

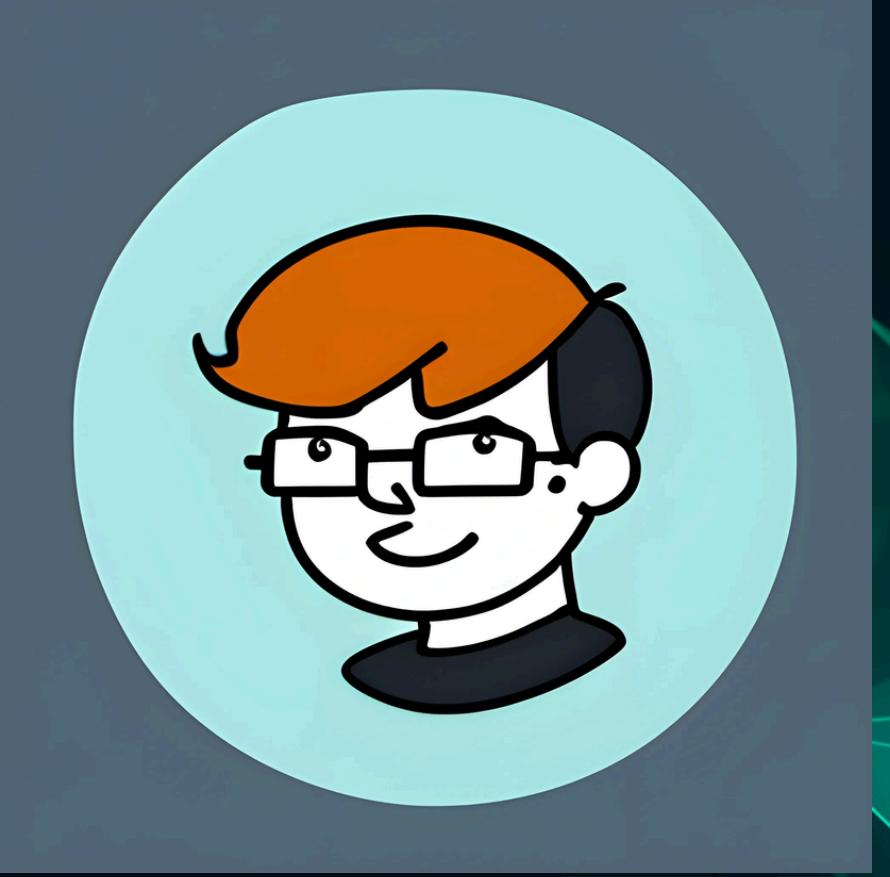
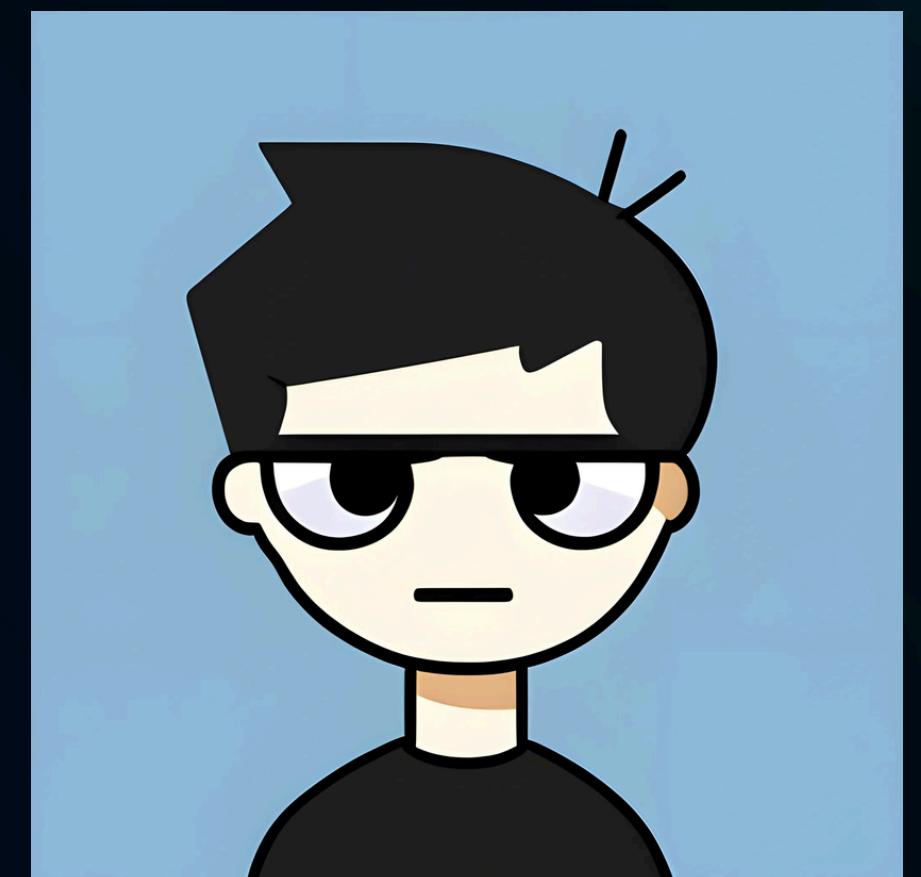
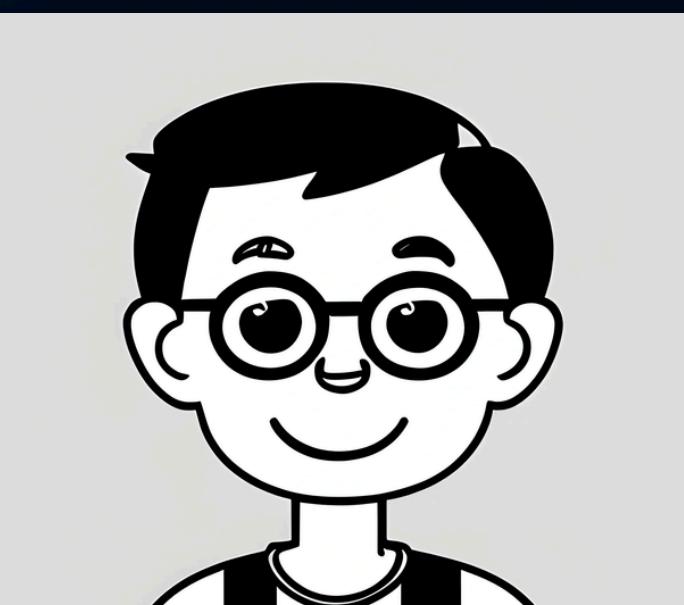
# SLIDE THUYẾT TRÌNH TEAM HN

