

LAB 1

MỤC TIÊU

Kết thúc bài thực hành sinh viên có khả năng:

- ✓ Cài đặt React Native và tạo project đầu tiên.
- ✓ Ôn tập lại kiến thức javascript cơ bản.

NỘI DUNG

BÀI 1: CÀI ĐẶT MÔI TRƯỜNG REACT NATIVE

Cài đặt **NodeJS**:

Hướng dẫn:

Truy cập trang: <https://nodejs.org/en/download>, cài đặt phiên bản phù hợp với hệ điều hành của bạn.

The screenshot shows the Node.js Downloads page. It highlights the LTS (Long Term Support) version, 18.15.0, which includes npm 9.5.0. The page offers download links for Windows Installer, macOS Installer, and Source Code. Below these, a table lists various download options categorized by platform and architecture.

Platform	Architecture	Download Link
Windows	32-bit	node-v18.15.0-x86.msi
	64-bit	node-v18.15.0-x86.msi
macOS	64-bit / ARM64	node-v18.15.0.pkg
	64-bit / ARM64	node-v18.15.0.pkg
Linux	64-bit	node-v18.15.0.tar.gz
	64-bit	node-v18.15.0.tar.gz
Linux Binaries (ARM)	ARMv7	node-v18.15.0.tar.gz
	ARMv8	node-v18.15.0.tar.gz
Source Code		node-v18.15.0.tar.gz

Cài đặt **Java SDK**:

Truy cập trang: <https://www.oracle.com/in/java/technologies/javase/jdk11-archive-downloads.html>, cài đặt phiên bản phù hợp với hệ điều hành của bạn.

Java SE Development Kit 11.0.17		
This software is licensed under the Oracle Technology Network License Agreement for Oracle Java SE		
JDK 11.0.17 checksum		
Product / File Description	File Size	Download
Windows x64 Installer	140.79 MB	jdk-11.0.17_windows-x64_bin.exe
Windows x64 Compressed Archive	158.43 MB	jdk-11.0.17_windows-x64_bin.zip

Cài đặt **Android studio**:

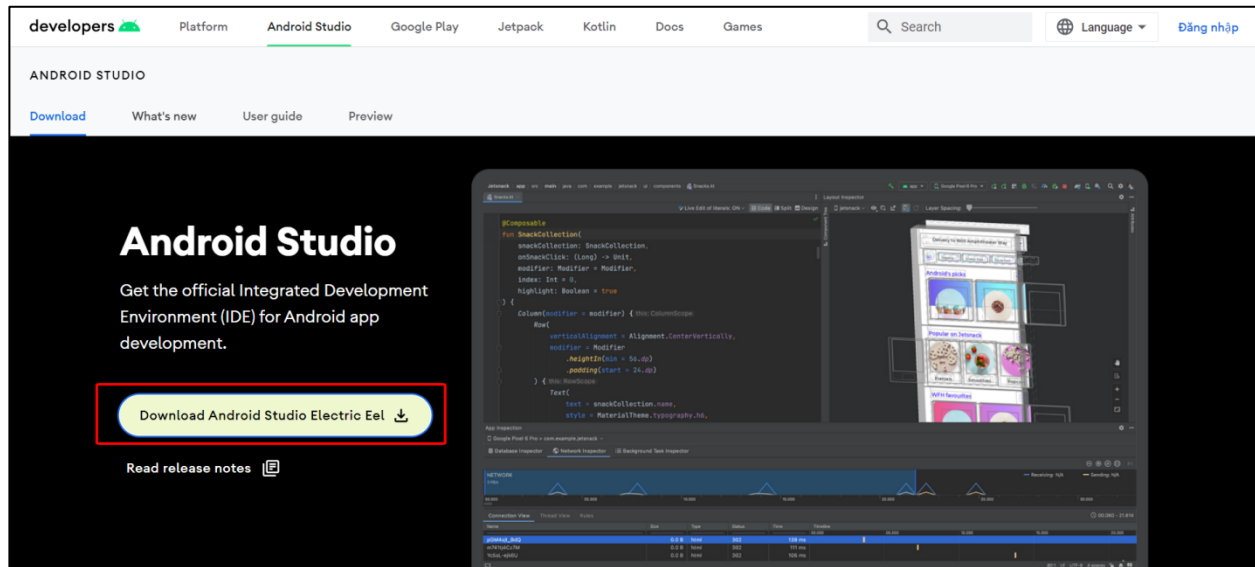
Hướng dẫn:

