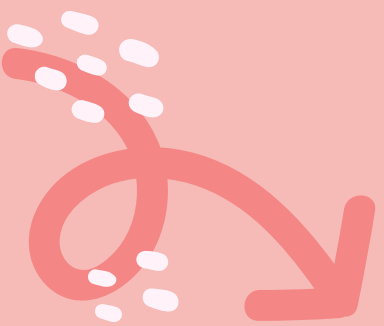
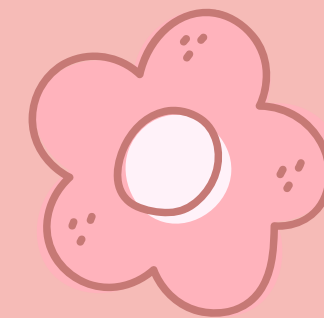




Hello  
classmates!  
I'm your  
partner

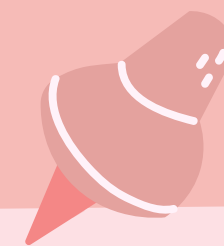


# Memory Card



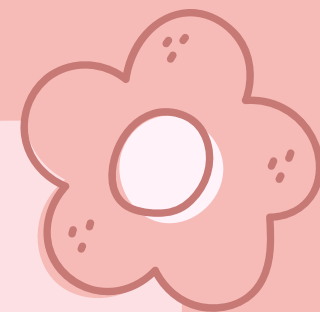
## GENERAL OVERVIEW

mô hình mini game tăng cường trí thông minh bằng phương pháp sử dụng hình ảnh để rèn luyện tư duy ghi nhớ



## HISTORY

được sử dụng từ lâu dành cho trẻ em nhằm tăng ghi nhớ nhanh thông tin qua các tấm thẻ chứa thông tin về các chủ đề , sự kiện



# Introduction

Sản phẩm là Case Study kết thúc Module 1 nằm trong chương trình học phần của CodeGym .

Mini game viết bằng HTML, JS, Css sử dụng công cụ IDE Webstorm.

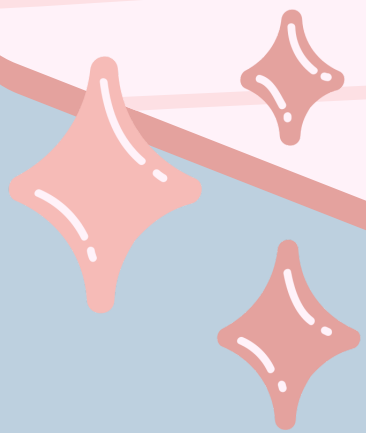


# Goals



## MY FIRST GOAL @HTML

- SỬ DỤNG các thẻ cơ bản trong html:
  - + <div>
  - + <a>
  - + input>
  - + .....



## MY SECOND GOAL @JAVASCRIPT

- Bao gồm các thành phần:
  - + Hàm:
  - if\_else;
  - for;
  - while;
  - forin
  - + Lớp

## MY THIRD GOAL @CSS

- Các thành phần thuộc tính:
  - + padding
  - + margin
  - + border
  - + cursor
  - + background
  - + img

# Gained



## THE FIRST

kỹ năng tra cứu thông tin  
trên Google.



