

MỤC TIÊU:

Kết thúc bài thực hành này bạn có khả năng

- ✓ Sử dụng cấu trúc lệnh switch...case
- ✓ Sử dụng lệnh lặp
- ✓ Vận dụng lệnh để xây dựng game

PHẦN I

Bài 1 (2 điểm)

Tạo ứng dụng để thực hiện các phép tính số học.

1. Nhập từ bàn phím 2 toán hạng và một toán tử lưu vào các biến a, b và o
2. Phân tích toán tử (+, -, x, :) để thực hiện các phép tính số học phù hợp và xuất kết quả

```
switch(o){  
    case '+':  
        kq = a + b;  
        Console.WriteLine("Tổng: " + kq);  
        break;  
    ...  
    default:  
        Console.WriteLine(o + " không phải là toán tử");  
}
```

3. Chạy ứng dụng

Bài 2 (2 điểm)

Tạo ứng dụng và viết mã xuất 10 số đầu tiên trong dãy số fibonacci (số tiếp theo bằng tổng 2 số kế trước nó) với 2 số đầu tiên (fo và f1) được nhập từ bàn phím.

1. Nhập 2 số đầu tiên và lưu vào 2 biến fo và f1
var fo = prompt("F0: ");

```
var f1 = prompt("F1: ");
```

2. Cho vòng lặp chạy 10 lần, mỗi lần phải thực hiện công việc

- ✓ Tính số tiếp theo và lưu vào biến f
- ✓ Dịch chuyển f0 và f1 lên 1 vị trí chuẩn bị cho lần tính kế sau
- ✓ Xuất f ra màn hình

```
for(var i=0; i<10; i++){  
    var f = f0 + f1;  
    f0 = f1;  
    f1 = f;  
    document.write(f + "<br>");  
}
```

3. Chạy trang web

Bài 3 (2 điểm)

Tạo trang ứng dụng cho phép người dùng chơi trò đoán số bí mật. Trò chơi được mô tả như sau:

Chương trình sinh một số nguyên từ 0 đến 100 (gọi là số bí mật). Người dùng nhập từ bàn phím một số nguyên để đoán. Việc đoán này xảy ra 3 trường hợp

- ✓ Đoán trúng (Số nhập = số bí mật)
 - Thông báo "Đã đoán trúng"
- ✓ Đoán sai (Số nhập != số bí mật)
 - Số nhập > số bí mật: Thông báo "Số bí mật nhỏ hơn số của bạn"
 - Số nhập < số bí mật: Thông báo "Số bí mật lớn hơn số của bạn"

Chương trình chỉ dừng lại khi người dùng đoán đúng, ngược lại sẽ tiếp tục với số khác.

Hướng dẫn viết mã:

1. Sinh số bí mật

```
so_bi_mat = Math.round(Math.random()*100);
```

2. Thực hiện vòng lặp vô tận.

```
while(true){  
    // mã thực hiện mỗi lần lặp  
}
```

3. Công việc của mỗi lần lặp là

- ✓ Thực hiện nhập số từ người dùng
- ✓ So sánh số bí mật với số nhập từ người dùng và đưa ra thông báo phù hợp. Nếu đoán đúng thì ngắt vòng lặp

```
so_doan = prompt("Số cần đoán ");
```

```
if(so_doan == so_bi_mat){
```

```
    // Thông báo
```

```
    break;
```

```
}
```

```
else if(so_doan > so_bi_mat){
```

```
    // Thông báo
```

```
}
```

```
else{
```

```
    // Thông báo
```

```
}
```