

2. Các cấu trúc điều khiển trong javascript

a. Chuyển hướng người dùng đến trang web khác

Để chuyển hướng người sử dụng đến một trang web khác bạn có thể sử dụng như sau:

Cú pháp `window.location =URL;`

URL: là một tài nguyên, một trang web trên mạng hay máy của bạn.

Ví dụ: `window.location = "http://www.vnn.vn";`

b. Cấu trúc câu lệnh if-then

Đây là một câu lệnh điều kiện trong ngôn ngữ javascript, giống như trong các ngôn ngữ khác, cú pháp của câu lệnh này như sau:

```
if(<điều kiện>
{   <nhóm lệnh 1;>   }
[else{ <nhóm lệnh 2;>   }]
```

Nếu điều kiện nhận giá trị **true** thì sẽ thực hiện **<nhóm lệnh 1>** còn không sẽ thực hiện **<nhóm lệnh 2>**.

Chú ý: + Nếu sử dụng phép so sánh bằng trong biểu thức điều kiện bạn phải dùng hai dấu bằng(==) như trong ngôn ngữ java.

+ Có thể có hay không có **else** đối với câu lệnh **if**.

+ Có thể có các **if – else** lồng nhau.

c. Giá trị boolean và các phép so sánh

các phép toán so sánh trả về giá trị kiểu boolean:

Phép toán	Ý nghĩa
>	Lớn hơn
<	Nhỏ hơn
==	So sánh bằng
>=	Lớn hơn hay bằng
<=	Nhỏ hơn hay bằng
!=	Khác nhau

d. Toán tử or, and và mod

Toán tử **or** được ký hiệu bởi 2 dấu || thể hiện phép **hoặc** thường sử dụng trong biểu thức điều kiện.

Toán tử **and** được ký hiệu bởi 2 dấu && thể hiện phép **và** thường sử dụng trong biểu thức điều kiện.

Toán tử **mod** được ký hiệu bởi dấu % để lấy kết quả phần dư của phép chia.

Chú ý: Giống như java, để gộp nhiều câu lệnh đơn lại thành một câu lệnh ghép ta có thể sử dụng cặp dấu ngoặc móc {}.

3. Các sự kiện xử lý trên trang html của bạn

Phần này nói một số thủ thuật xử lý kích hoạt các sự kiện về mouse như: di chuyển mouse trên đối tượng, click mouse vào đối tượng...

a. **Sự kiện onClick():** Sự kiện này được xảy ra khi bạn kích chuột phải vào đối

tượng.

Ví dụ: ``

hay

`<input type="submit" onClick="javascript:closeWindow()">`

với hàm **closeWindow()** được viết như sau:

```
function closeWindow()
{
    top.window.close();
}
```

b. Sự kiện onMouseOver(): sự kiện này xảy ra khi ta di chuyển chuột lên một đối tượng liên kết nào đó.

c. Sự kiện onMouseOut(): sự kiện này xảy ra khi ta di chuyển chuột ra ngoài một đối tượng liên kết nào đó.

d. Sự kiện ondblclick() Sự kiện này được xảy ra khi bạn kích đôi chuột phải vào đối tượng.

e. Sự kiện onmousedown() Sự kiện này được xảy ra khi chuột phải được nhấn xuống trên đối tượng.

f. Sự kiện onmouseup() Sự kiện này được xảy ra khi chuột phải được nhả ra trên đối tượng.

Chú ý: Các Sự kiện *onkeypress()*, *onkeydown()*, *onkeyup()* được xảy ra khi ta nhấn một phím, nhấn xuống hay nhả phím khi ta chọn đối tượng đó.

Ví dụ:

` try `

h. Thay đổi màu nền

Để thay đổi màu nền của trang html bạn có thể sử dụng:

`window.document.bgColor='red';`

Ví dụ:

` change background `

i. Nạp ảnh nền và cách thay đổi ảnh nền

Để nạp một ảnh nền cho trang html, bạn cần khai báo trong thẻ `` như sau:

``

Để có thể thay đổi ảnh nền khi bạn click vào đối tượng, bạn phải đặt tên cho ảnh nền trong thẻ `` hiện tại giống như: **name="mypic"** sau đó bạn có thể làm cho ảnh nền thay đổi khác khi click chuột vào liên kết:

Ví dụ:

` change picture `

Bài tập củng cố

1. Trong javascript để mở một cửa sổ mới ta sử dụng				
	<input type="radio"/> window.location	<input type="radio"/> window.open	<input type="radio"/> cả hai	
2. Biểu thức điều kiện so sánh bằng trong javascript:				
	<input type="radio"/> cặp dấu bằng ==	<input type="radio"/> dấu bằng =	<input type="radio"/> cả hai	
3. Hàm close() để đóng cửa sổ đang mở có bao nhiêu đối số				
	<input type="radio"/> 2 đối số	<input type="radio"/> 3 đối số	<input type="radio"/> không giới hạn đối số	<input type="radio"/> Không có
4. Sự kiện nào sẽ được xảy ra khi di chuyển chuột trên đối tượng				
	<input type="radio"/> onClick	<input type="radio"/> onMouseOver	<input type="radio"/> onMouseOut	<input type="radio"/> Không có
5. Sự kiện nào xảy ra khi chuột phải được nhấn trên đối tượng				
	<input type="radio"/> onClick	<input type="radio"/> onMouseup	<input type="radio"/> onMouseDown	

Xem kết quả