Tổng quan JavaScript

C0624G1 - CGHN

## Các thành viên TeamHN bao gồm:

- Đỗ Văn Hoàng
- Mai Trung Hậu
- Nguyễn Đức Trung
- Đào Văn Huy Hưng
- Nguyễn Xuân Lộc



# NỘI DUNG SLIDE:

1. JavaScript là gì?
2. Các cách nhúng Javascript.
3. Quy ước đặt tên.
4. Các cách để viết chú thích trong JavaScript?
5. Một số phương pháp debug.



# 1. JAVASCRIPT (JS)

- JS được phát triển bởi Brendan Eich tại Netscape vào năm 1995. Tên ban đầu của JS là Mocha, nhưng sau đó được đổi thành LiveScript và cuối cùng là JavaScript để kết nối với sự phổ biến của Java.
- JS là ngôn ngữ được developer sử dụng để tạo các trang web tương tác, các ứng dụng web và ứng dụng mobile. Trình duyệt cần hỗ trợ JS thì JS mới chạy được.
- Các **chức năng** của JS giúp cải thiện đáng kể trải nghiệm, tính tương tác của người dùng trên các trang web. Ví dụ như các hiệu ứng, sự kiện, thay đổi phần tử, nội dung, màu sắc, ...
- Còn được dùng để tạo ứng dụng back-end.



# \* NHỮNG LỢI ÍCH CỦA JAVASCRIPT

- Dễ học và dễ sử dụng.
  - “Có thể” chèn JS vào bất kỳ trang web mà không phụ thuộc vào nền tảng.
  - Có thể thực hiện các phép toán logic và công việc của máy chủ trên chính máy khách, giúp giảm tải cho máy chủ.
  - JS tạo ra được các trang web tinh tế, giúp cải thiện giao diện người dùng.
  - JS có thể chạy song song nhiều tập hướng dẫn khác nhau.

