1. Lập trình là quá trình tạo ra các chỉ dẫn để ra lệnh cho máy tính hoàn thành 1 công việc nào đó
2. Pseudo code ( mã giả ) là cách mô tả thuật toán bằng cách tự nhiên
3. Flowchart mô tả giải thuật bằng các sơ đồ khối

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Pseudo code | Flowchart |
| Ưu điểm: | Đơn giản, không cần kiến thức về cách biểu diễn (lưu đồ, ngôn ngữ lập trình | -Ngắn gọn, dễ hiểu.  -Dễ dàng diễn đạt được thuật toán |
| Nhược điểm: | -Dài dòng, không cấu trúc  -Đôi lúc khó hiểu, không diễn đạt được thuật toán | -Cần kiến thức về biểu diễn lưu đồ |

1. Ưu nhược điểm
2. Mục đích của form: cho phép người dùng nhập dữ liệu và gửi về sever
3. Khác nhau giữa post và get:

|  |  |
| --- | --- |
| Get | Post |
| * Dữ liệu gửi đi sẽ hiển thị trên thanh địa chỉ * Dung để gửi những dữ liệu nhỏ * Không bảo mật | * Dữ liệu gửi đi không hiển thị trên thanh địa chỉ * Không hạn chế, dùng để gửi dữ liệu lớn đến sever * Bảo mật cao |

1. Bảng được sử dụng để thể hiện dữ liệu dưới dạng hàng và cột để hiển thị một danh sách các đối tượng với nhiều thuộc tính khác nhau.

Các thẻ tạo bảng: <table>, <tr>, <th>, <td>

1. JavaScript là một ngôn ngữ script được dùng để tạo các script ở máy client và máy server. Các script ở máy client có thể thực thi được trong trình duyệt trong khi các script ở máy server lại thực hiện trên server.
2. Các cách nhúng JS:

* Sử dụng thẻ <script> bên trong mã HTML
* Sử dụng file javascript riêng biệt
* Viết mã Javascript ngay trong thẻ các thẻ HTML

1. Quy ước:

* Tên phải bắt đầu bằng ký tự chữ cái (từ a-z hoặc A-Z), ký tự gạch dưới (\_), hoặc dấu đô-la ($). Không được bắt đầu tên bằng một ký tự nào khác
* Tên chỉ có thể chứa chữ cái (viết hoa và viết thường), chữ số, dấu gạch dưới và dấu đô-la. Không được phép sử dụng các ký tự đặc biệt (chẳng hạn như dấu # hoặc ! hoặc ?...) trong tên
* Javascript phân biệt chữ hoa và chữ thường. Có nghĩa là một biến có tên là myName sẽ khác với một biến có tên là myname.

1. Trong Javascript, chúng ta có 2 cách để viết chú thích.

* Viết chú thích trên một dòng. Sử dụng 2 dấu gạch chéo: //
* Viết chú thích trên nhiều dòng. Sử dụng dấu /\* và \*/:

1. Một số phương pháp debug:

* Đọc mã nguồn (hand-trace)
* Chèn các lệnh in ra các giá trị trong từng đoạn của chương trình để kiểm tra các giá trị và việc thực thi các câu lệnh
* Sử dụng debugger – một chương trình cho phép quan sát quá trình thực thi của một ứng dụng
* Các IDE thông thường cũng tích hợp sẵn debugger
* Các công cụ debug của trình duyệt