Bước 1:

Truy cập trang web: <https://developer.android.com/studio>

Bước 2:

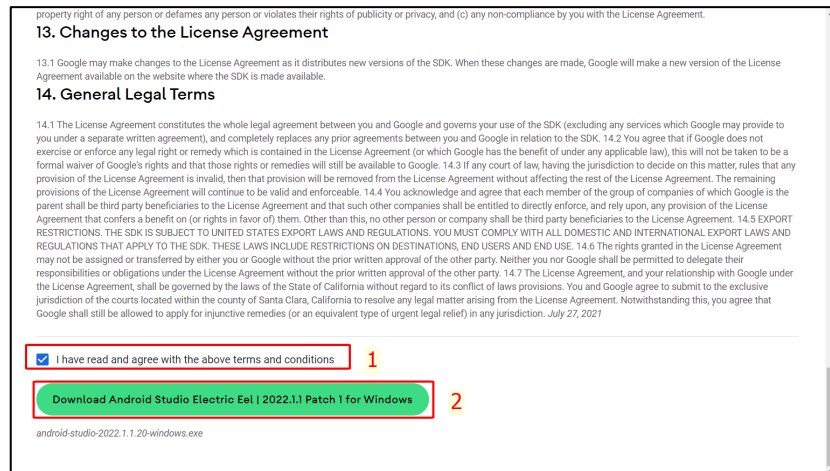
Click chọn **Download Android Studio Electric Eel**



Bước 3:

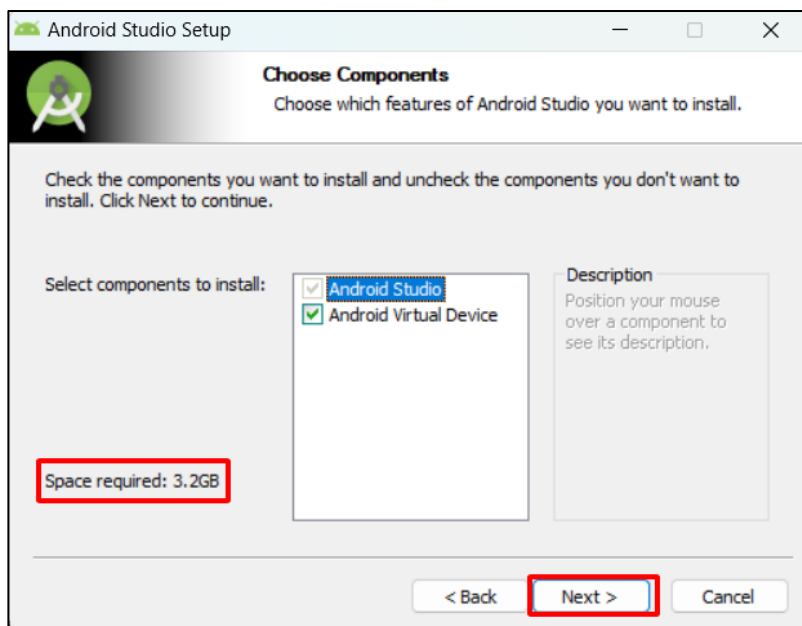
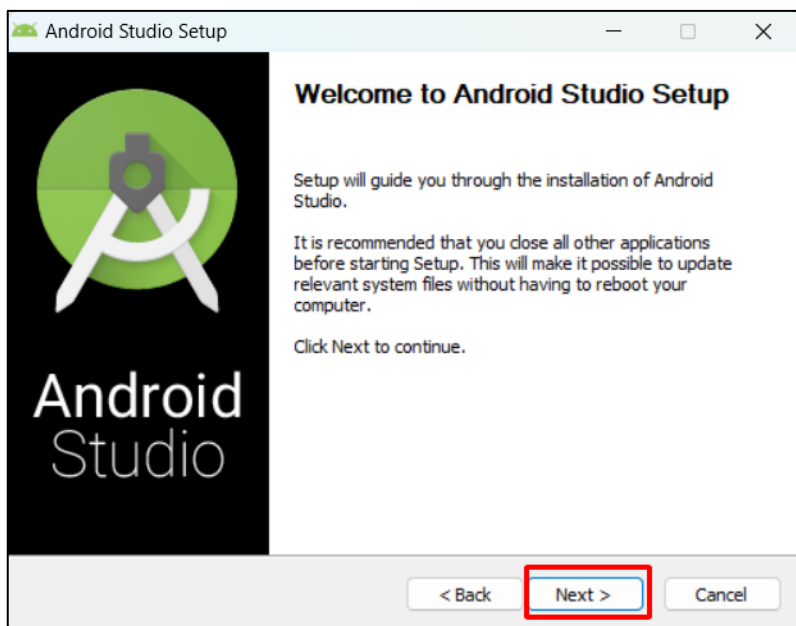
Tích vào ô I have read and agree with the above terms and conditions.