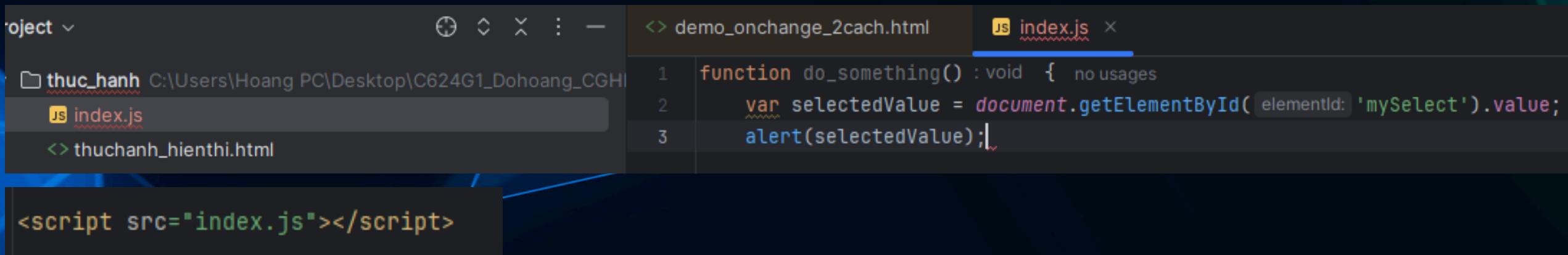


## 2. CÁC CÁCH NHÚNG JAVASCRIPT

- Viết mã Javascript bên trong thẻ <script></script>.

```
<script>
  function showmes(){
    alert('OK');
  }
</script>
```

- Sử dụng file .js và nhúng vào trang web.



```
function do_something() : void { no usages
  var selectedValue = document.getElementById( elementId: 'mySelect').value;
  alert(selectedValue);}
```

```
<script src="index.js"></script>
```

- Sử dụng file .js từ bên ngoài.

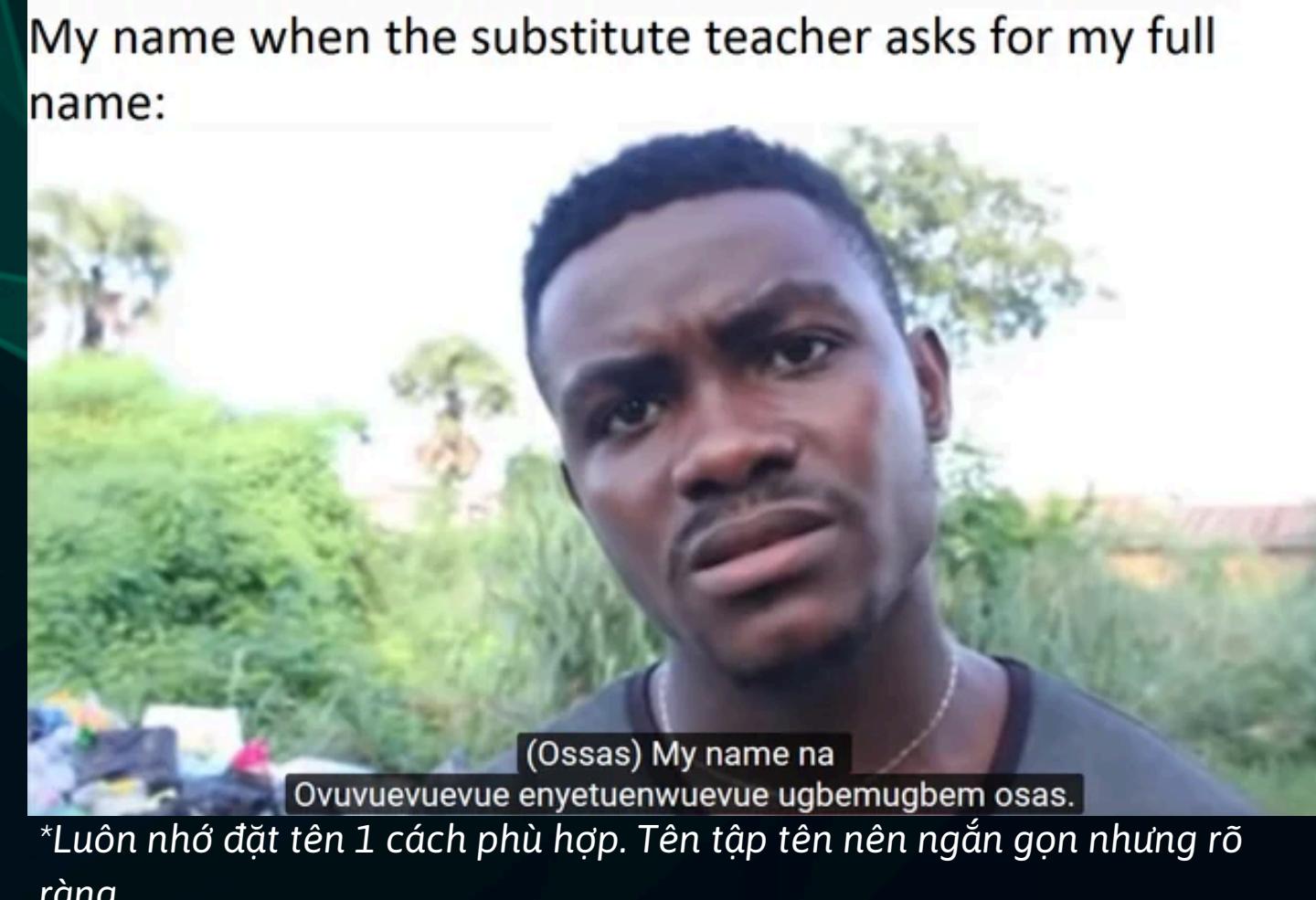
```
<script> src ="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.1.1/jquery.min.js"</script>
```

