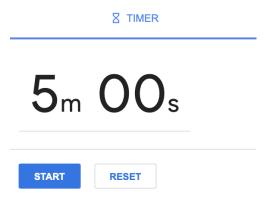
## **Lab 06**

1. Xây dựng ứng dụng Simple Calculator để thực hiện các phép tính đơn giản của máy tính bỏ túi của học sinh. Ứng dụng có giao diện như sau:

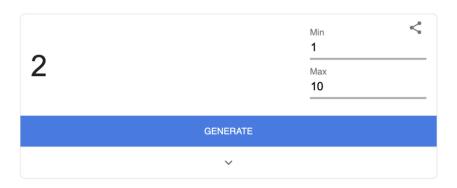


- ☐ Gợi ý: Phép % là phép tính chia lấy dư.
- 2. Xây dựng ứng dụng CountDown Timer thực hiện đếm ngược từ một khoản thời gian cho trước. Khi hết giờ (00:00:00) thì sẽ hiển thị thông báo hết giờ. Ứng dụng có giao diện như sau:

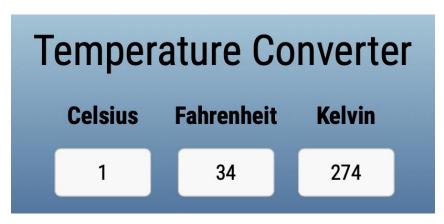


☐ **Gợi ý**: Sử dụng hàm setInterval để set thời gian gọi hàm tick() để cập nhật dữ liệu thời gian.

3. Xây dựng ứng dụng Simple Random thực hiện random một con số trong khoảng Min và Max do người dùng nhập vào. Ứng dụng có giao diện như sau:



- ☐ **Gợi ý:** Sử dụng hàm Math.random() để thực hiện random một số. Sau đó chúng ta cần ép kiểu số random đấy về kiểu số nguyên theo yêu cầu đề.
- 4. Xây dựng ứng dụng Temperature Convert cho phép chuyển đổi giữa 3 đơn vị nhiệt độ Celsius (°C), Fahrenheit (°F) và Kelvin (°K). Ứng dụng có giao diện như sau:



☐ Công thức chuyển đổi nhiệt độ như sau:

$$O 1 {}^{\circ}F = -17 {}^{\circ}C = 256 {}^{\circ}K$$

$$O 1 \, {}^{\circ}C = 30 \, {}^{\circ}F = 272 \, {}^{\circ}K$$

$$O 1 \text{ }^{\circ}\text{K} = -272 \text{ }^{\circ}\text{C} = -458 \text{ }^{\circ}\text{F}$$

5. Xây dựng ứng dụng Simple ToDo List cho phép Thêm, Xóa một item. Ứng dụng có giao diện như sau:



 $oldsymbol{\Box}$   $\mathbf{G}$   $\mathbf{\acute{q}}$   $\mathbf{\acute{y}}$ : Sử dụng list và key để binding dữ liệu.