

Giáo án số: 02

Thời gian thực hiện: 5 tiết
Tên bài học trước: **Giới thiệu Windows Forms.**
Thực hiện từ ngày 10 đến ngày 15/09/2018.

Tên bài: **Chương 1: GIỚI THIỆU WINDOWS FORMS(2 tiết)**
Chương 2 : FORM VÀ CÁC LOẠI FORM

Mục tiêu của bài:

Sau khi học xong bài này người học có khả năng:

- Sử dụng được các chức năng trong trình đơn Project và Visual Studio.
- Hiểu các loại form, thuộc tính, phương thức, sự kiện của Form;
- Vận dụng được các thuộc tính, phương thức, sự kiện của Form vào việc thiết kế giao diện ứng dụng.

đồ dùng và trang thiết bị dạy học

- Dạy học tại phòng máy, mỗi sinh viên một máy.
- Sử dụng phần mềm NetOpSchool minh họa trực quan.

Hình thức tổ chức dạy học

- Dạy học theo lớp.
- Mỗi sinh viên một máy.

I. Ôn định lớp học:

Thời gian: 05 phút

- Kiểm tra sĩ số, tác phong.
- Kiểm tra trang thiết bị dạy, học

II. Thực hiện bài học:

T T	Nội dung	Hoạt động dạy học		Thời gian
		Hoạt động của giảng viên	Hoạt động của người học	
1	<u>Dẫn nhập</u> Cách thức viết và thực thi chương trình, bài trước ta chỉ mặc định giao diện chương trình nhưng chưa tìm hiểu. Bài hôm nay đi tìm hiểu giao diện một cách rõ ràng.	Thực thi một chương trình và đưa ra các tình huống xảy ra trên giao diện bài trước đó chưa đề cập đến.	Lắng nghe, theo dõi quá trình xảy ra khi thực thi chương trình.	15 phút
2	<u>Giới thiệu chủ đề</u> Chương 1: 2.7. Không gian tên	GV giảng giải các khái niệm.	Sinh viên lắng nghe	100 phút

	2.8. Trình đơn Project 2.9. Thanh công cụ 2.10. Định dạng mã C# Chương 2 2.1. Các loại Forms. 2.2. Các thuộc tính của Forms. Thực hành bài tập	Hướng dẫn sử dụng phần mềm GV giảng giải các thuộc tính có trong Form GV ra bài tập Demo được làm sẵn cho Học sinh	Sinh viên theo dõi quá trình thực hiện GV. SV làm bài tập thực hành GV giao.	90 phút
3	<u>Giải quyết vấn đề</u> Form và cách cài đặt thuộc tính của Form	Dùng ví dụ mẫu cơ bản thể hiện kỹ năng lập trình sự kiện.	Sinh viên theo dõi và thực hiện lại bài tập.	
4	<u>Kết thúc vấn đề</u> Nhắm các thuộc tính của Form. Trình đơn project, thanh công cụ thiết kế.	Quy trình thiết kế và lập trình một ứng dụng	Nhắm được quy trình thiết kế và lập trình - Thiết kế - Cài đặt thuộc tính - Lập trình: dùng phương thức, sự kiện trong hoàn cảnh nào.	10 phút
5	<u>Hướng dẫn tự học</u>	- Cách tắt mở thanh công cụ - Các thuộc tính Form thường dùng, xóa, thêm và khai báo Form trong program.cs - Nhắm quy trình lập trình một ứng dụng		5 phút

VI. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

.....
.....
.....
.....

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

Tp. Hồ Chí Minh, ngày.....tháng....năm.....

Giảng viên