1. **Document.getElementsByTagNames(‘tag’):** trả về một mảng thẻ.
2. **Document.querySelector(‘.class’):** trả về phần tử đầu tiên.
3. **Document.querySelectorAll(‘[data-thongbao]’):** có thể gọi được thuộc tính data HTML 5.
4. **Bộ ba sử lý giao diện cực mạnh:**

  <button class="btn btn-outline-info n1"> Nut so 1</button>

* **classList.remove(tenclass): xóa class.**
* **classList.add(tenclass): thêm class.**
* **classList.toggle(tenclass): không có class thì thêm vào , có thì xóa đi.**

1. **Trong Javascript các thành phần chạy cùng một lúc, phải thêm hàm để đảm bảo load xong nội dung rồi mới chạy hiệu ứng.**

document.addEventListener("DOMContentLoaded", function(){

//code ở đây

},false);

1. **Tổng quát hóa:**

**Data- nội dung**: đây là thuộc tính html5 giúp cho mình có thể truyền được tham số, lưu được dữ liệu trong một thẻ html. Không giới hạn gửi.

**getAttribute**: javascript nhận vào thông qua thuộc tính này.

\*Viết 1 được mười: Viết javascript theo phong cach sử dụng data-nội dung truyền tham số trong HTML5.

\*Hiệu ứng animation 2 chiều.

**7) Tính vị trí:**

document.addEventListener("DOMContentLoaded",function(){

    var trangThai = 'duoi300';

    window.addEventListener('scroll',function(){

//người dùng cuộn chuột

        if(window.pageYOffset > 300){

//Tính khoảng cách theo chiều Y

            if(trangThai == "duoi300"){

                console.log('dang o menu dddddddddd');

                trangThai = "tren300";

            }

        }

    });

},false)

* **Window.addEvenListener(‘scroll’,function(){})** : Người dùng tương tác kéo thả chuột
* **Window**.**pageYOffset**: Tinh chiều cao theo trục Y.
* **Tendoituong.offsetTop**: Vị trí so với top.
* **PreviousElementSibling**: trả về phần tử trước nó.
* **NextElementSibling:** Trả về phần tử sau nó.
* **Event.clientX:** Lấy vị trí nơi trục x từ lề trái tới nơi con chuột đang trỏ.

**8) Viết slide nâng cao:**

* **Hàm biết khi nào kết thúc chuyển động.**
* khoi.addEventListener('webkitAnimationEnd',function(){
* this.classList.add('diXuong');
* })
* **Xử lý lỗi click nhiều lần bị giật:** trong lúc đang chuyển động thì không được click nữa, nếu mà cứ click thì mình phải biết được thì return false.

+ check được quá trình đang xử lý chuyển động người dùng click liên tục thì dừng ngay chương trình.

+ sử dụng biến trạng thái: đánh dấu chuyển động.

* **Toán tử 3:**

**+** Trong toán tử 3 ngồi ++ , -- sẽ không hiểu thay vào đó là +1 , -1.

**+** Toán tử 3 ngôi trả về giá trị chứ không phải trả về hành động.