

MUC TIÊU:

Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng

- ✓ Sử dụng được biến, phân biệt được kiểu
- ✓ Sử dụng các toán tử để xây dựng các biểu thức
- ✓ Sử dụng được prompt()
- ✓ Sử dụng được các property, method của kiểu dữ liệu
- ✓ Sử dụng được thư viện Math

NỘI DUNG:

PHẦN I

Bài 1 (2 điểm):

Tạo trang canhhuyen.html và viết mã javascript cho phép tính cạnh huyền của tam giác bằng định lý Pythagorean.

- Dùng prompt() nhập từ bàn phím 2 giá trị a,b
- Áp dụng định lý Pythagorean a²+b²=c²

Bài 2 (2 điểm): Đổi đơn vị đất đại

Tạo biến chứa giá trị mà mét vuông, chuyển đổi giá trị đó sang đơn vị sào, ha (hecta), mẫu

Ví dụ: 3600m^2 đất là 10 sào = 1 mẫu (Nam Bộ) = 1ha

Bài 3 (2 điểm): Tính chỉ số BMI (kg/m²)

- BMI = (Trọng lượng cơ thể)/(Chiều cao x Chiều cao)
- Dưới 18.5 là thiếu cân
- 18.5 đến 24.99 là bình thường
- 25 đến 29.99 là thừa cân
- >=30 là béo phì



Gợi ý

PHẦN II

Bài 4 (2 điểm):

- Cho mång sau const theList = ['Lauren', 'Kevin',true,35,null,undefined,['one', 'two']];
- Xoá phần tử đầu tiên và phần tử cuối cùng của mảng
- Thêm 'FIRST' vào đầu mảng
- Thêm 'hello world' vào vị trí thứ 4 của mảng
- Thêm 'middle' vào vị trí thứ 3 của mảng
- Thêm 'LAST' vào cuối mảng
- Xuất kết quả

Bài 5 (2 điểm):

Tạo trang web game.html và viết mã javascript thực hiện trò chơi đoán số bí mật theo mô tả và hướng dẫn sau.

- Máy tính sinh nguyên số ngẫu nhiên (số bí mật) từ 10 đến 15 và lưu vào biến x

```
var x = 10 + Math.round(5 * Math.random());
```



- Người dùng nhập từ bàn phím một số và lưu vào biến a

```
var a = prompt("Số nhập vào");
```

- Máy tính sẽ kiểm tra và đưa ra thông báo
 - Nếu a = x: "Chúc mừng, bạn đã đoán đúng"
 - Nếu a > x: "Giá trị của bạn lớn hơn số bí mật"
 - Nếu a < x: "Giá trị của bạn nhỏ hơn số bí mật"

```
if(a == x){
    //alert
}
else if (a > x){
    //alert
}
else{
    //alert
}
```

*** Yêu cầu nộp bài:

SV nén file (*hoặc share thư mục google drive*) 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 ---