**TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐẠI NAM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Logo, company name

Description automatically generated

**BÀI TẬP LỚN**

**TÊN MÔN HỌC: THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM**

**TÊN ĐỀ TÀI: Thiết Kế trang web bán hàng hoa quả**

**Giảng viên hướng dẫn: ThS. Lê Văn Phong**

**Sinh viên thực hiện:**

**Hà Nội, 2024**

**TRƯỜNG ĐẠI HỌC ĐẠI NAM**

**KHOA CÔNG NGHỆ THÔNG TIN**

Logo, company name

Description automatically generated

**BÀI TẬP LỚN**

**TÊN MÔN HỌC: THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM**

**TÊN ĐỀ TÀI: Thiết kế trang web bán hàng hoa quả**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| STT | Mã Sinh Viên | Họ và Tên | Ngày Sinh | Điểm | |
| Bằng Số | Bằng Chữ |
| 1 | 1771020110 | Nguyễn Duy Công | 22/08/2005 |  |  |

### 

### CÁN BỘ CHẤM THI 1 CÁN BỘ CHẤM THI 2

**Hà Nội, 2024**

**LỜI NÓI ĐẦU**

(Nếu có)

MỤC LỤC

[STT 2](#_Toc159307586)

[Mã Sinh Viên 2](#_Toc159307587)

[Họ và Tên 2](#_Toc159307588)

[Ngày Sinh 2](#_Toc159307589)

[Điểm 2](#_Toc159307590)

[Bằng Số 2](#_Toc159307591)

[Bằng Chữ 2](#_Toc159307592)

[CÁN BỘ CHẤM THI 1 CÁN BỘ CHẤM THI 2 2](#_Toc159307593)

[**CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU VỀ THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM** 8](#_Toc159307594)

[**1.1.** **Các khái niệm cơ bản** 8](#_Toc159307595)

[**1.2.** **Phân biệt Web tĩnh, Web động** 8](#_Toc159307596)

[**1.3. Một số thuật ngữ (Hosting, Tên miền-Domain Name-Web Server Name, HomePage, Web Site, WebServer, URL-Uniform Resource Location, Browser, …)** 8](#_Toc159307597)

[**1.3.** **Một số công cụ dùng thiết kế Web (Visual Studio code, Adobe Dreamweaver, …)** 9](#_Toc159307598)

[**CHƯƠNG II: HTML & HTML5** 10](#_Toc159307599)

[**2.1. Tổng quan về HTML** 10](#_Toc159307600)

[**2.2. Cấu trúc tổng quát trang HTML** 10](#_Toc159307601)

[**2.3. Các thẻ HTML thông dụng** 10](#_Toc159307602)

[**2.4. Các thẻ tạo biểu mẫu (form)** 11](#_Toc159307603)

[**2.5. Một số thẻ HTML đặc biệt** 11](#_Toc159307604)

[**2.6. HTML5** 12](#_Toc159307605)

[***2.6.1.*** ***HTML5 là gì?*** 12](#_Toc159307606)

[***2.6.2.*** ***Cú pháp HTML5*** 12](#_Toc159307607)

[2.6.3*. Khai báo DOCTYPE trong HTML5* 12](#_Toc159307608)

[***2.6.4*** ***Thẻ ngữ nghĩa*** 12](#_Toc159307609)

[***2.6.5.*** ***Webform*** 13](#_Toc159307610)

[**CHƯƠNG III: CSS và CSS3** 14](#_Toc159307611)

[**3.1. CSS là gì?** 14](#_Toc159307612)

[**3.2. Cú pháp CSS** 14](#_Toc159307613)

[**3.3. Áp dụng CSS vào trang HTML** 14](#_Toc159307614)

[**3.4. Selectors** 14](#_Toc159307615)

[*3.4.1. Universal selector* 15](#_Toc159307616)

[*3.4.2. Type selector* 15](#_Toc159307617)

[*3.4.3. Identity selector* 15](#_Toc159307618)

[*3.4.4. Class selector* 15](#_Toc159307619)

[*3.4.5. Descendant selector* 15](#_Toc159307620)

[*3.4.6. Child selector* 15](#_Toc159307621)

[*3.4.7. Adjacent sibling selector* 15](#_Toc159307622)

[*3.4.8. Attribute selector* 15](#_Toc159307623)

[*3.4.9. Pseudo class selector* 15](#_Toc159307624)

[*3.4.10. Group selector* 15](#_Toc159307625)

[**3.5. Đơn vị đo lường CSS** 16](#_Toc159307626)

[**3.6. Kế thừa thuộc tính** 16](#_Toc159307627)

[**3.7. Các nhóm thuộc tính trong CSS** 17](#_Toc159307628)

[***3.7.1. Thuộc tính định dạng font chữ, văn bản (font, text)*** 17](#_Toc159307629)

[***3.7.2. Thuộc tính định dạng nền (background)*** 17](#_Toc159307630)

[***3.7.3. Mô hình hộp (box model)*** 18](#_Toc159307631)

[***3.7.4. Các thuộc tính định margin, padding, border*** 18](#_Toc159307632)

[***3.7.5. Thuộc tính định dạng cách hiển thị (display)*** 18](#_Toc159307633)

