



# 9.140 pie

**PIE sẽ có cho 5 subTask đầu tiên**

The diagram illustrates the sequence of events for a Lucky Dice Casino game:

- 1** Ban đầu hiện ảnh này (Initially, this image is shown): A group of people are gathered around a casino table, playing a game.
- 2** Chưa hiện message; đây là một h2 (Message not yet shown; this is a h2): A message box is shown, indicating that the message has not yet been displayed.
- 3** Lúc đầu hiện ảnh này (Initially, this image is shown): A close-up of a die is shown, indicating the start of the game.
- 4** nút ném lao ra 3 giá trị bất kì từ 1 đến 6, sau đó cập nhật ảnh phù hợp vào (t1), và message phù hợp vào (t2) (The button throws a 3, any value from 1 to 6, then updates the image accordingly (t1), and the message accordingly (t2)): A message box is shown, indicating that the message has been updated.



đây là 01 h1

Ban đầu; sau khi load



**Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !**



Chúc mừng bạn. Hãy chơi ván nữa !



Chức năng của nó là để hiển thị các thông tin về các tài khoản và các tài sản của bạn.



**Chào mừng đến với Lucky Dice Casino**

**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau!**



**Chào mừng đến với Lucky Dice Casino**

**Cảm ơn bạn. Hãy cố gắng lần sau!**

Sau khi ném sẽ có kết quả từ 1-6

subTask	Yêu cầu	Môi trường
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 <b>ste</b>	Tìm - Thử: viết 1 function <b>getRandomNumber()</b> để lấy được <b>1 số nguyên ngẫu nhiên từ 1 đến 6</b> 1. Gợi 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 hàm 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 (variable) và ghi ra Console  Số ngẫu nhiên này chính là <b>số mặt xúc xắc cần hiện!</b>	Console

subTask	Yêu cầu	Môi trường
6	<p>(tiếp 5) Khi đã có số ngẫu nhiên (số mặt xúc xắc), hãy <b>thay ảnh xúc xắc</b> tương ứng với số mặt xúc xắc đó!</p> <p><b>Gợi ý:</b> viết 01 hàm (function) <b>changeDiceImage()</b> (<b>đổi ảnh xúc xắc</b>), tham số đầu vào của hàm là số mặt xúc xắc, và gọi hàm này ở sau khi gọi hàm <b>getRandomNumber()</b> (bước 5) (bước này hơi giống thay ảnh ở bài 8.45)</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 “<b>orange</b>” và An ủi màu “<b>purple</b>” Lưu ý vừa phải thay nội dung message, vừa phải hiện thẻ (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 khi gọi hàm changeDiceImage() (bước 6)</p>	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
---	--	-----

File html đủ các element

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3
4 <head>
5   <title>task 9.140: Lucky Dice Casino</title>
6 </head>
7
8 <body >
9   
10  <h1 id="h1-chao-mung">Chào mừng đến với Lucky Dice Casino</h1>
11  <br>
12  
13  <br>
14  <button id="btn-submit" onclick="onBtnGetDiceClick();" style="width:250px"> Ném </button>
15
16  <br>
17  <h2 id="h2-showMsg" style="display: none; color: blue;"> ...</h2> <!-- display:none không hiện thị nó ra-->
18 </body>
19 > <script> "
118 </script>
119
120 </html>
```

Thẻ H2, xanh, để ẩn



Khi load trang, ghi **Id** và **nội dung** của các element ra Console.  
Nội dung của ảnh là **src**; của button, h1, h2 là **innerHTML**

```
8 <body onload="onPageLoading()">
9 
10 <h1 id="h1-chao-mung">Chào mừng đến với Lucky Dice Casino</h1>
11 <br>
12 
13 <br>
14 <button id="btn-submit" onclick="onBtnGetDiceClick();" style="width:250px"> Ném </button>
15 <br>
16 <h2 id="h2-showMsg" style="display: none; color: blue;"> <!-- display:none không hiển thị nó ra-->
17 </body>
18 <script>
19 /*
20 || Vùng 1: định nghĩa global variables (biến toàn cục)
21 */
22 var gDice = 0; // lưu giá trị ngẫu nhiên này vào 1 biến GLOBAL gDice, để dùng cho các bước sau.
23 /*
24 || Vùng 2: event handlers - function xử lý sự kiện
25 */
26 function onPageLoading() {
27     console.log("%c Load trang tại đây", "color:blue");
28     var vElementImgWellCome = document.getElementById("img-welcome"); //truy vấn img welcome element
29     console.log("ImgWellCome có id là: " + vElementImgWellCome.id); //ghi id ra
30     console.log("ImgWellCome có src là: " + vElementImgWellCome.src); //ghi src ra
31     var vElementImgNewDice = document.getElementById("img-new-dice"); //truy vấn img-new-dice element
32     console.log("Element Img New Dice có id là: " + vElementImgNewDice.id); //ghi id ra
33     console.log("Element Img New Dice có src là: " + vElementImgNewDice.src); //ghi src ra
34     var vElementButton = document.getElementById("btn-submit");
35     console.log("Element Button có id là: " + vElementButton.id);
36     console.log("Element Button có nội dung là: " + vElementButton.textContent);
37     var vElementH1 = document.getElementById("h1-chao-mung");
38     console.log("h1 có id là: " + vElementH1.id);
39     console.log("h1 có nội dung là: " + vElementH1.textContent);
40     var vElementH2 = document.getElementById("h2-showMsg");
41     console.log("h2 có id là: " + vElementH2.id);
42     console.log("h2 có nội dung là: " + vElementH2.textContent);
43 }
```

3	Khi ấn nút Ném, ghi vào console dòng chữ: “Tung xúc xắc”	console
---	--	---------

