

# Project day

## LUCKY DICE CASINO 0.5

### Task 9.140

BẠN CÓ THỂ KIỂM TRA LẠI BÀI  
**TASK 8.45** ([Link trở về bài 8.45](#)) (TRÒ  
CHƠI SẮP/NGỪA VỚI số bất kỳ là 1  
hoặc 2)

**Chú ý:** lớp đã làm bài nhóm rất kỳ về  
tạo số bất kỳ (random) ,từ 1 đến N.



PHIÊN BẢN PIE TẠI ĐÂY

(SẼ CÓ PIE CHO 05 SUBTASK)

subTask	Yêu cầu	Môi trường
0	Download ảnh trong đi kèm, kiểm tra các file ảnh. Download bản chơi thử đi kèm, chơi thử vài ván, để hiểu hoạt động sản phẩm cần làm (chụp ảnh)	web
1	Tạo trang Html đủ 05 thành phần: 01 ảnh to, 01 h1, 01 h2 (message, màu xanh), 01 ảnh bé (dice), 01 nút ném. Tất cả element đều có id, thẻ h2 màu xanh để ẩn.	web
2	Khi load trang, ghi <b>id</b> và <b>nội dung</b> của các element ra Console. Nội dung của ảnh là <b>src</b> ; của button, h1, h2 là <b>innerHTML</b>	console
3	Khi ấn nút Ném, ghi vào console dòng chữ: "Tung xúc xắc"	console
4 ste	Tìm - Thử: viết 1 function <b>getRandomNumber()</b> để lấy được <b>1 số nguyên ngẫu nhiên từ 1 đến 6</b> 1. Gọi ý từ khóa <b>Search</b> : <b>random number between numbers javascript</b> 2. Yêu cầu pass: <b>nộp</b> 02 ảnh: 1 ảnh kết quả tìm + 1 ảnh dùng thử hàm	Thử ở console
5	Khi ấn nút Ném, gọi hàm <b>getRandomNumber()</b> để sinh ra 1 số ngẫu nhiên từ 1 đến 6. Lưu giá trị ngẫu nhiên này vào 1 biến và ghi ra Console Số ngẫu nhiên này chính là số mặt xúc xắc!	Console



[illegible]

**Chào mừng đến với Lucky Dice Casino**



Ban đầu; sau khi load



**Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !**

**Chào mừng đến với Lucky Dice Casino**



Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !



Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !



© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 105–114



Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !



**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau !**

**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau !**



**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau!**



**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau!**

## Sau khi ném sẽ có kết quả từ 1-6

subTask	Yêu cầu	Môi trường
6	<p>(tiếp 5) Khi đã có số ngẫu nhiên (số mặt xúc xắc), hãy thay ảnh xúc xắc tương ứng với số mặt xúc xắc đó!</p> <p><b>Gợi ý:</b> viết 01 hàm <b>changeDiceImage()</b>, đầu vào của hàm là số mặt xúc xắc, và gọi hàm này ở sau hàm <b>getRandomNumber()</b> (bước 5)</p>	web
7	<p>(tiếp 6) thay message <b>chúc mừng</b> hay <b>an ủi</b> cho phù hợp với số mặt xúc xắc tung được (ở bước 5). Chúc mừng màu "orange" và An ủi màu "purple"</p> <p>Lưu ý vừa phải thay nội dung message, vừa phải hiện thẻ h2 message ra (ban đầu thẻ h2 này bị ẩn)</p> <p><b>Gợi ý:</b> viết 01 hàm <b>changeMessage()</b>, đầu vào của hàm là số mặt xúc xắc và gọi hàm này sau hàm <b>changeDiceImage()</b> (bước 6)</p>	web



## Task 9.150 Hãy làm giao diện ngay ngắn hơn

Tham khảo giao diện của 5.30 ([LINK](#))  
và hướng dẫn bài 5.50 ([LINK](#))

# Kỹ năng và sản phẩm

Kỹ năng	Xử lý với	Sản phẩm
HTML	HTML element căn bản	Message to me
Javascript	Dùng function, variable, datatype string, array, number Loop: for Condition: if-else; switch DOM	Web động; Đọc giá trị từ input và hiện thị
CSS	External CSS	Web động, Sử dụng DOM
Engineering	Code folder, Debug, Coding convention	Dự án: <b>Lucky Dice Casino v0.5</b>

Bất kỳ kỹ năng nào cũng **được lặp lại nhiều lần**, lần đầu bạn cần trợ giúp nhiều, chỉ hơi hiểu, càng làm nhiều bạn càng quen, càng tự tìm kiếm xoay sở được. **Đến lúc thành thạo và hiểu sâu.**