[***3.7.6. Thuộc tính xác định vị trí (position)*** 19](#_Toc159307634)

[**3.8. Float & Clear** 19](#_Toc159307635)

[**3.9. Flex** 20](#_Toc159307636)

[**3.10. Grid** 20](#_Toc159307637)

[**3.11. CSS3** 20](#_Toc159307638)

[**3.12. SCSS** 21](#_Toc159307639)

[**3.13. SASS** 22](#_Toc159307640)

[**CHƯƠNG 4: THIẾT KẾ TRANG WEB BÁN HÀNG HOA QUẢ** 23](#_Toc159307641)

**MỤC LỤC HÌNH ẢNH**

**(Nếu có)**

**BẢNG CÁC TỪ VIẾT TẮT**

**(Nếu có)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **STT** | **TỪ VIẾT TẮT** | **VIẾT ĐẦY ĐỦ** |
| 1 | HTML | Hyper Text Markup Language |
| 2 |  |  |

# **CHƯƠNG I: GIỚI THIỆU VỀ THIẾT KẾ WEB VÀ TRIỂN KHAI HỆ THỐNG PHẦN MỀM**

* 1. **Các khái niệm cơ bản**

World Wide Web (WWW) là một hệ thống thông tin toàn cầu được xây dựng trên cơ sở hạ tầng Internet. WWW cung cấp khả năng truy cập và trao đổi thông tin dưới dạng siêu văn bản, siêu liên kết và các phương tiện đa phương tiện khác.

Website là một tập hợp các trang web được liên kết với nhau thông qua siêu liên kết. Một website có thể được tạo ra bởi một cá nhân, tổ chức hoặc doanh nghiệp nhằm mục đích cung cấp thông tin, dịch vụ, sản phẩm,... cho người dùng Internet.

Web page là một trang web đơn lẻ, được tạo thành từ các phần tử HTML. Một web page có thể chứa văn bản, hình ảnh, video, âm thanh,...

HTML (HyperText Markup Language) là một ngôn ngữ đánh dấu được sử dụng để tạo web page. HTML giúp định dạng văn bản, chèn hình ảnh, video, âm thanh,... và liên kết các trang web với nhau.

CSS (Cascading Style Sheets) là một ngôn ngữ định dạng kiểu được sử dụng để định dạng giao diện của web page. CSS giúp kiểm soát màu sắc, phông chữ, kích thước, vị trí,... của các phần tử HTML.

* 1. **Phân biệt Web tĩnh, Web động**

Web tĩnh là loại website được tạo ra từ các trang web tĩnh, tức là các trang web này chỉ chứa các nội dung cố định, không thay đổi. Web tĩnh thường được tạo ra bằng cách sử dụng ngôn ngữ HTML và CSS.

Web động là loại website được tạo ra từ các trang web động, tức là các trang web này có thể thay đổi nội dung dựa trên các điều kiện nhất định. Web động thường được tạo ra bằng cách sử dụng các ngôn ngữ lập trình như PHP, ASP.NET, Java,...

## **1.3. Một số thuật ngữ (Hosting, Tên miền-Domain Name-Web Server Name, HomePage, Web Site, WebServer, URL-Uniform Resource Location, Browser, …)**

Tên miền là địa chỉ duy nhất của một website trên Internet.

Homepage là trang web đầu tiên của một website.

Web site là một tập hợp các trang web được liên kết với nhau thông qua siêu liên kết.

Hosting là dịch vụ lưu trữ website trên máy chủ của nhà cung cấp dịch vụ hosting.

WebServer là máy chủ web, là phần mềm chạy trên máy chủ và cung cấp các trang web cho người dùng Internet.

URL (Uniform Resource Location) là định dạng địa chỉ của các tài nguyên trên Internet, bao gồm cả website.

Browser là phần mềm duyệt web, là phần mềm giúp người dùng truy cập và xem các trang web trên Internet.

* 1. **Một số công cụ dùng thiết kế Web (Visual Studio code, Adobe Dreamweaver, …)**

Visual Studio code là một trình soạn thảo mã nguồn mã nguồn mở và miễn phí, được phát triển bởi Microsoft. Visual Studio code có thể được sử dụng để tạo web page bằng HTML, CSS và JavaScript.

Adobe Dreamweaver là một phần mềm thiết kế web chuyên nghiệp, được phát triển bởi Adobe. Adobe Dreamweaver cung cấp nhiều tính năng hỗ trợ thiết kế web, bao gồm tạo web page, chỉnh sửa HTML, CSS và JavaScript,...

**Kết luận chương 1**

Chương 1 đã giới thiệu các khái niệm cơ bản về thiết kế web và triển khai hệ thống phần mềm. Các khái niệm này là nền tảng cần thiết để hiểu và tiếp tục học tập các nội dung nâng cao hơn về thiết kế web và triển khai hệ thống phần mềm.

# **CHƯƠNG II: HTML & HTML5**

**(**Hyper Text Markup Language**)**

## **2.1. Tổng quan về HTML**

HTML (HyperText Markup Language) là một ngôn ngữ đánh dấu được sử dụng để tạo web page. HTML giúp định dạng văn bản, chèn hình ảnh, video, âm thanh,... và liên kết các trang web với nhau.