Sau đó nhấn: Download Android Studio for Windows



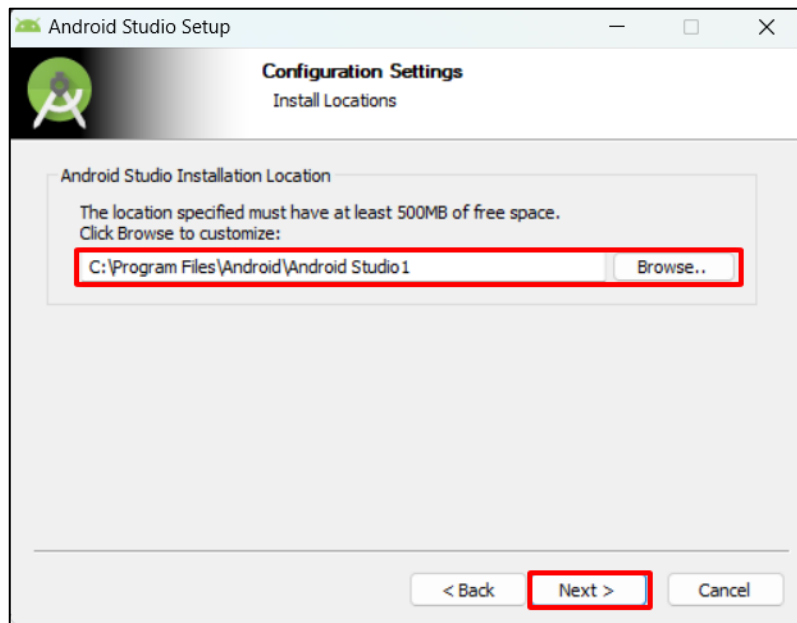
Bước 4:

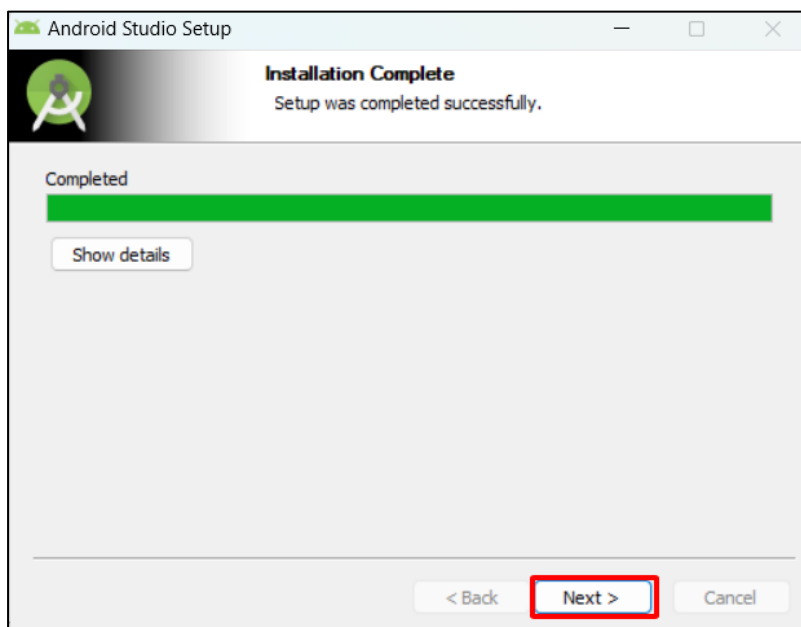
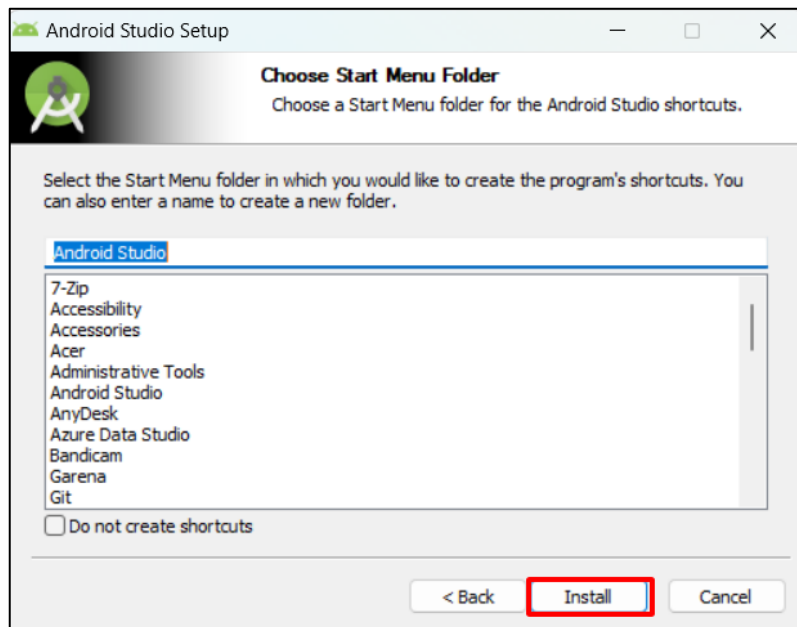
Mở file vừa tải về và thực hiện theo các bước bên dưới:

