

LAB 5

Tạo các chức năng trên cùng trang html. Có thể tạo nhiều file javascript khác nhau cho các bài và dẫn đường dẫn vào file html. Nhận giá trị nhập bằng lệnh prompt()

Bài 1 (4 điểm):

Dùng code html cho kèm, viết code javascript để xử lý các sự kiện sau:



Tailored Jeans

\$19.99

Số lượng: →

Quần jean nữ của Aaa Jeans có thiết kế tôn dáng phù hợp với vóc dáng của phụ nữ Việt và được làm từ chất liệu cao cấp cùng công nghệ xử lý màu tiên tiến

Mua hàng →

1. Bấm vào nút +/- thì số lượng thay đổi tương ứng

2. Bấm vào mua hàng thì ở phần ĐƠN HÀNG sẽ xuất hiện đơn hàng với các nội dung như mẫu sau:

Tên sản phẩm: Tailored Jeans

Giá bán lẻ: \$19.99

Số lượng: 9

Tạm tính: \$179.91

Thuế (10%): \$17.991

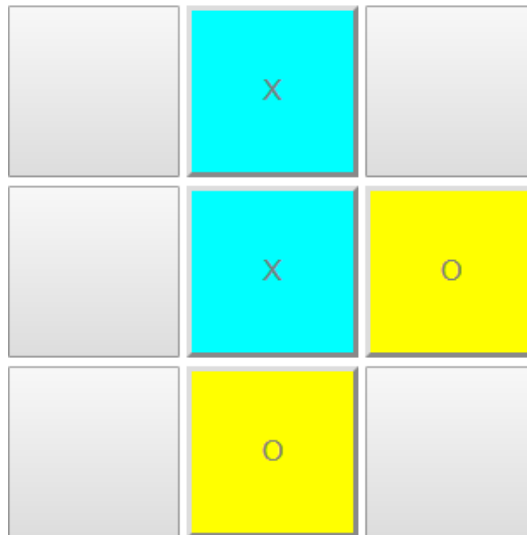
Tổng cộng: \$161.919

Các thông tin này lấy từ các thẻ html

Bài 2 (3 điểm):

Tạo trang web cho phép 2 người chơi trò tictactoe có giao diện như sau.

Nếu chưa biết trò chơi tic tac toe, tham khảo link sau: <https://g.co/kgs/uRbQdM>

TICTACTOE GAME**Mô tả hoạt động**

- Hiển thị 9 nút trống
- Người chơi nhấp vào nút trống
- Lượt lẻ: tạo nhấ X và nền xanh (aqua)
- Lượt chẵn: tạo nhấ O nền vàng
- Vô hiệu hóa nút được click để không click được nữa
- Nếu tổng click 8 lần thì báo kết thúc và load lại trang web

Hướng dẫn thực hiện

Bổ sung mã javascript theo hướng dẫn sau

- Khai báo biến toàn cục và hàm danhDau()
 - `var flag = true; // để chọn nhấ (true: X, false: O)`
 - `function danhDau(index){...} // để điều khiển sự kiện click nút thứ index`

- Điều khiển sự kiện cho các nút (tổng cộng 9 nút)


```
<button onclick=" danhDau (0)"></button>
<button onclick=" danhDau (1)"></button>
.....
<button onclick=" danhDau (8)"></button>
```
- Viết mã cho hàm danhDau () như sau:


```
function danhDau(index){
    //chọn ra nút được bấm bằng index
    var button = document.getElementsByTagName("button")[index];
    //Thay đổi nội dung nút đó
    button.innerText = flag?"X":"O";
    button.style.backgroundColor = flag?"aqua":"yellow";
    //vô hiệu hóa nút để không bấm được nữa
    button.setAttribute("disabled", "true");
    // đảo cờ để lần sau hiển thị nhãn và màu nền khác
    flag = !flag;
}
```
- Kiểm soát kết thúc game
 - o Khai báo biến toàn cục để ghi nhận số lần click nút
 - o Bổ sung mã script vào cuối hàm danhDau() để tăng số lần click và kiểm tra điều kiện kết thúc

Bài 3 (3 điểm):