HTML là một ngôn ngữ đánh dấu, không phải ngôn ngữ lập trình. Điều này có nghĩa là HTML không thể thực hiện các phép tính, vòng lặp, hoặc các cấu trúc điều khiển khác như các ngôn ngữ lập trình.

## **2.2. Cấu trúc tổng quát trang HTML**

Một trang HTML được cấu trúc bởi hai phần chính:

Phần đầu (head): Phần đầu chứa các thông tin về trang web, chẳng hạn như tiêu đề trang, mô tả trang, và các thẻ meta.

Phần thân (body): Phần thân chứa nội dung chính của trang web, bao gồm văn bản, hình ảnh, video, âm thanh,...

## **2.3. Các thẻ HTML thông dụng**

HTML có rất nhiều thẻ khác nhau, mỗi thẻ có một chức năng riêng. Dưới đây là một số thẻ HTML thông dụng:

Các thẻ xử lý văn bản: Các thẻ này được sử dụng để định dạng văn bản, chẳng hạn như in đậm, in nghiêng, gạch chân,...

<b>: Định dạng văn bản in đậm

<i>: Định dạng văn bản in nghiêng

<u>: Định dạng văn bản gạch chân

<strong>: Định dạng văn bản đậm và in đậm

<em>: Định dạng văn bản nghiêng và in nghiêng

<sub>: Định dạng văn bản in nhỏ

<sup>: Định dạng văn bản in trên

Các thẻ tạo bảng: Các thẻ này được sử dụng để tạo bảng, chẳng hạn như chèn hàng, chèn cột, chèn dữ liệu,...

<table>: Tạo bảng

<tr>: Tạo hàng

<th>: Tạo tiêu đề cột

<td>: Tạo dữ liệu trong ô

Thẻ liên kết: Thẻ này được sử dụng để tạo liên kết giữa các trang web.

<a>: Tạo liên kết

href: Thuộc tính của thẻ a để chỉ định liên kết đến trang web nào

Các thẻ đa phương tiện: Các thẻ này được sử dụng để chèn hình ảnh, video, âm thanh,... vào trang web.

<img>: Chèn hình ảnh

<audio>: Chèn âm thanh

<video>: Chèn video

Thẻ tạo khung: Các thẻ này được sử dụng để chia trang web thành nhiều khung.

<frameset>: Tạo khung

<frame>: Tạo một khung trong khung

## **2.4. Các thẻ tạo biểu mẫu (form)**

Các thẻ này được sử dụng để tạo biểu mẫu, chẳng hạn như nhập dữ liệu, gửi dữ liệu,...

<form>`: Tạo biểu mẫu

<input>`: Chèn trường đầu vào

<label>`: Tạo nhãn cho trường đầu vào

<textarea>`: Chèn vùng văn bản

<select>`: Chèn danh sách thả xuống

<button>`: Tạo nút

## **2.5. Một số thẻ HTML đặc biệt**

Ngoài các thẻ HTML thông dụng đã nêu trên, còn có một số thẻ HTML đặc biệt khác, chẳng hạn như:

<header>: Tạo phần đầu trang

<footer>: Tạo phần cuối trang

<nav>: Tạo phần điều hướng trang

<section>: Tạo phần nội dung trang

<aside>: Tạo phần nội dung phụ trợ

## **2.6. HTML5**

* + 1. ***HTML5 là gì?***

HTML5 là phiên bản mới nhất của ngôn ngữ HTML, được phát triển bởi World Wide Web Consortium (W3C). HTML5 được giới thiệu lần đầu tiên vào năm 2014 và hiện đang là phiên bản HTML được sử dụng phổ biến nhất.

HTML5 mang đến nhiều cải tiến so với các phiên bản HTML trước đây, bao gồm:

Hỗ trợ tốt hơn cho các phương tiện đa phương tiện, chẳng hạn như video, âm thanh, canvas,...

Hỗ trợ tốt hơn cho các thiết bị di động, chẳng hạn như điện thoại thông minh và máy tính bảng.

Hỗ trợ tốt hơn cho các thiết bị trợ năng, chẳng hạn như màn hình đọc màn hình.

* + 1. ***Cú pháp HTML5***

Cú pháp HTML5 tương tự như cú pháp HTML4, nhưng có một số điểm khác biệt đáng chú ý, chẳng hạn như:

Sử dụng thẻ DOCTYPE bắt buộc.

Sử dụng thẻ ngữ nghĩa thay thế cho thẻ div và span.

Sử dụng các thuộc tính mới, chẳng hạn như thuộc tính placeholder cho thẻ input.

### 2.6.3*. Khai báo DOCTYPE trong HTML5*

Trong HTML5, khai báo DOCTYPE là bắt buộc. Khai báo DOCTYPE giúp trình duyệt biết cách giải thích mã HTML.

Khai báo DOCTYPE cho HTML5 có dạng như sau:

HTML

<!DOCTYPE **html**>

* + 1. ***Thẻ ngữ nghĩa***

Thẻ ngữ nghĩa là các thẻ HTML được sử dụng để cung cấp thông tin về nội dung của phần tử HTML đó. Thẻ ngữ nghĩa giúp trình duyệt hiểu rõ hơn về nội dung của trang web, từ đó có thể trình bày trang web một cách hợp lý hơn.