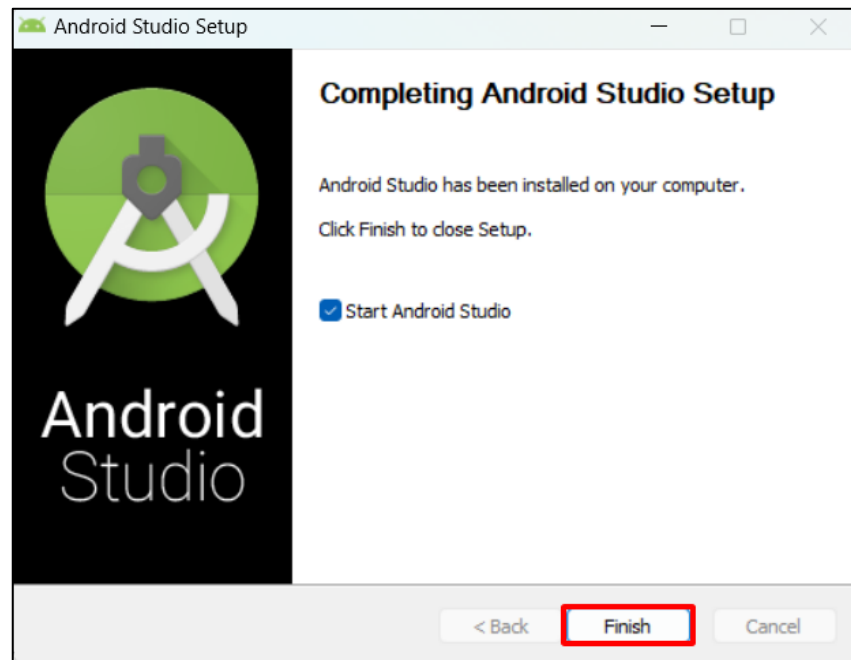


Lưu ý: Vị trí cài đặt phần mềm phải còn trống tối thiểu **3.2GB**, nhưng để phát huy hiệu năng cũng như đáp ứng đủ dung lượng để cài thêm các thư viện trong quá trình học tập khuyến khích dung lượng ổ đĩa cài đặt còn trống tối thiểu **8GB**.

