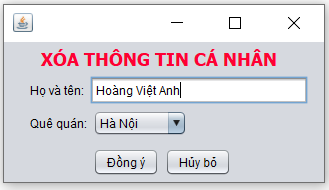


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



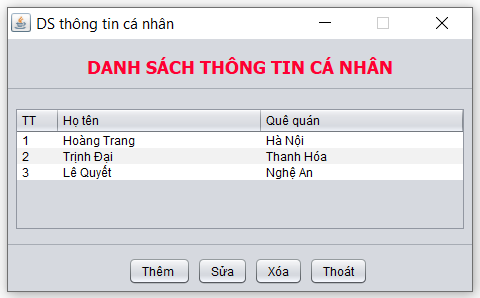
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 04:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

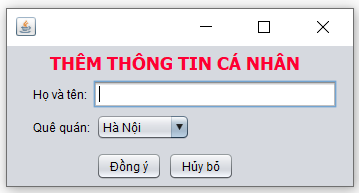


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



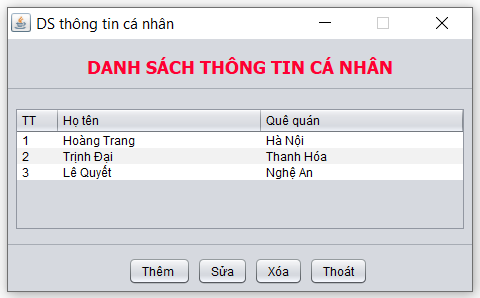
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 05:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

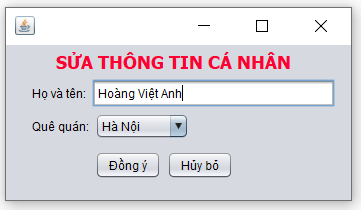


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



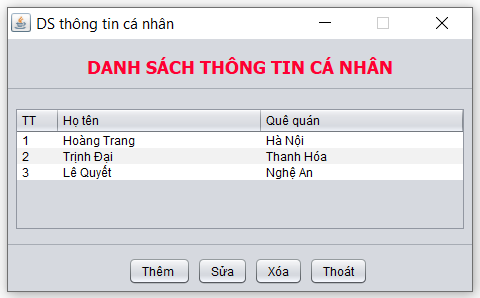
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 06:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

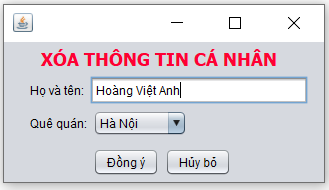


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



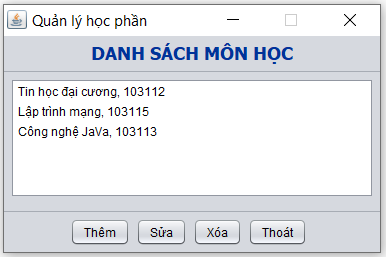
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 07:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

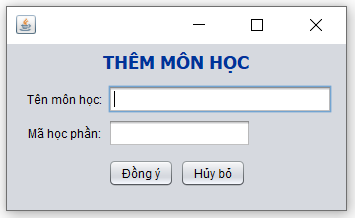


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



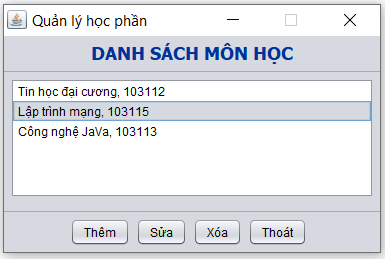
3. Khi bấm vào button **Thêm** => hiển thị form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form), click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 08:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

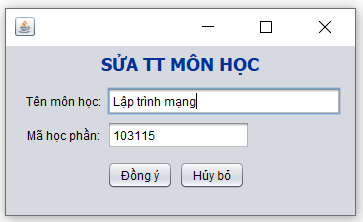


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



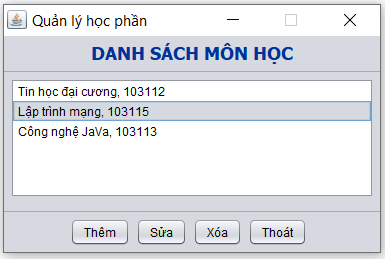
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 09:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