Một số thẻ ngữ nghĩa phổ biến trong HTML5 bao gồm:

Thẻ header để chứa tiêu đề của trang web.

Thẻ nav để chứa menu điều hướng.

Thẻ section để chứa một phần nội dung của trang web.

Thẻ article để chứa một bài viết hoặc một nội dung độc lập.

Thẻ aside để chứa nội dung phụ trợ.

Thẻ footer để chứa thông tin về trang web.

* + 1. ***Webform***

Webform là một trang web được sử dụng để thu thập thông tin từ người dùng. Webform thường được sử dụng để đăng ký, đăng nhập, gửi phản hồi,...

HTML5 cung cấp một số thẻ mới để hỗ trợ việc tạo webform, chẳng hạn như:

Thẻ input để tạo các trường nhập liệu.

Thẻ select để tạo danh sách thả xuống.

Thẻ textarea để tạo vùng văn bản.

Thẻ button để tạo nút.

**Kết luận chương 2**

Chương 2 đã giới thiệu về ngôn ngữ HTML và HTML5. HTML là ngôn ngữ cơ bản nhất để tạo web page. HTML5 là phiên bản mới nhất của HTML, mang đến nhiều cải tiến về khả năng hỗ trợ các phương tiện đa phương tiện, thiết bị di động và thiết bị trợ năng.

# **CHƯƠNG III: CSS và CSS3**

 (Cascading Style Sheets)

## **3.1. CSS là gì?**

CSS là viết tắt của Cascading Style Sheets, là một ngôn ngữ định dạng kiểu được sử dụng để định dạng giao diện của web page. CSS giúp kiểm soát màu sắc, phông chữ, kích thước, vị trí,... của các phần tử HTML.

CSS hoạt động theo nguyên tắc **cascading**, tức là các quy tắc CSS được áp dụng theo thứ tự từ trên xuống dưới. Quy tắc CSS được đặt ở trên sẽ được ưu tiên áp dụng hơn quy tắc CSS được đặt ở dưới.

## **3.2. Cú pháp CSS**

Cú pháp CSS tương đối đơn giản và dễ học. Cú pháp CSS bao gồm các thành phần sau:

Selector: là phần để chọn các phần tử HTML cần định dạng.

Property: là thuộc tính cần định dạng.

Value: là giá trị của thuộc tính.

## **3.3. Áp dụng CSS vào trang HTML**

CSS có thể được áp dụng vào trang HTML theo hai cách:

Inline CSS: CSS được đặt trực tiếp trong thẻ HTML.

Internal CSS: CSS được đặt trong phần <style> của trang HTML.

External CSS: CSS được đặt trong một tệp CSS riêng biệt và được liên kết với trang HTML.

## **3.4. Selectors**

Selectors là một phần quan trọng của CSS, được sử dụng để chọn các phần tử HTML cần định dạng.

Có nhiều loại selectors khác nhau, bao gồm:

Universal selector: \*

Type selector: h1

Id selector: #id

Class selector: .class

Attribute selector: [attribute]

Pseudo-class selector: :hover

### *3.4.1. Universal selector*

Universal selector là một selector chọn tất cả các phần tử HTML.

### *3.4.2. Type selector*

Type selector là một selector chọn các phần tử HTML có cùng loại.

### *3.4.3. Identity selector*

Selector dạng #id sử dụng thuộc tính id duy nhất của một thành phần HTML để định dạng chính xác thành phần đó.

### *3.4.4. Class selector*

Selector dạng .class-name chọn tất cả các thành phần HTML có cùng class (lớp) được chỉ định. Class cho phép định dạng nhiều thành phần tương tự một cách hiệu quả.

### *3.4.5. Descendant selector*

Selector dạng ancestor descendant chọn tất cả các thành phần con cháu của một thành phần tổ tiên được chỉ định.

### *3.4.6. Child selector*

Selector dạng parent > child chọn tất cả các thành phần con trực tiếp của một thành phần cha được chỉ định.

### *3.4.7. Adjacent sibling selector*

Selector dạng element1 ~ element2 chọn tất cả các thành phần element2 là anh/em liền kề ngay sau thành phần element1 cùng cha.

### *3.4.8. Attribute selector*

Selector dạng [attribute] chọn tất cả các thành phần có thuộc tính attribute bất kể giá trị.

### *3.4.9. Pseudo class selector*

Pseudo class là các trạng thái đặc biệt của một thành phần, dùng selector dạng element:pseudo-class.

### *3.4.10. Group selector*

Selector dạng .class1, .class2 chọn tất cả các thành phần có class class1 hoặc class2 hoặc cả hai.

## **3.5. Đơn vị đo lường CSS**

CSS cung cấp một số đơn vị đo lường để định nghĩa kích thước, khoảng cách và các thuộc tính khác của các phần tử HTML.