Chọn vị trí cài đặt phần mềm và nhấn **Next**

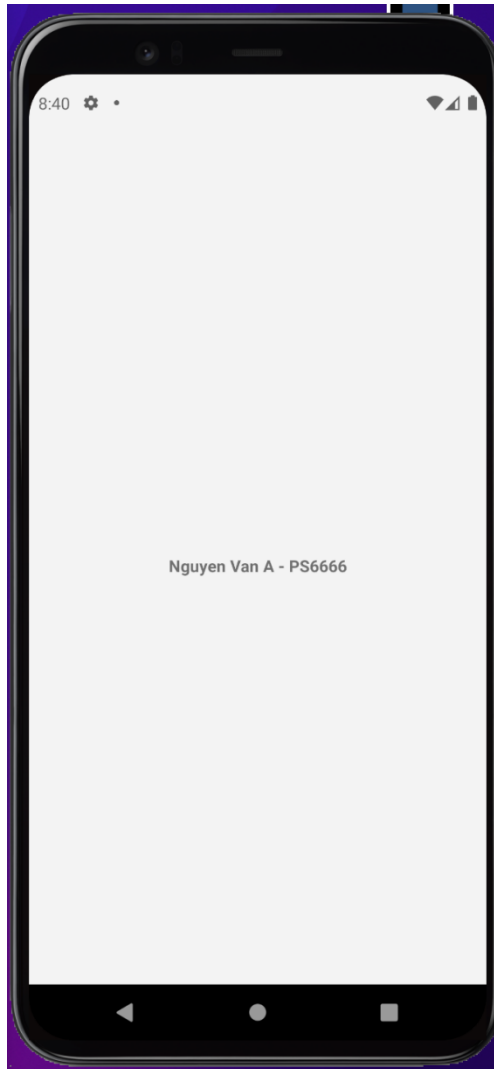






Quá trình cài đặt phần mềm Android Studio hoàn tất.

BÀI 2: Tạo project đầu tiên (Đặt tên project theo cú pháp Lab1_MSSV) và chạy chương trình trên máy ảo, hiển thị Họ tên và MSSV như hình bên dưới:



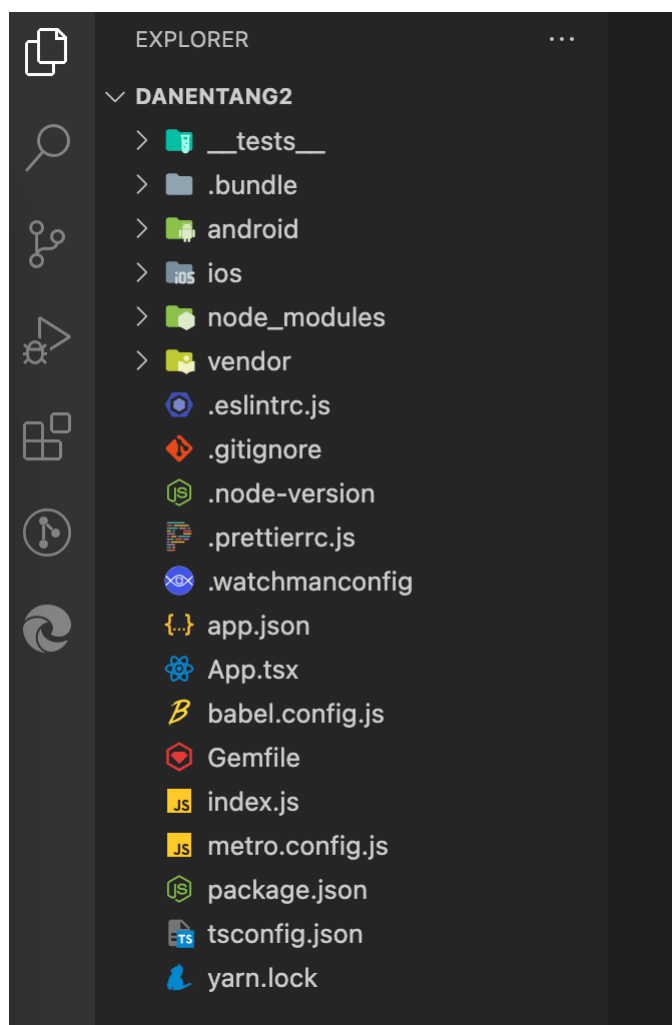
Hướng dẫn:

Tạo project đầu tiên

- Mở terminal nơi bạn muốn lưu lại project này, sau đó chạy câu lệnh:

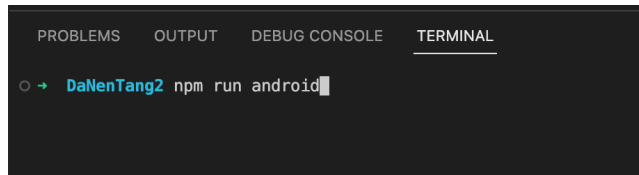
`npx react-native@latest init DaNenTang2`

- Sau khi download dự án thành công, bạn mở dự án bằng Visual Studio Code, cấu trúc dự án sẽ giống như bên dưới.

