# Bài 2 - Giới thiệu về JavaScript (tiếp)

## Tạo ứng dụng Quiz bằng JavaScript

- tạo biến score toàn cục

- dùng lần lượt các lệnh prompt đặt câu hỏi thu câu trả lời rồi cộng điểm

- dùng if else xét kết quả, in ra màn hình thông qua element

- một số thông báo với alert

- dùng setTimeout để thông báo kết quả sau 2s

## Phần lý thuyết

1. Toán tử trong JavaScript

- dấu ‘=’ dùng để gán giá trị

- các toán tử số học trong JS phổ biến như: + - \* / \*\* % ++ --

- toán tử gán trong JS phổ biến như: = += -= \*= /= %= \*\*=

- dùng dấu + để nối chuỗi, nếu nối chuỗi với số sẽ trả về chuỗi

- các toán tử so sánh trong JS phổ bao gồm: == === != !== > < >= <= ?

- các toán tử logic trong js phổ bao gồm: && || !

- 2 toán tử loại phổ biến gồm: typeof và instanceof

- toán tử bitwise: tất cả số hạng trong JS đều được chuyển sang dạng 32 bits để tiền xử lý

2. Các phép toán trong JavaScript

- là các toán tử số học cùng với các số - toán hạng

- kết hợp cùng các giá trị ưu tiên khi tính toán như ( ) new ++ .

3. Câu điều kiện if else trong JavaScript

- if để bắt đầu xét điều kiện

- theo sau là else if với các điều kiện theo sau

- dùng else cho các trường hợp còn lại

4. Câu lệnh switch trong JavaScript

- dùng để thực thi câu lệnh theo giá trị nhất định

- mỗi case và default có các dòng code thực thi bên trong

- ngăn cách bằng câu lệnh break; không cần tại trường hợp cuối

- nó sẽ giúp ngừng thực thi khi đã so khớp hợp lý

- nếu không có lệnh break; dòng lệnh sẽ thực thi tiếp dù có không bằng với case kế tiếp

- default là trường hợp sẽ thực thi khi không có case nào khớp

- các case có thể liên tiếp nhau mà không cần code bên trong

Ví dụ: case 4: case 5: Code sẽ chạy khi giá trị là 4 hoặc 5

- nếu có nhiều hơn 1 case trùng thì case đầu tiên được chọn

- nếu không có trường hợp nào khớp, không có default thì chương trình tiếp tục lệnh sau đó

- switch cases sử dụng so sánh nghiêm ngặt === nên dữ liệu so khớp cần trùng dạng số hoặc chuỗi