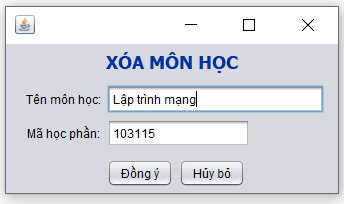


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



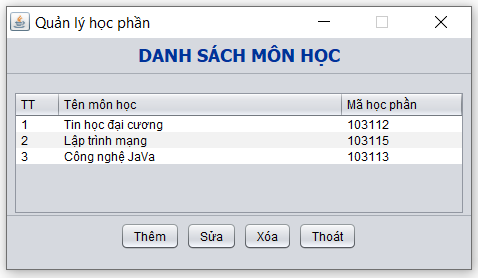
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 10:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

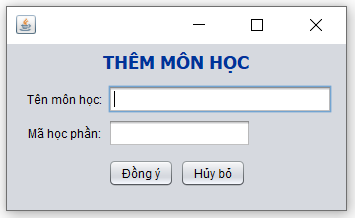


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



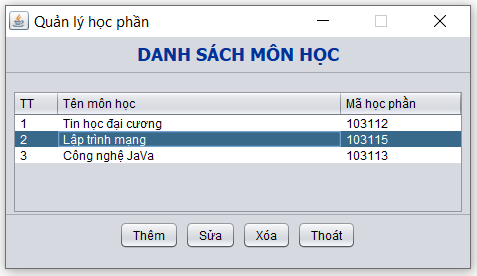
3. Khi bấm vào button **Thêm** => hiển thị form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form), click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 11:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

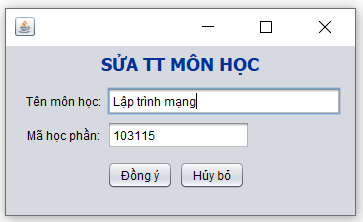


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



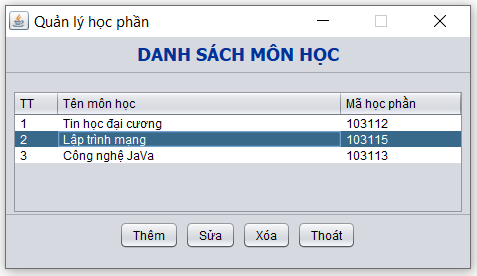
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 12:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

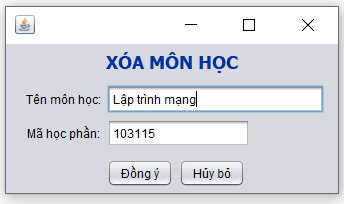


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



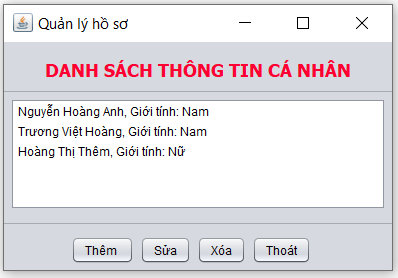
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 13:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

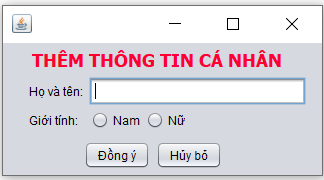


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



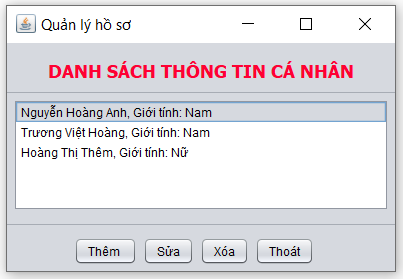
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 14:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

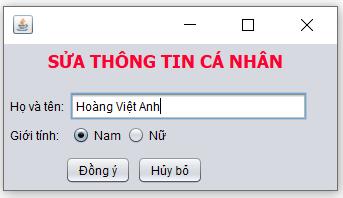


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



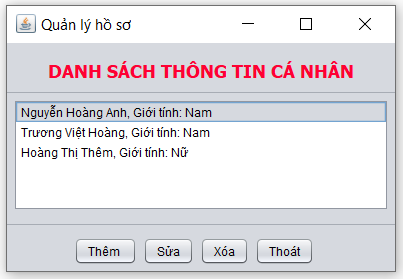
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 15:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