Đơn vị tuyệt đối

Đơn vị tuyệt đối là các đơn vị cố định, bất kể thiết bị xem hoặc kích thước màn hình. Các đơn vị tuyệt đối thường được sử dụng để định vị chính xác các phần tử HTML.

px (pixel): đơn vị đo kích thước phổ biến nhất, tương ứng với một pixel trên màn hình.

pt (point): đơn vị đo kích thước bằng 1/72 inch.

in (inch): đơn vị đo kích thước bằng 2,54 cm.

cm (centimeter): đơn vị đo kích thước bằng 1 cm.

mm (millimeter): đơn vị đo kích thước bằng 1 mm.

Đơn vị tương đối

Đơn vị tương đối là các đơn vị dựa trên kích thước của phần tử HTML hoặc của các phần tử khác. Các đơn vị tương đối thường được sử dụng để định dạng các phần tử HTML một cách linh hoạt hơn.

% (percent): đơn vị đo tỷ lệ phần trăm, so với kích thước của phần tử HTML hoặc của các phần tử khác.

em (em): đơn vị đo kích thước dựa trên cỡ chữ của phần tử HTML.

rem (rem): đơn vị đo kích thước tương đối dựa trên cỡ chữ của phần tử HTML gốc (thường là phần tử html).

Đơn vị hỗn hợp

CSS cũng hỗ trợ các đơn vị hỗn hợp, kết hợp giữa đơn vị tuyệt đối và tương đối. Ví dụ: 10px 5% sẽ đặt kích thước của phần tử HTML thành 10 pixel nếu kích thước của phần tử HTML bằng 100 pixel, hoặc thành 5% kích thước của phần tử HTML nếu kích thước của phần tử HTML khác 100 pixel.

## **3.6. Kế thừa thuộc tính**

Kế thừa thuộc tính là tính chất cho phép các thuộc tính CSS được kế thừa từ các phần tử cha xuống các phần tử con.

Kế thừa thuộc tính chỉ áp dụng cho một số thuộc tính CSS nhất định, bao gồm:

color (màu sắc)

font-family (gia đình phông chữ)

font-size (cỡ chữ)

font-weight (độ đậm nhạt của phông chữ)

line-height (chiều cao dòng)

text-align (văn bản căn lề)

text-decoration (trang trí văn bản)

background-color (màu nền)

background-image (hình nền)

background-repeat (lặp lại hình nền)

Kế thừa thuộc tính có thể giúp bạn định dạng trang web một cách hiệu quả và linh hoạt hơn. Tuy nhiên, bạn cần lưu ý rằng kế thừa thuộc tính có thể dẫn đến các kết quả không mong muốn trong một số trường hợp.

## **3.7. Các nhóm thuộc tính trong CSS**

CSS cung cấp một loạt các thuộc tính để định dạng các thành phần HTML. Các thuộc tính này có thể được chia thành các nhóm dựa trên chức năng của chúng.

***3.7.1. Thuộc tính định dạng font chữ, văn bản (font, text)***

Các thuộc tính này cho phép bạn định dạng font chữ, văn bản của các thành phần HTML. Một số thuộc tính phổ biến trong nhóm này bao gồm:

font-family: Thiết lập font chữ của văn bản.

font-size: Thiết lập kích thước của văn bản.

font-weight: Thiết lập độ đậm nhạt của văn bản.

font-style: Thiết lập kiểu của văn bản (ví dụ: in nghiêng, in đậm).

color: Thiết lập màu sắc của văn bản.

text-align: Thiết lập căn lề của văn bản.

text-decoration: Thiết lập kiểu trang trí của văn bản (ví dụ: gạch chân, gạch ngang).

***3.7.2. Thuộc tính định dạng nền (background)***

Các thuộc tính này cho phép bạn thêm nền cho các thành phần HTML. Một số thuộc tính phổ biến trong nhóm này bao gồm:

background-color: Thiết lập màu sắc của nền.

background-image: Thiết lập hình ảnh nền.

background-repeat: Thiết lập cách lặp lại của hình ảnh nền.

background-position: Thiết lập vị trí của hình ảnh nền.

***3.7.3. Mô hình hộp (box model)***

Mô hình hộp là một khái niệm quan trọng trong CSS. Mô hình hộp mô tả cách các thành phần HTML được tổ chức thành các hộp. Các thuộc tính trong nhóm này cho phép bạn định dạng các thuộc tính của hộp, chẳng hạn như kích thước, vị trí và lề. Một số thuộc tính phổ biến trong nhóm này bao gồm:

width: Thiết lập chiều rộng của hộp.

height: Thiết lập chiều cao của hộp.

margin: Thiết lập lề ngoài của hộp.

padding: Thiết lập lề trong của hộp.

border: Thiết lập đường viền của hộp.

***3.7.4. Các thuộc tính định margin, padding, border***

Các thuộc tính này cho phép bạn định dạng các thuộc tính lề, đệm và đường viền của hộp.

margin: Thiết lập lề ngoài của hộp.

padding: Thiết lập lề trong của hộp.

border: Thiết lập đường viền của hộp.

***3.7.5. Thuộc tính định dạng cách hiển thị (display)***

Thuộc tính này cho phép bạn thay đổi cách hiển thị của các thành phần HTML. Một số giá trị phổ biến của thuộc tính này bao gồm:

inline: Hiển thị thành phần dưới dạng văn bản inline.

block: Hiển thị thành phần dưới dạng khối.

inline-block: Hiển thị thành phần dưới dạng văn bản inline nhưng có thể căn lề.

flex: Hiển thị thành phần dưới dạng Flexbox.

grid: Hiển thị thành phần dưới dạng Grid.