## THE SECOND

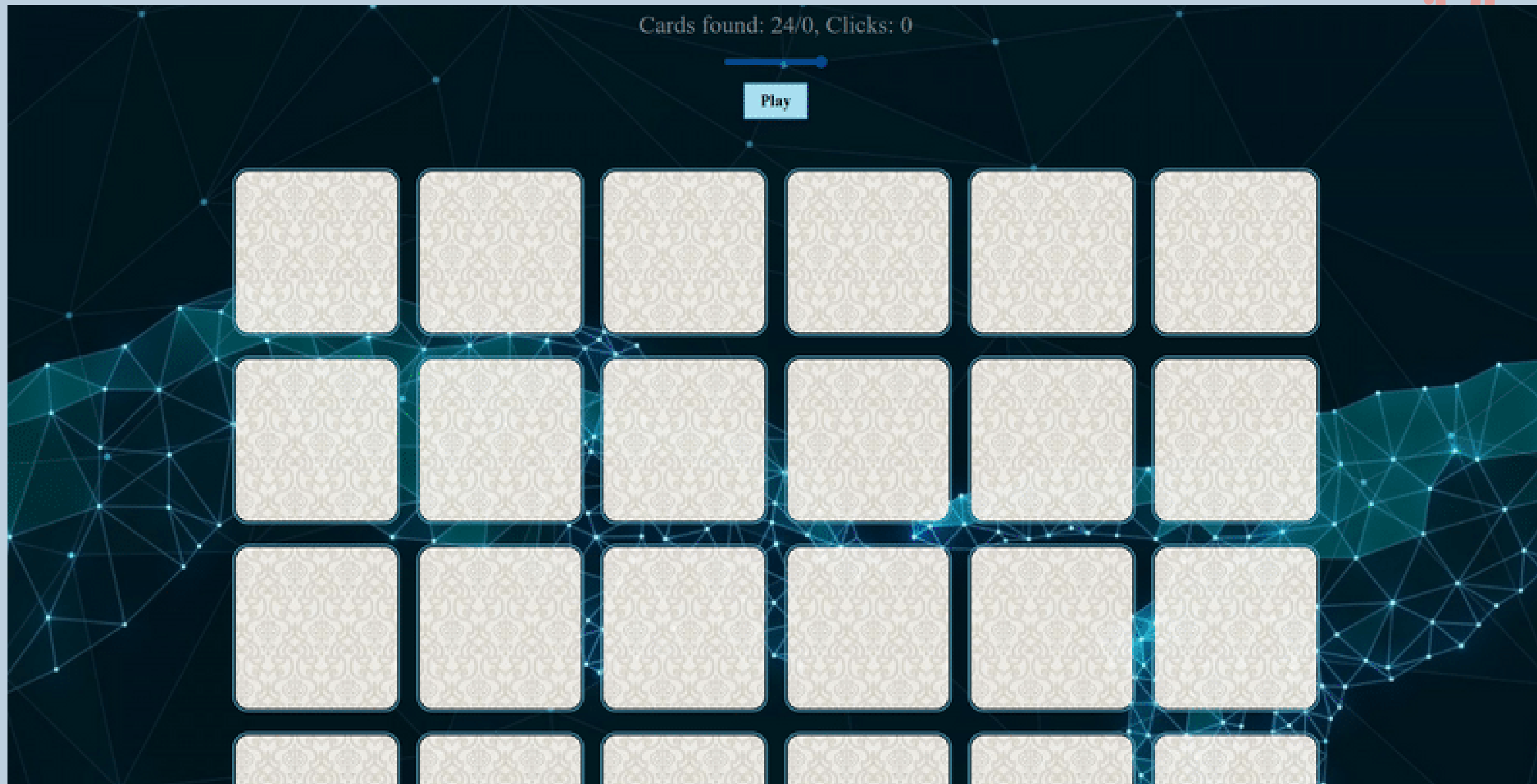
hiểu, vận dụng các lớp, hàm  
trong JS.



## THE THIRD

bổ sung kiến thức về oop  
vs html,css,js.