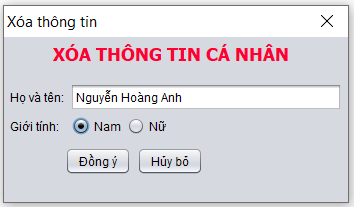


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



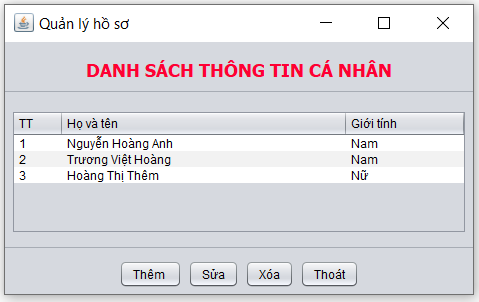
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 16:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

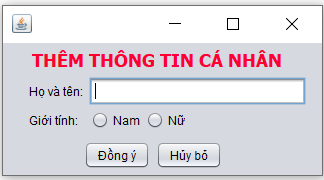


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



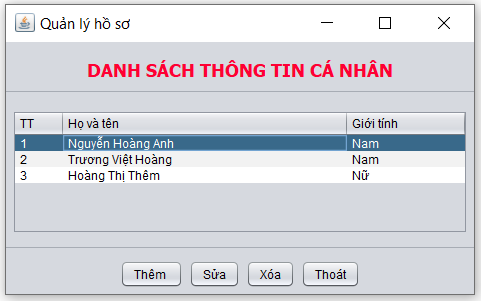
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 17:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

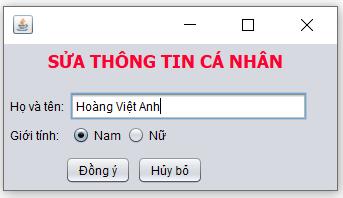


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



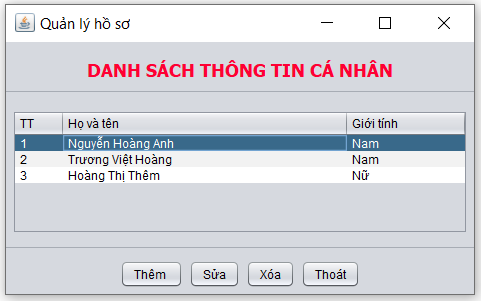
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 18:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

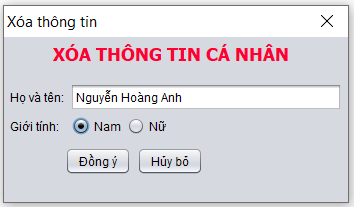


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 19:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

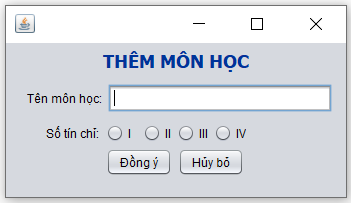


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



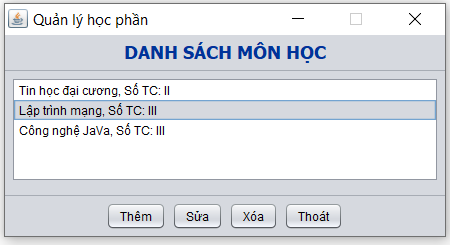
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 20:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

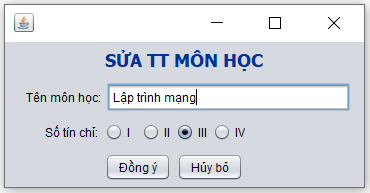


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



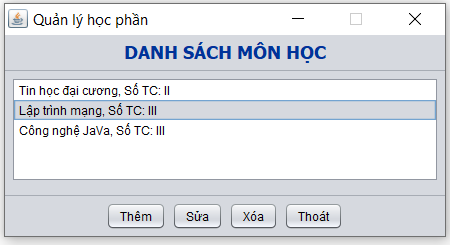
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 21:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