***3.7.6. Thuộc tính xác định vị trí (position)***

Thuộc tính này cho phép bạn định vị chính xác các thành phần HTML trên trang. Một số giá trị phổ biến của thuộc tính này bao gồm:

static: Vị trí mặc định của thành phần.

relative: Vị trí của thành phần được tính toán dựa trên vị trí ban đầu của nó.

absolute: Vị trí của thành phần được tính toán dựa trên vị trí của thành phần cha đầu tiên của nó.

fixed: Vị trí của thành phần được cố định trên màn hình, bất kể người dùng cuộn trang.

## **3.8. Float & Clear**

Trong CSS, float và clear là hai thuộc tính quan trọng giúp bạn bố trí các thành phần HTML một cách linh hoạt và chính xác. Tuy nhiên, việc sử dụng chúng hiệu quả đòi hỏi một chút hiểu biết về cách chúng hoạt động và tương tác với nhau.

#### **Float**

Thuộc tính float cho phép bạn đặt một thành phần HTML nổi sang một bên trái hoặc phải của vùng chứa của nó. Điều này tạo ra một bố cục hai chiều linh hoạt hơn so với bố cục theo khối thông thường.

Các giá trị thường dùng của float:

left: Thành phần nổi sang trái.

right: Thành phần nổi sang phải.

none: Thành phần không nổi (bố cục khối mặc định).

**Clear**

Thuộc tính clear được sử dụng để ngăn các thành phần khác nổi xung quanh một thành phần đã được float. Bằng cách này, bạn có thể kiểm soát chính xác vị trí của các thành phần trên trang web.

Các giá trị thường dùng của clear:

none: Không xóa bất kỳ float nào (mặc định).

left: Xóa float bên trái.

right: Xóa float bên phải.

both: Xóa float cả hai bên.

## **3.9. Flex**

Flexbox là một mô hình bố trí một chiều linh hoạt được giới thiệu trong CSS3. Nó cho phép bạn sắp xếp các thành phần con của một container theo chiều ngang hoặc dọc, với khả năng kiểm soát kích thước và khoảng cách chính xác giữa các thành phần.

## **3.10. Grid**

Grid Layout Module trong CSS3 cung cấp một cách thức linh hoạt để bố trí các thành phần trên trang web thành dạng lưới. Bạn có thể định nghĩa cột, hàng và các vùng chứa để sắp xếp các nội dung chính xác và dễ dàng đáp ứng với kích thước màn hình khác nhau.

## **3.11. CSS3**

* CSS3 là gì?

CSS3 là phiên bản mở rộng của CSS, mang đến nhiều tính năng mới cho phép tạo giao diện web phong phú và đẹp mắt hơn.

* CSS3 Selectors:

Bên cạnh các bộ chọn cơ bản đã đề cập, CSS3 còn bổ sung thêm nhiều bộ chọn mới như:

\* \*\*Pseudo-class:\*\* `:target`, `:nth-child`, `:not`, v.v...

\* \*\*Attribute selector:\*\* `[att^="value"]`, `[att$="value"]`, `[att\*="value"]`, v.v...

\* \*\*Combinator:\*\* `:scope`, `>>>` (deep selector), v.v...

* CSS3 Rounded Corners:

Với thuộc tính border-radius, bạn có thể tạo các góc bo tròn cho các thành phần HTML, giúp giao diện trang web mềm mại và hiện đại hơn.

* CSS3 Border Images:

Thuộc tính border-image cho phép bạn sử dụng hình ảnh để tạo viền cho các thành phần, tạo hiệu ứng trang trí độc đáo.

* CSS3 Backgrounds:

* CSS Gradients:

Tạo màu nền chuyển sắc mượt mà bằng thuộc tính background-gradient, với nhiều kiểu gradient khác nhau như tuyến tính, radial, hình elip, v.v...

* CSS3 Shadows:

Thuộc tính box-shadow tạo hiệu ứng đổ bóng cho các thành phần, giúp chúng nổi bật và có chiều sâu hơn.

* CSS3 Fonts:

CSS3 cung cấp nhiều thuộc tính mới để tùy chỉnh font chữ, chẳng hạn như font-weight, font-style, font-family, v.v...

* CSS3 2D Transforms:

Thuộc tính transform cho phép bạn xoay, thu phóng, dịch chuyển các thành phần trên trang web, tạo hiệu ứng chuyển động linh hoạt.

* CSS3 3D Transforms:

Mở rộng khả năng chuyển động với transform bằng cách xoay các thành phần trên ba trục không gian, tạo hiệu ứng 3D ấn tượng.

* CSS3 Transitions:

Tạo hiệu ứng chuyển động mượt mà giữa các trạng thái khác nhau của một thành phần bằng thuộc tính transition.

* CSS3 Multiple Columns:

Hiển thị nội dung thành nhiều cột song song với thuộc tính column-count và các thuộc tính liên quan, giúp tận dụng không gian màn hình hiệu quả.

* CSS3 Animations:

Tạo các hoạt ảnh phức tạp và đẹp mắt cho các thành phần trên trang web bằng thuộc tính animation.