# General interface



MEMORY CARD GAME

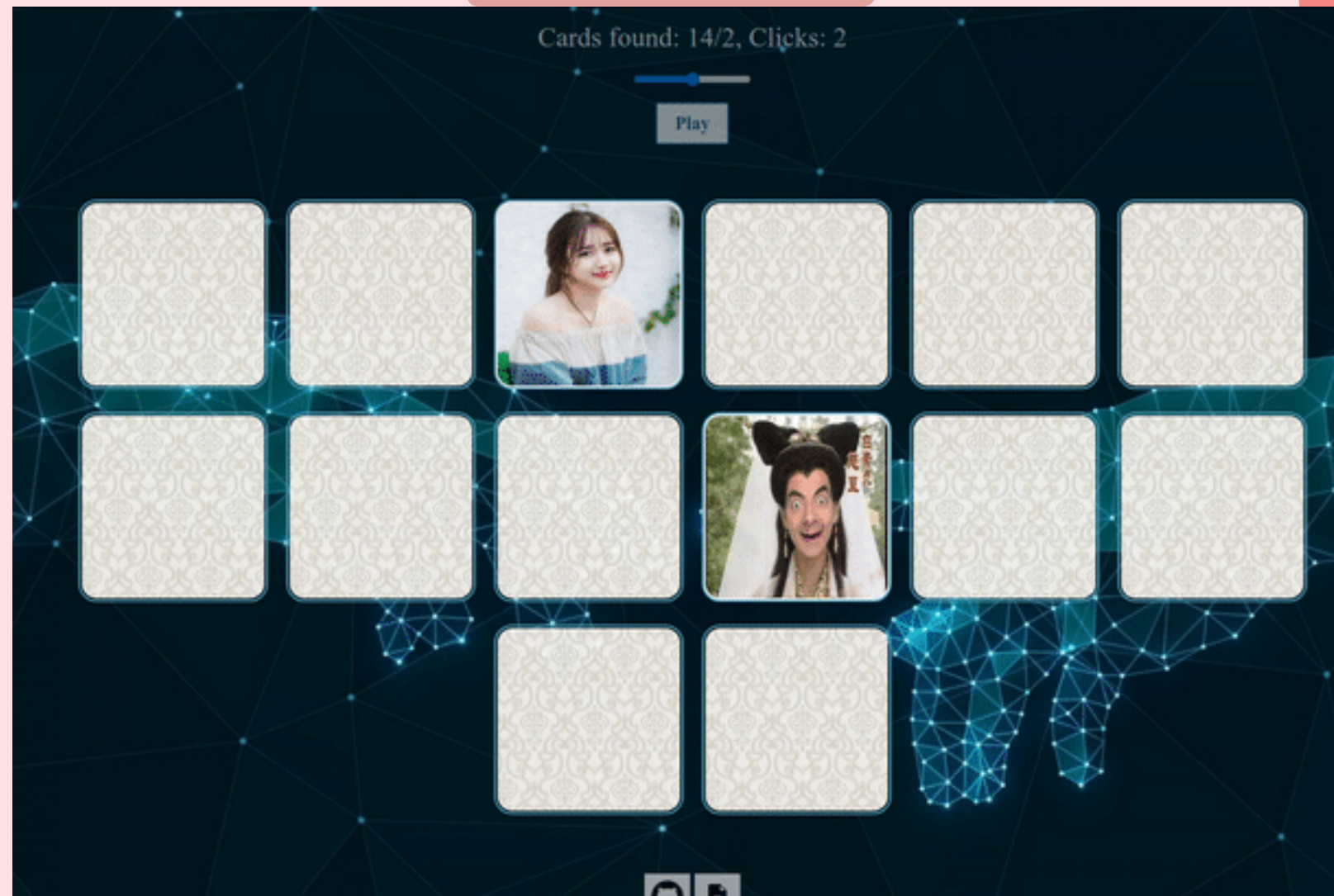
# Các chức năng

Lựa chọn mức độ người chơi  
muốn rèn luyện.

Hiển thị các danh sách là các thẻ  
cho người chơi.







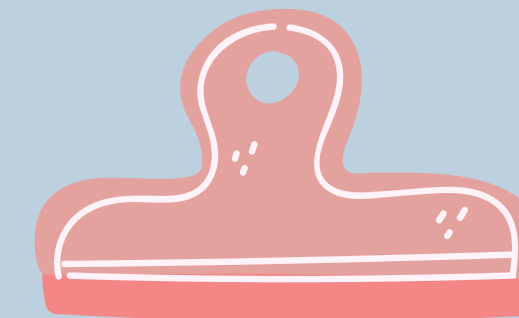
# Related Picture

Chức năng đối chiếu 2 tấm thẻ trong 1 lần thử, nếu thẻ trùng thì nhận và hiện thẻ, nếu không trùng thì lật lại thẻ.