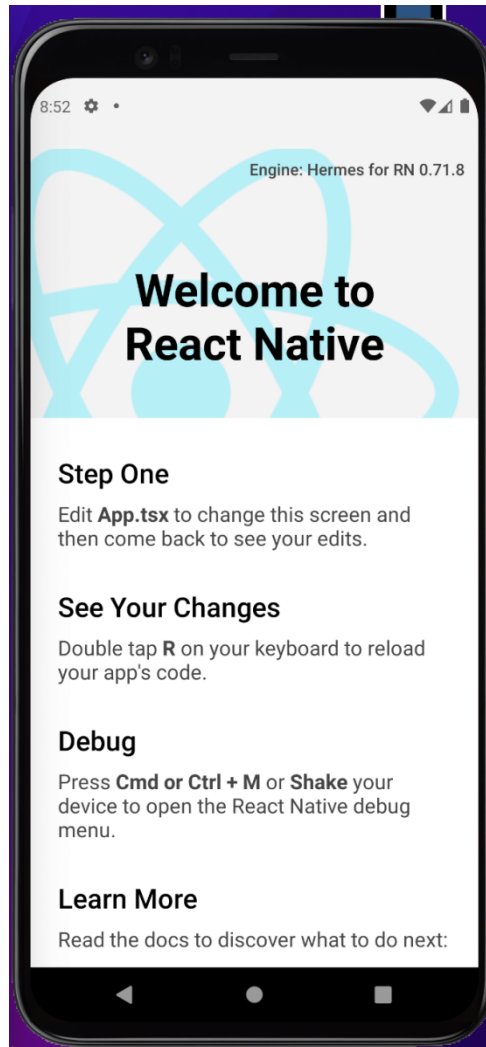


- Mở terminal tại vị trí của project và chạy câu lệnh:

npm run android



- Đợi một lúc và ứng dụng của bạn sẽ hiện lên như bên dưới.



- Mở file **App.tsx** để chỉnh sửa giao diện như yêu cầu của đề bài

BÀI 3: THỐNG KÊ CẦU THỦ BÓNG ĐÁ

Công ty A, đang muốn nhờ bạn thống kê tổng các bàn thắng của các cầu thủ bóng đá, tìm ra xem ai là cầu thủ ghi số bàn thắng nhiều nhất. Ngặt nghèo một nỗi, danh sách đầu vào này có dữ liệu không được thống nhất, thiếu dữ liệu ở nhiều chỗ. Nên công ty cần bạn chỉ tính số bàn thắng của cầu thủ hợp lệ, quy tắc là **có tên** và **có số bàn thắng** rõ ràng. Cuối cùng bạn cần loại bỏ những cầu thủ không đúng quy tắc

trên ra khỏi danh sách, và lọc ra một danh sách cầu thủ có tên và số bàn thắng hợp lệ.

Danh sách cầu thủ sẽ như sau:

```
const players = [  
  { name: 'Messi', goals: 30 },  
  undefined,  
  { name: 'Ronaldo', goals: 28 },  
  { name: 'Neymar', goals: 22 },  
  { goals: 2 },  
  { name: 'Mbappé', goals: 25 },  
  { name: 'Pele', goals: null },  
];
```

Hướng dẫn:

- Đầu tiên bạn cần viết một hàm để kiểm tra cầu thủ có đúng quy tắc mà khách hàng đặt ra không, hàm kiểm tra sẽ được viết như sau:

```
const validRule = ({name, goals} = {}) => {  
  |   return !!name && !!goals  
  }  
}
```

- Tiếp theo bạn khai báo một biến để lưu trữ có cầu thủ có số lượng ghi bàn nhiều nhất.
- Một biến tiếp theo dùng để lưu danh sách cầu thủ đã được lọc.
- Bạn sử dụng phương thức **filter** trong mảng của Javascript để thực hiện lọc ra một danh sách nhân viên mới, đồng thời kiểm cầu thủ có số bàn thắng nhiều nhất. Lưu ý, hãy sử dụng thêm **optional chaining** để chương trình của bạn không bị crash.

BÀI 4: GV CHO THÊM

*** YÊU CẦU NỘP BÀI:

Sv nén file bao gồm các yêu cầu đã thực hiện trên, nộp lms đúng thời gian quy định của giảng viên. Không nộp bài coi như không có điểm.

--- Hết