

TRƯỚNG ĐẠI HỌC CÓNG NGHỆ THỐNG TIN KHOẢ HỆ THỐNG THỐNG TIN

ĐỂ THI GIỮA HỌC KÝ: I (2024-2025)

MÓN: Phát triển ứng dụng Web
LỚP: 18207.P11

Thời giam: 60 phút
(Để thi có 02 trạng)

HO VÀ TÉNSV	(Sinh viên được sử dụng tài liệu giấy) CÁN BỘ COI THI		
PHÒNG THI:	***************************************	CÁN BÓ COI THI	
CÂU HOLTER			

CAU HOI TU LUAN

Dùng ngôn ngữ lập trình web: HTML5, CSS, Javascript hoặc JQuery để thiết kế và thực hiện các chức năng trong trang web sau:

Thông tin phiếu mượn sách

abe	
Số điện thoại	
QQN-020300	
Ngày mượn sách	
14/10/2024	
Tựa sách	
Nexus \$	
Thêm sách mượn	
Ghi chú	
Ghī chú	

Thêm

Reset

Nguyễn Văn C

Ngày mượn: 13/10/2024

Sách: Nexus

Sách: Bố già

Sách: Kafka bên bở biến

Lê Thị T

Ngày mượn: 12/10/2024 Sách: Dune - Xứ cát Sách: Vang bóng một thời

Trang 1/2

Trần G

Ngày mượn: 12/10/2024 Sách: Số đồ Sách: Gió đầu mùa Sách: Tắt đèn



Câu 1: (6.0 điểm) Thiết kế trang web tạo phiếu mươn sách ở thư viện như hình trên với các thành phần sau:[G2 1, G2 2]

Các thành phần nhập thông tin. 🗸

Chọn vào "Thêm sách mượn" để thêm một combobox nhập tựa sách muốn mượn thêm. Lưu Ý: mỗi phiếu mượn chỉ được mượn tối đa 03 quyền sách.

Mỗi tựa sách trong combobox sẽ có thời hạn mượn của sách đó (VD: 7 ngày, 14 ngày) 🗸

Mỗi lần chọn nút "Thêm" thi thông tin phiếu mượn (lấy từ trên form) sẽ được thêm và hiện thị phía dưới trang web như hình. Thông tin hiện thị bao gồm: Tên độc giả (dạng link), ngày mượn và các tựa sách đã mượn của độc giả đó.√

Câu 2: (4.0 điểm) Khi chọn link "Tên độc giã" nào thì sẽ hiện ra thông tin chi tiết phiếu mượn của độc giả đó trong một trang mới như hình dưới: [Q2.1, G2.2]

	Thông tin phiếu mượn	dota = d ten
Tên độc giả	Nguyễn Văn C	9d+
Số điện thoại	09xxxxxxxx	Sach[]
Sách mượn	Hạn mượn	ghichu
Nexus	7 ngày	0
Bố giả	7 ngày	
Kafka bên bờ biển	14 ngày	
Ghi chú	[Hiền thị nội dung ghi chú]	

- Hết -

_ 162 1, G2.21 là chuẩn đầu ra môn học, xem chi tiết trong để cương môn Phát triển ứng dụng web

Tp.Hồ Chi Minh, ngày 12 tháng 10 năm 2024

Bảng chuẩn đầu ra môn học Phát triển ứng dụng web

G2.1 2.3 2.4		Hiểu và vận dụng ngôn ngữ lập trình Web tĩnh: HTML, HTML5, CSS, CSS3, Bootstrap	KN4
Gaix	2.5	Triều và vận dụng ngôn ngữ lập trình web kịch bản	KN4
G2.2	2.4	JavaScript, JQuery, DOM.	1