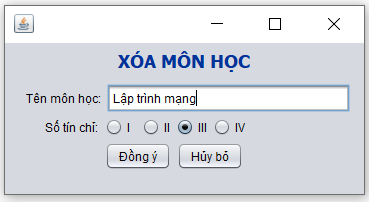


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



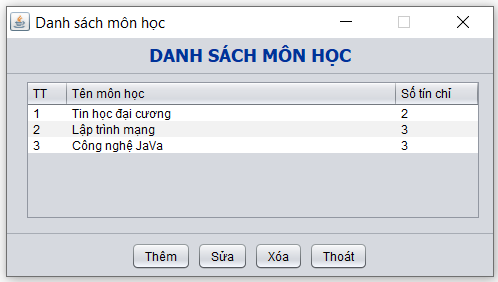
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 22:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

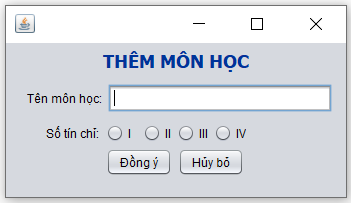


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



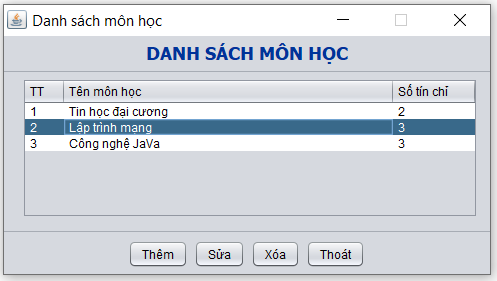
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 23:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

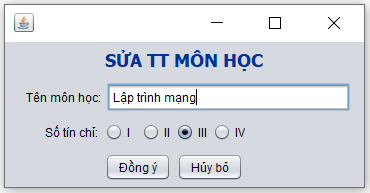


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



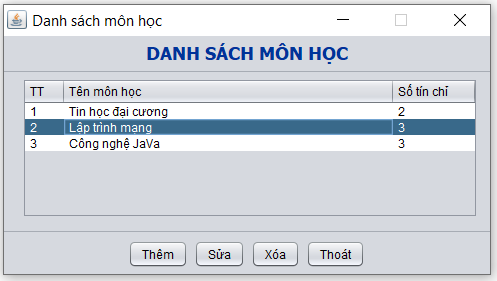
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 24:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

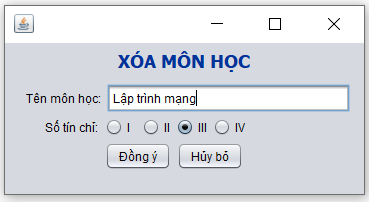


2. Yêu cầu:

* Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)
* Xử lý sự kiện cho button thoát



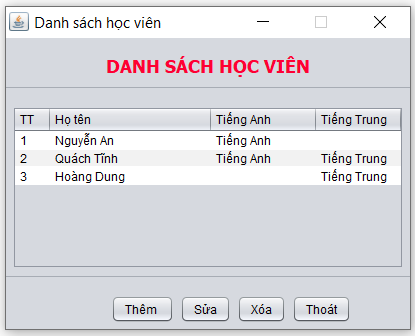
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 25:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

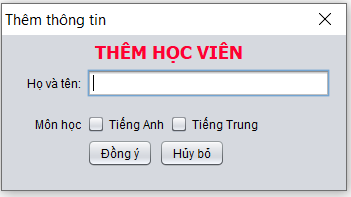


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



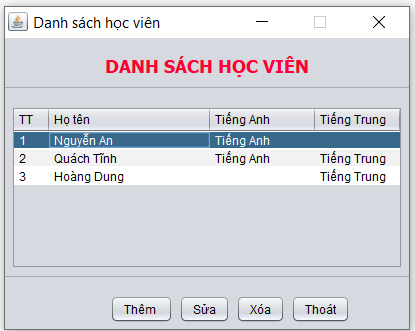
3. Khi bấm vào button **Thêm** => xuất hiện form dạng diaglog cho phép thêm dữ liệu nếu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý** (sẽ thêm dữ liệu vào danh sách của form) click vào **Hủy bỏ** => thoát form nhập thông tin.