- Viết trực tiếp mã JavaScript trong thẻ html.

```
<button onclick="alert('Hello')">clickme</button>
```

### 3. QUY ƯỚC ĐẶT TÊN

- Tên phải bắt đầu bằng ký tự chữ cái (từ a-z hoặc từ A-Z), ký tự gạch dưới (\_), hoặc dấu đô la (\$). Không được bắt đầu tên bằng 1 ký tự nào khác
- Tên chỉ có thể chứa chữ cái (viết hoa và viết thường ), hoặc chữ số, dấu gạch dưới và dấu đô la. Không được phép sử dụng các ký tự đặc biệt (chẳng hạn như dấu # hoặc ! hoặc ? ... ) trong tên.
- JS phân biệt chữ hoa và chữ thường. Có nghĩa là 1 biến có tên myName sẽ khác với 1 biến có tên myname.



- Quy tắc đặt tên file:
  - Tên file gồm 1 tập các ký tự trong bảng chữ thường (a-z) và có thể bao gồm dấu gạch dưới (\_) hoặc dấu gạch ngang (-), nhưng không có dấu chấm câu bổ sung.
  - Không bao giờ sử dụng dấu cách trong tên file.
  - Tên file có phân biệt chữ hoa chữ thường

## 4. CÁC CÁCH ĐỂ VIẾT CHÚ THÍCH TRONG JS

- Để viết chú thích trên một dòng sử dụng //
- Để viết chú thích trên nhiều dòng sử dụng /\*...\*/ hoặc bôi đen nội dung cần chuyển thành chú thích và dùng tổ hợp phím CTRL + /
- 

\* Lưu ý: Thêm chú thích vào trong mã nguồn để giải thích cho mã nguồn dễ hiểu hơn là một việc tốt. Tuy nhiên, sẽ tốt hơn nếu mã nguồn của chúng ta không cần có chú thích mà vẫn dễ hiểu.



# 5. MỘT SỐ PHƯƠNG PHÁP DEBUG

- Đọc mã nguồn (hand-trace)
- Chèn các lệnh in ra các giá trị trong từng đoạn của chương trình để kiểm tra các giá trị và việc thực thi các câu lệnh
- Sử dụng debugger: một chương trình cho phép quan sát quá trình thực thi của một ứng dụng
- Các IDE tích hợp sẵn debugger (\*WebStorm)
- Các công cụ debug của trình duyệt

\* Debug với WebStorm

- Khởi chạy chế độ debug bằng phím (^D) hoặc nút
- Đặt breakpoint
- Xem thông tin chi tiết tại điểm breakpoint
- Step into (quan sát sâu vào bên trong một phương thức được gọi)
- Step over (không quan sát bên trong một phương thức được gọi)



C624G1 - CGHN

**THANK YOU!**  
FOR YOUR ATTENTION