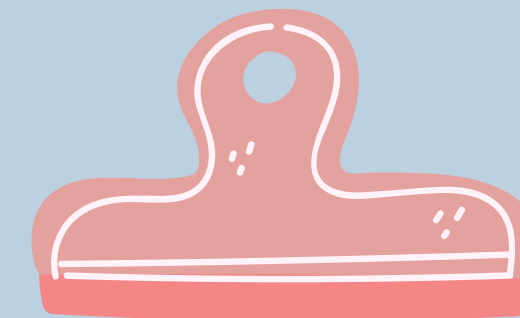
# Các chức năng



Main chứa bảng điều khiển

```
2 function start() {
3     getDOMs();
4     changeLimit();
5 }
6
7 // lấy html elements
8 function getDOMs() {
9     const win = document.getElementById( elementId: "win");
10    const main = document.getElementById( elementId: "main");
11    const range = document.getElementById( elementId: "range");
12    const clicks = document.getElementById( elementId: "clicks");
13    const limitOutput = document.getElementById( elementId: "limitOutput");
14    const scoreOutput = document.getElementById( elementId: "scoreOutput");
15 }
16
17 // hiển thị số lượng thẻ chọn(chẵn)
18 let limit;
19
20 function changeLimit() {
21     if (range.value % 2 == 0) {
22         limitOutput.innerHTML = range.value;
23         limit = range.value;
24     } else {
25         range.value++;
26         changeLimit();
27     }
28 }
29
30 // play game
```

# Các chức năng

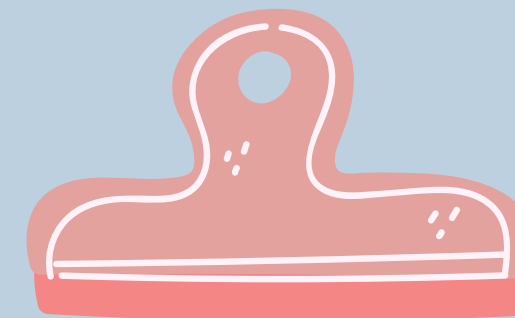


Chức năng tính điểm và thông báo

```
1 // tính điểm
2 let score = 0;
3
4 // đếm số click
5 let clickCount = 0;
6
7 // lưu trữ thẻ đã chọn
8 let selectionCardsId = [];
9 let selectionCardsFullId = [];
10 let selectionCardsType = [];
11
12 // cộng 2 điểm cho score
13 function scoreCount() {
14     score += 2;
15     scoreOutput.innerHTML = score;
16     if(score == limit) {
17         win.innerHTML = "Win !!!! <br> One More ?!";
18     }
19 }
20
21 // add 1 to clicks
22 function click() {
23     clickCount++;
24     clicks.innerHTML = clickCount;
25 }
26
27 // lấy thẻ để đối chiếu
28 function select(type, id) {
29
30     click();
```


# Các chức năng

Chức năng duyệt các thẻ



```
1 // cards
2 let cards = [];
3 let randomalCards;
4
5 // Đếm thẻ trong giới hạn
6 let idCount = 0;
7
8 // chuỗi ảnh
9 let path = "cards/"
10 let format = ".png";
11
12 // Lớp Card
13 class Card {
14
15     // constructor của lớp thẻ
16     constructor() {
17         if(idCount == limit / 2) {
18             idCount = 0;
19         }
20         this.id = idCount;
21         var i = idCount + 1;
22         this.img = path + i + format;
23         idCount++;
24         add(this);
25     }
26 }
27
```





# Trouble



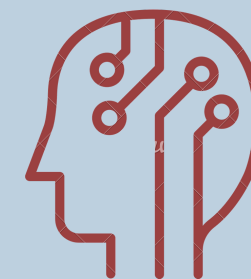
KHÓ KHĂN

Thời gian làm Case



CHỨC NĂNG BỔ SUNG

Nâng cấp độ khó, tính thời gian, lưu và thông báo điểm số cao nhất





# Thank You

DO YOU HAVE ANY QUESTIONS FOR US?