**Câu 26:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:



2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



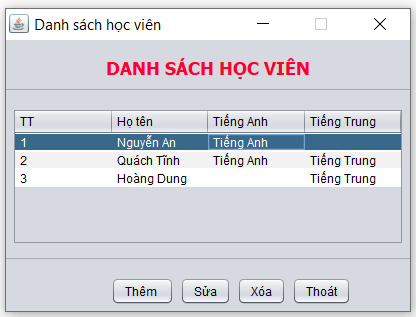
3. Khi bấm vào button **Sửa** => hiển thi form dạng diaglog, chứa dữ liệu cần sửa, cho phép sửa dữ liệu đã nhập đầy đủ thông tin khi click vào **Đồng ý**, click vào **Hủy bỏ** => thoát form sửa thông tin.



**Câu 27:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau

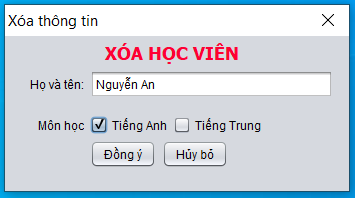


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát (1 đ)



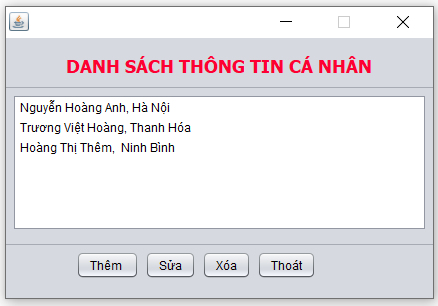
3. Chọn dữ liệu cần xóa và click vào button **Xóa** => hiển thị dialog có thông tin dữ liệu cần xóa, cho phép xóa dữ liệu chọn khi click vào **Đồng ý,** click vào **Hủy bỏ** => thoát form xóa thông tin.



**Câu 28:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:

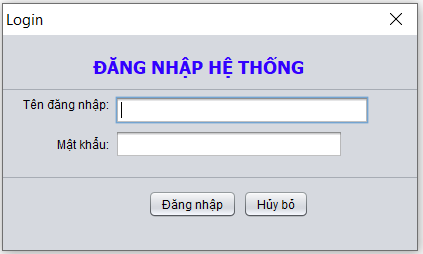


2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



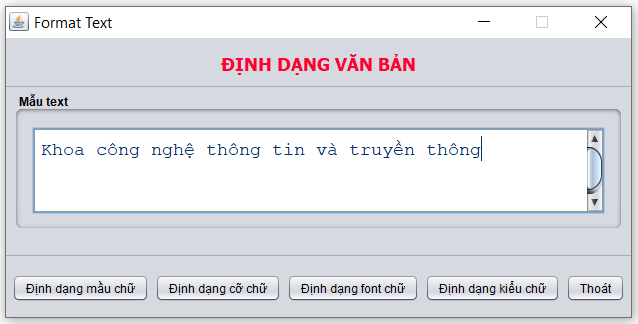
3. Khi chạy chương trình sẽ hiển thị form đăng nhập trước, nếu nhập đúng tên đăng nhập và mật khẩu (đặt mặc định: TĐN: admin, MK admin) sẽ cho phép đăng nhập khi click vào button Đăng nhập(ẩn form đăng nhập và hiển thị form DS thông tin cá nhân), khi click vào button **Hủy bỏ** => thoát chương trình



**Câu 29:**

Viết chương trình Java trên máy tính lưu trong project ở thư mục có tên **mã\_sinh\_viên + tên\_bạn** ở ổ E, (ví dụ E:\1861030069\_Long), thực hiện yêu cầu sau:

1. Thiết kế giao diện như hình sau:



2. - Khi chạy chương trình form xuất hiện giữa màn hình, vô hiêu hóa chế độ phóng to form, vô hiệu hóa chế độ thoát form khi bấm vào close (1.5đ)

- Xử lý sự kiện cho button thoát



3. Khi bấm vào button Định dạng màu chữ => xuất hiện form dạng diaglog cho phép chọn màu bất kỳ, khi click vào **Đồng ý** sẽ thay đổi màu của chữ trong textbox, click vào **Hủy bỏ** => thoát form chọn màu