```
14 <button id="btn-submit" onclick="onBtnGetDiceClick();" style="width:250px"> Ném </button>
```

```
44 /*  
45 || vùng 3: common function - function dùng chung, để gọi từ vùng 2, hoặc từ console  
46 */  
47 function onBtnGetDiceClick() {  
48     console.log("Tung xúc xắc");  
49 }  
50  
51
```

4 ste	<p>Tìm - Thử: viết 1 function <code>getRandomNumber()</code> để lấy được 1 số nguyên ngẫu nhiên từ 1 đến 6</p> <ol style="list-style-type: none"><li>Gọi ý từ khóa <b>Search</b>: <b>random number between numbers javascript</b></li><li>Yêu cầu pass: <b>nộp 02 ảnh</b>: 1 ảnh kết quả tìm + 1 ảnh dùng thử hàm</li></ol>	Thử ở console
-------	---	---------------

# Math.random()

The `Math.random()` function returns a floating-point, pseudo-random number in the range 0 to less than 1 (inclusive of 0, but not 1) with approximately uniform distribution over that range — which you can then scale to your desired range. The implementation selects the initial seed to the random number generation algorithm; it cannot be chosen or reset by the user.

Trả lại số tự nhiên  
từ 0 đến 9

> Math.random();	< 0.11262936155763903
> Math.random();	< 0.16264162223752776
> Math.random() * 6	< 5.931393944830672
> Math.random() * 6	< 1.306546130379938
> Math.random() * 6	< 3.2825247830682045
>	<

Dùng thử  
trên  
console

SS

JAVASCRIPT

SQL

PYTHON

PHP

BOOTSTRAP

HOW TO

w3schools.com/js/js\_random.asp

Math.random() used with Math.floor() can be used to return

There is no such thing as JavaScript integers. We are talking about numbers with no decimals here.

Example

// Returns a random integer from 0 to 9:  
Math.floor(Math.random() \* 10);

Try it Yourself »

```
52 // hàm lấy được số nguyên từ 1 đến 6
53 function getRandomNumberFrom1To6() {
54     "use strict";
55     var vSoChamHienRa = Math.floor(Math.random() * 6) + 1);
56     return vSoChamHienRa;
57 }
```



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	Console
	Số ngẫu nhiên này chính là số mặt xúc xắc!	

```
20  // Vùng 1: định nghĩa global variables (biến toàn cục)
21  */
22  var gDice = 0; // lưu giá trị ngẫu nhiên này vào 1 biến GLOBAL gDice, để dùng cho các bước sau.
23  */
24  // Vùng 2: event handlers - function xử lý sự kiện
25  */
26  > function onPageLoading() {-
44  /*
45  // Vùng 3: common function - function dùng chung, để gọi từ vùng 2, hoặc từ console
46  */
47  function onBtnGetDiceClick() {
48      console.log("Tung xúc xắc");
49      gDice = getRandomNumberFrom1To6();
50      console.log("Số mặt xúc xắc ném là: " + gDice);
51
52  }
53
54
55
56  // hàm lấy được số nguyên từ 1 đến 6
57  function getRandomNumberFrom1To6() {
58      "use strict";
59      var vSoChamHienRa = Math.floor(Math.random() * 6) + 1);
60      return vSoChamHienRa;
61  }
62
```

Bạn phải **làm tiếp** việc thay ảnh xúc xắc và thay thông điệp cho người chơi ( 1-3 hoặc 4-6)

```
/*  
|| vùng 3: common function - function dùng chung, để gọi từ vùng 2, hoặc từ console  
*/  
function onBtnGetDiceClick() {  
    console.log("Tung xúc xắc");  
    gDice = getRandomNumberFrom1To6(); //lấy số random từ 1 đến 6  
  
    console.log("Số mặt xúc xắc ném là: " + gDice);  
    // gọi hàm changeImageDice; thay ảnh Dice (xúc xắc)  
    changeImageDice(gDice);  
    // gọi hàm changeMessage; thay message - thông điệp  
    changeMessage(gDice)
```