JavaScript Object

- Đối tượng là một khái niệm bao gồm hai thành phần: thuộc tính (đặc điểm) và phương thức (hành động)
- Ví dụ đối với đối tượng chiếc xe, chúng ta có:
 - Thuộc tính: màu sơn, cân nặng, loại xe, ...
 - Phương thức: chạy thẳng, chạy lùi, dừng, đỗ, ...
- Các đối tượng có sẵn trong JavaScript: number, string, boolean, array, date, math, screen, location, ...

JavaScript Object

Khởi tạo đối tượng

```
var objectName = new Object();
```

Truy cập thuộc tính của đối tượng

objectName.propertyName

Truy cập phương thức của đối tượng

objectName.methodName()

JavaScript Number Object

- JavaScript Number Object bao gồm tất cả các số nguyên, số thập phân, ...
- Tất cả các số trong JavaScript được lưu trữ dưới dạng 64-bit (8-byte)

Number Object Properties

Thuộc tính	Miêu tả
constructor	Trả về hàm khởi tạo đối tượng
MAX_VALUE (*)	Trả về số lớn nhất có thể có trong JavaScript
MIN_VALUE (*)	Trả về số nhỏ nhất có thể có trong JavaScript
NEGATIVE_INFINITY (*)	Trả về giá trị nhỏ hơn MIN_VALUE (âm vô cùng trong toán học)
NaN (*)	Kết quả được trả về khi các phép tính số học không hợp lệ
POSITIVE_INFINITY (*)	Trả về giá trị lớn hơn MAX_VALUE (dương vô cùng trong toán học)
prototype (*)	Thêm các thuộc tính hoặc các phương thức mới cho đối tượng

Number Object Methods

Phương thức	Miêu tả
toExponential(x)	Chuyển một số về dạng số e, với x là số mũ
toFixed(x)	Làm tròn số với x chữ số thập phân
toPrecision(x)	Chuyển một số thành một chuỗi với chiều dài là x
toString()	Chuyển một số thành một chuỗi
valueOf()	Trả về giá trị ban đầu của một đối tượng Number.

Number Object – Ôn tập

Viết các phương thức mở rộng cho Number Object thực hiện các yêu cầu sau:

- 1. Tìm chỉ số lớn nhất của số tự nhiên n bất kỳ
- 2. Đảo ngược các chỉ số của số tự nhiên n bất kỳ
- 3. Tìm ước chung lớn nhất và bội chung nhỏ nhất của hai số