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/NGỬA VỚI số bất kỳ là 1 hoặc 2) Chú ý: lớp đã làm bài nhóm rất kỳ về tao số bất kỳ (random) ,từ 1 đến N.



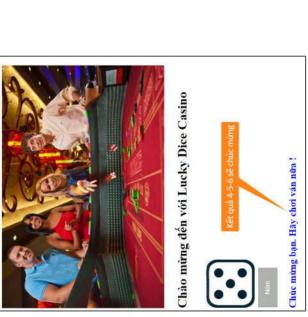
(SË CÓ PIE CHO 05 SUBTASK)

		trường
о́О О	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 Tạc	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 Nôi	Khi load trang, ghi ld và nội dung của các element ra Console. Nội dung của ảnh là src ; của button, h1, h2 là innerHTML	console
3 Khi	Khi ấn nút Ném, ghi vào console dòng chữ: "Tung xúc xắc"	console
4 ste Tim 1. (2.)	Tìm - Thử: viết 1 function getRandomNumber() để lấy được 1 số nguyên ngẫu nhiên từ 1 đến 6 1. Gợi ý từ khóa Search : random number between numbers javascript 2. Yêu cầu pass: nộp 02 ảnh: 1 ảnh kết quả tìm + 1 ảnh dùng thử hàm	Thử ở console
5 Khi ngâ Sô	Khi ấn nút Ném, gọi hàm getRandomNumber() 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

PHIÊN BẢN PIE TAI ĐÂY (05 subTask)

Task 9.140 Specification



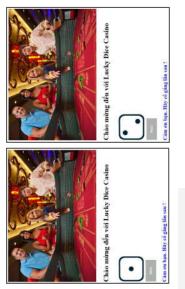


Kết quả 1-2-3 sẽ an ủi

Cám ơn bạn. Hãy cổ gắng lần sau!

Chảo mừng đến với Lucky Dice Casino





Sau khi ném sẽ có kết quả từ 1-6

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



PHIÊN BẢN PIE TẠI ĐÂY (05 subTask)

Task 9.150 Hãy làm giao diện ngay ngắn hơn

Tham khảo giao diên của 5.30 (LINK)

và hướng dẫn bài 5.50 (LINK)

Kỹ năng và sản phẩm

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

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 xở được. Đến lúc thành thạo và hiểu sâu.