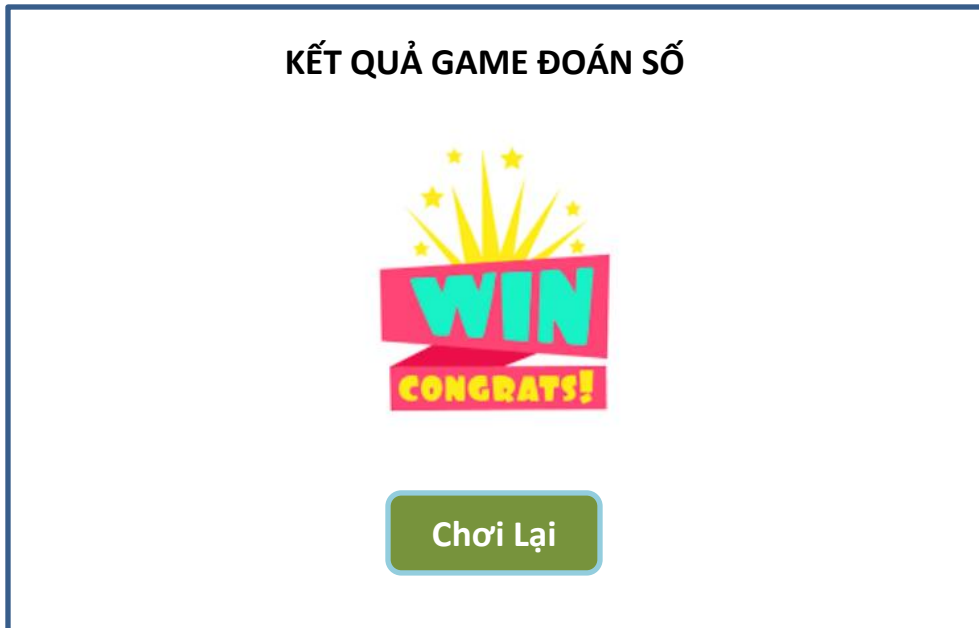
Làm lại bài đoán số (Bài 6 - Lab 1) với các yêu cầu sau:

GAME ĐOÁN SỐ

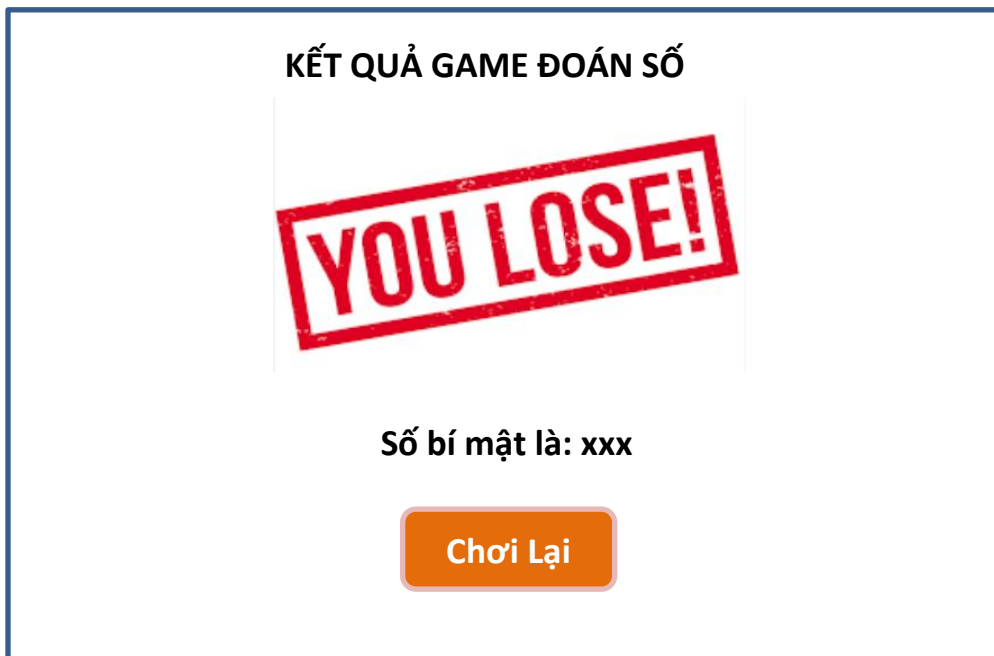
Xin nhập số bí mật

Sau khi thắng / hết lượt đoán, giao diện thay đổi như sau:

- Nếu thắng: (hình ảnh không cần giống mẫu)



Nếu thua: (hình ảnh không cần giống mẫu)



Khi bấm chơi lại giao diện trở về như ban đầu.

Khi bấm chơi lại giao diện trở về như ban đầu.

***** Yêu cầu nộp bài:**

SV nén folder gồm các file liên quan và nộp trên Classroom và Ims.