## **3.12. SCSS**

* SCSS (Syntactically Awesome Style Sheets) là một cú pháp mở rộng của CSS, cho phép bạn viết code CSS theo một cách ngắn gọn, dễ đọc và tổ chức hơn. SCSS sử dụng cú pháp giống với CSS nhưng bổ sung thêm một số tính năng như:

Biến số: Giúp khai báo và sử dụng các giá trị thường dùng, thuận tiện cho việc thay đổi toàn bộ trang web chỉ bằng một chỗ.

Mixin: Tạo các khối mã CSS có thể tái sử dụng nhiều lần, giúp code gọn gàng và dễ bảo trì.

Nesting: Cho phép lồng các thành phần CSS vào nhau, giúp code dễ hiểu và trực quan hơn.

* + Functions: Sử dụng các hàm để thực hiện các thao tác tính toán hoặc logic trong CSS.

## **3.13. SASS**

* SASS (Syntactically Awesome StyleSheet) là một framework CSS mở rộng dựa trên SCSS, cung cấp thêm nhiều tính năng và công cụ hữu ích. SASS bao gồm tất cả các tính năng của SCSS và bổ sung thêm:

Compass: Thư viện chứa nhiều mixin, functions và modules sẵn sàng sử dụng, giúp tiết kiệm thời gian phát triển.

Susy: Thư viện giúp tạo responsive grid layout nhanh chóng và dễ dàng.

Haml: Cú pháp template cho phép nhúng HTML trực tiếp vào SCSS, giúp code gọn gàng và dễ bảo trì hơn.

**Kết luận chương 3**

Chương 3 đã giới thiệu về CSS và CSS3, hai ngôn ngữ định dạng kiểu được sử dụng để định dạng giao diện của trang web. CSS cho phép bạn thay đổi màu sắc, phông chữ, kích thước, vị trí,... của các thành phần HTML. CSS3 là phiên bản mở rộng của CSS, mang đến nhiều tính năng mới cho phép tạo giao diện web phong phú và đẹp mắt hơn.

# **CHƯƠNG 4:Thiết kế trang wed bán hàng hoa quả**

4.1. Ý tưởng của Website

Đây được xem là một khâu vô cùng cần thiết với hoạt động kinh doanh của bạn, để không bỏ qua những khách hàng online, có ít thời gian để đến trực tiếp với gian hàng của bạn. Đồng thời cũng là một phương thức quảng bá hiệu quả cho công việc kinh doanh của bạn. Hãy nhân đây để cho khách hàng biết được bạn có gì, hàng hóa của bạn chất lượng ra sao, để có thể thu hút được khách hàng tiềm năng. Và chính họ sẽ là người quảng cáo giúp bạn đến với bạn bè, người thân của họ.

4.2. Xây dựng bố cục của trang Web

Bố cục trang web bao gồm:

1. Head:Bao gồm liên kết với CSS và JS
2. Body: Dùng thẻ <ul>xây dựng khung menu và dùng thẻ <section>dể tạo  logo và tương ứng dung thẻ<section> để tạo các mục sau đây:

* Tiếp theo là xây dựng khung và dựng phần menu thành 1 khung hoàn chỉnh
* Tiếp đến là xây dựng phần khung background cho phần đầu trang web và tạo các tính năng cơ bản
* Sau khi xây xong khung background thì tiếp theo sẽ đến phần tạo chuyển động di chuyển cho phần background để them phần sống động
* Tiếp đến là dựng khung lịch sử của nhà hàng
* Sau đó là tạo phần menu thực đơn cho nhà hàng theo các buổi
* Bước tiếp theo là tạo các feedback của các thục khách sau khi ăn tại nhà hàng
* Và cuối cùng là phần <footer> để tạo ra phần đáy của trang web cũng như kết thúc bài

4.3. Thiết kế trang Web bằng HTML và CSS

4.5. Kết quả đạt được

Kết luận chương 4

**KẾT LUẬN**

***(Trình bày thành 3 đoạn văn nêu Ưu điểm, nhược điểm và hướng phát triển chủ đề)***

**Ưu** điểm:Khi chúng ta học thiết kế web có thể khiên chúng ta có  them sự sáng tạo trong các trang web mà  mình tạo ra  làm cho chúng ta bộc  lộ được hết sự  sáng tạo mà chúng ta có ở trong con người   và khi chúng ta thành thạo được những thứ này thì khi ra trường sẽ có thể kiếm được số tiền rất lớn nhờ việc bán các website mà chúng ta tạo ra

Nhược điểm:Để thiết kế 1 bản web đẹp không phải chuyện dễ khi chúng ta đều phải có 1 suy nghĩ khá sáng tạo và tư duy khá cao và phải thuộc hết các lệnh design của 1 bản web và điều này cũng không phải ai cũng làm được

Hướng phát triển:Để có thể trở thành 1 pro-designer web thì trong tương lai cần phải đi bồi dưỡng kiến thức thường xuyên và phát triển bộ óc tư duy và sáng tạo trong chính bản than của chúng ta

**DANH MỤC TÀI LIỆU THAM KHẢO**

1. Nguyễn Hồng Sơn (2007), *Giáo trình hệ thống Mạng máy tính CCNA* (Semester 1), NXB Lao động xã hội.
2. Phạm Quốc Hùng (2017), *Đề cương bài giảng Mạng máy tính*, Đại học SPKT Hưng Yên.
3. James F. Kurose and Keith W. Ross (2013), *Computer Networking: A top-down approach sixth Edition*, Pearson Education.

