

Homework(Easy-level)

1. **HTML** ทำหน้าที่ในการจัดการ โครงสร้างและรูปร่างของเว็บไซต์ จะประกอบไปด้วย tag ต่าง ๆ

```
<html>

    <head>

        <title></title>

    </head>

    <body>

        <div>

            <p></p>

        </div>

    </body>

</html>
```

CSS ทำหน้าที่ตกแต่งหน้าเว็บไซต์ให้สวยงาม

```
h1 {

    display: block ;

    font-size: 2em ;

    margin-top: 0.67em ;

    margin-bottom: 0.67em ;

    margin-left: 0 ;

    margin-right: 0 ;
```

```
color:#FFF ;
```

```
}
```

JavaScript ทำหน้าที่เพิ่มความสามารถหรือเพิ่มคุณสมบัติพิเศษให้กับเว็บไซต์ ทำให้เว็บไซต์สามารถ interactive กับผู้ใช้งานหรือ user ได้ดีขึ้น

```
<script>
```

```
var cars = ["BMW", "Volvo", "Saab", "Ford", "Fiat", "Audi"];
```

```
var text = "";
```

```
var i;
```

```
for (i = 0; i < cars.length; i++) {
```

```
    text += cars[i] + "<br>";
```

```
}
```

```
document.getElementById("demo").innerHTML = text;
```

```
</script>
```

2. 3 วิธี **Inline** <button onclick="document.getElementById('myImage').src='pic_bulbon.gif'">

```
Internal function onLight(){
```

```
    document.getElementById('myImage').src='pic_bulbon.gif' ;}
```

```
External <head>    <script src='myScript.js'></script>    </head>
```

```
External file: myScript.js
```

```
<script>
```

```
function onLight(){
```

```
    document.getElementById('myImage').src='pic_bulbon.gif' ;}
```

```
} </script>
```

3. `<script> </script>`

4.

```
<body>  
  <h2>What Can JavaScript Do?</h2>  
  <p id="demo">JavaScript can change HTML content</p>  
  <button type="button"  
    onclick="document.getElementById('demo').innerText='Hello JavaScript!'">  
    Click Me!</button>  
</body>
```

5. log ค่า 1 และ -1 (F12 → console)

6. ไม่ต้องกำหนด type ในการประกาศตัวแปร

7. ตัวแปร Arrays คือ ชุดของข้อมูลที่บรรจุค่าข้อมูลชนิดเดียวกันเอาไว้ ในลักษณะของแถวจำนวนแบบ
คงที่

ตัวแปร วัตถุ (object) คือสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากคลาส ก่อนที่จะสร้างวัตถุได้ ต้องสร้างคลาส
ขึ้นมาก่อน เมื่อคลาสแปลงร่างกลายเป็นวัตถุแล้ว จะกำหนดค่าข้อมูลได้หรือใช้งานความสามารถต่าง ๆ

8.

```
<body>  
  <p id="test">  
    <script>  
      function add(a,b){  
        return a + b ;  
      }  
      document.getElementById("test").innerHTML = add(20,10);  
    </script>  
  </body>
```

9.

```
var arr = [1,2,3,4];  
function sum(arr){  
    var sum = 0 ;  
    for (let i = 0; i < arr.length; i++) {  
        sum =sum + arr[i];  
    }  
    return sum ;  
}  
document.getElementById("test").innerHTML = sum(arr);
```

10. รูปแบบอย่างหนึ่งที่ใช้ในการเก็บและการส่งข้อมูลโดยจะมีการเก็บข้อมูลในลักษณะของ Array of Object ที่ถูกแปลงเป็นข้อความธรรมดาแล้วใช้ส่งข้อมูล

```
"employees": [  
    {"firstName": "John", "lastName": "Doe"},  
    {"firstName": "Anna", "lastName": "Smith"},  
    {"firstName": "Peter", "lastName": "Jones"}  
]
```

Homework(Mid-level)

11.

```
<body>
  <p id="test">
    <script>
      var people = {
        title: 'Mr',
        firstname: 'Sawasdee',
        lastname: 'Klambu'
      }
      function getFullname(people){
        return people.title+' '+people.firstname+' '+people.lastname;
      }
      document.getElementById("test").innerHTML = getFullname(people);
    </script>
  </p>
</body>
```

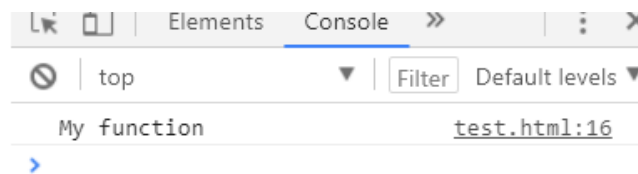
12. เครื่องหมาย === หรือ !== จะมีการเปรียบเทียบให้ตรงกันทั้งชนิดของข้อมูล (เช่นต้องเป็นตัวเลขเหมือนกัน) และค่าของมันด้วย โดยจะมีการเปรียบเทียบชนิดของตัวแปรก่อน ถ้าตัวแปรทั้งสองตัวเป็นชนิดเดียวกัน ถึงจะมีการเปรียบเทียบค่าของมัน

ส่วนแบบ == หรือ != จะมีการเปรียบเทียบเฉพาะค่าของมันเท่านั้น โดยจะมีการตรวจสอบชนิดของตัวแปรก่อน ถ้าชนิดของตัวแปรไม่ตรงกัน javascript จะทำการแปลงตัวแปรทางด้านขวามือ ให้เหมือนกับตัวแปรทางด้านซ้ายมือ แล้วถึงนำไปเปรียบเทียบกัน

13.

```
<body>
  <h2>JavaScript</h2>
  <p id="demo"></p>
  <script>
    var s = "hello";
    function reverse(s){
      return s.split("").reverse().join("");
    }
    document.getElementById("demo").innerHTML = reverse(s);
  </script>
  ...
</body>
```

14. ไม่ error เพราะ console.log เป็นคำสั่งที่เมื่อเขียนฟังก์ชันแล้วไม่ต้องการให้ User เห็นไม่ต้องการใช้ Alert



15. ไม่ error เหมือนข้อ 14 แต่เป็นการเรียกใช้ function ซ้ำๆ

