

Giáo án số: 04

Thời gian thực hiện: 5 tiết
Tên bài học trước: **FORM VÀ CÁC LOẠI FORM**
Thực hiện từ ngày 24 đến ngày 29/09/2018.

Tên bài: **Chương 2 : FORM VÀ CÁC LOẠI FORM**
Chương 3 : CÁC ĐIỀU KHIỂN THƯỜNG DÙNG

Mục tiêu của bài:

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

- 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.
- Hiểu Chức năng, thuộc tính, phương thức, sự kiện của các điều khiển như: Label, TextBox, Button.
- Vận dụng được các thuộc tính, phương thức, sự kiện của các điều khiển 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> Form chỉ là giao diện, trên Form còn có các ô nhập xuất các tiêu đề. Vậy làm sao ta thiết kế các ô và tiêu đề trên nó.	GV đặt vấn đề về phương thức và sự kiện trên Form còn có các điều khiển trên nó để giải quyết bài toán	Lắng nghe, theo dõi quá trình xảy ra khi thực thi chương trình.	15 phút

2	<u>Giới thiệu chủ đề</u> 2.4. Các sự kiện của Forms. Chương 3 2.1. Điều khiển Label. 2.2. Nhóm điều khiển TextBox. 2.3. Điều khiển Button. Thực hành bài tập	GV giảng giải các khái niệm. Hướng dẫn sử dụng phần mềm GV giảng giải các thuộc tính, phương thức và sự kiện: Label, TextBox, Button GV giảng giải các phương thức và sự kiện có trong Form	Sinh viên lắng nghe Sinh viên theo dõi quá trình thực hiện GV. Ghi, cần nắm những thuộc tính, phương thức và sự kiện cơ bản thường sử dụng. SV làm bài tập thực hành GV giao.	100 phút 90 phút
	<u>Giải quyết vấn đề</u> Xét từng điều khiển cụ thể Đưa ra các thuộc tính, phương thức và sự kiện từng điều khiển cụ thể	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> Nắm vững thiết kế một điều khiển trên Form. - Vẽ điều khiển - Cài đặt các thuộc tính. - Cài đặt phương thức, sự kiện.	Quy trình thiết kế một điều khiển trên Form	Nắm vững thiết kế một điều khiển trên Form. -Vẽ điều khiển -Cài đặt các thuộc tính. -Cài đặt phương thức, sự kiện.	10 phút
5	<u>Hướng dẫn tự học</u>	- Kỹ năng thiết kế các điều khiển - Quy trình cài đặt thuộc tính, phương thức sự kiện. - Thực hiện lại các bài tập trên lớp.		5 phút

VI. Rút kinh nghiệm tổ chức thực hiện:

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

Trưởng khoa/Trưởng tổ môn

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

Giảng viên