**QUY ĐỊNH TRÌNH BÀY TRONG BÁO CÁO CÀI TẬP LỚN**

- Bài tập lớn được in trên một mặt giấy trắng khổ A4 (210 x 297mm), dày lớn hơn 30 trang, nhỏ hơn 100 trang, không kể hình vẽ, bảng biểu, đồ thị và danh mục tài liệu tham khảo.

- Phần nội dung trình bày trong bài tập lớn sử dụng Font chữ **Times New Roman** cỡ **13**, hệ soạn thảo Microsoft Word; mật độ chữ bình thường, không được nén hoặc kéo dãn khoảng cách giữa các chữ; dãn dòng đặt ở chế độ **1,5 lines**; lề trên **2,0 cm**; lề dưới **2,0 cm**; lề trái **2,5 cm**, lề phải **2,0 cm**. Số trang được đánh ở giữa, phía dưới trang giấy.

- Cách ghi trích dẫn tài liệu tham khảo: Cuối đoạn trích dẫn đánh số thứ tự tài liệu tham khảo (ví dụ: [1]: tham khảo tài liệu số 1; [3,4,8]: tham khảo 3 tài liệu số 3, 4, 8).

- Tuyệt đối không được tẩy, xoá, sửa chữa trong bài tập lớn.

- Quy cách trình bày nội dung

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Đề mục** | **Cỡ chữ** | **Định dạng** | **Canh lề trang** |
| Tên chương | 14 | In hoa, đậm | Giữa |
| Tên tiểu mục mức 1 | 13 | Chữ thường, đậm | Trái |
| Tên tiểu mục mức 2 | 13 | Chữ thường, đậm, nghiêng | Trái |
| Tên tiểu mục mức 3 | 13 | Đánh chỉ mục bằng chữ cái thường  a), ...  b), ..... | Trái |
| Nội dung | 13 | Chữ thường (Normal) | Đều hai bên |
| Nội dung bảng (table) | 12 | Normal | Giữa ô |
| Tên bảng | 12 | Chữ thường, nghiêng | Giữa, trên bảng |
| Tên hình | 12 | Chữ thường, nghiêng | Giữa, dưới hình |
| Tài liệu tham khảo | 12 | APA style | Chú thích bên dưới |

***Cách đánh dấu câu****:*

Các dấu: : , . ; ) } ] ! ? ” được gõ ngay sau ký tự cuối cùng (không khoảng cách), và gõ 1 phím cách (space) sau chúng. Sau các dấu: “{ ( [ không gõ dấu cách.

***\* Cách đánh số các tiểu đề mục nhiều nhất là 3 mức và không lùi sang phải***

**Hướng dẫn xếp tài liệu tham khảo**

1. Tài liệu tham khảo xếp theo thứ tự trích dẫn trong bài tập lớn.
2. Tài liệu tham khảo là sách, luận án, báo cáo phải ghi đầy đủ các thông tin sau:

* Tên các tác giả hoặc cơ quan ban hành (không có dấu ngăn cách)
* (năm xuất bản), (đặt trong ngoặc đơn, dấu phẩy sau ngoặc đơn)
* Tên sách, luận án hoặc báo cáo, (in nghiêng, dấu phẩy cuối tên)
* Nhà xuất bản, (dấu phẩy cuối tên nhà xuất bản)
* Nơi xuất bản, (dấu chấm kết thúc tài liệu tham khảo).

Tài liệu tham khảo là bài báo trong tạp chí, bài trong một cuốn sách… ghi đầy đủ các thông tin sau:

* Tên các tác giả (không có dấu ngăn cách);
* (Năm công bố), (đặt trong ngoặc đơn, dấu phẩy sau ngoặc đơn)
* “Tên bài báo”, (đặt trong ngoặc kép, không in nghiên, dấu phẩy cuối tên)
* Tên tạp chí hoặc tên sách, (in nghiên, dấu phẩy cuối tên)
* Tập (không có dấu ngăn cách)
* (Sổ), (đặt trong ngoặc đơn, dấu phẩy sau ngoặc đơn)
* Các số trang, (gạch ngang giữa hai chữ số, dấu chấm kết thúc)

Cần chú ý những chi tiết về trình bày nêu trên. Nếu tài liệu dài hơn một dòng thì nên trình bày sau cho từ dòng thứ hai lùi vào so với dòng thứ nhất 1 cm để phần tài liệu tham khảo được rõ ràng và dễ theo dõi.

Ví dụ:

1. Nguyễn Hồng Sơn (2007), *Giáo trình hệ thống Mạng máy tính CCNA* (Semester 1), NXB Lao động xã hội.
2. Phạm Quốc Hùng (2017), *Đề cương bài giảng Mạng máy tính*, Đại học SPKT Hưng Yên.
3. James F. Kurose and Keith W. Ross (2013), *Computer Networking: A top-down approach sixth Edition*, Pearson Education.