JS (JavaScript)

1. JS có thể làm gì ?

Tạo hiệu ứng động cho trang web, game, vv

Xử lí sự kiện (click chuột, nhập dữ liệu, vv)

Giao tiếp với máy chủ API (Application Programming Interface)

Xây dựng ứng dụng game, web, ứng dụng di động, ứng dụng desktop

Làm việc và quản lí dữ liệu

1. Lời khuyên

Cố hiểu hơn cố nhớ code

Thực hành sau mỗi bài học

1. Hàm

Hàm hiện cửa sổ thông báo – Hàm alert

Hàm xác nhận – hàm confirm

Hàm nhập liệu – hàm prompt

Hàm thực thi 1 đoạn code sau 1 khoảng thời gian nhất định – hàm setTimeout

Hàm thực thi 1 đoạn code nhiều lần sau 1 khoảng thời gian nhất định – setInterval

Tạo 1 biến – hàm var

1 biến về độ tuổi – var gae

1. Comment

Dùng để ghi chú

Vô hiệu hóa code

Comment có 2 loại : comment 1 dòng, comment nhiều dòng

1. Toán tử

Số học : + cộng; - trừ; \* nhân; / chia; % chia lấy dư; \*\* lũy thừa; ++ tăng 1 đơn vị; -- giảm 1 đơn vị

VD: var x=1;

var y=2;

console.log(x+y); //3

Prefix & Postfix (tiền tố, hậu tố)

Tiền tố (++a, --a): thực hiện phép toán trước rồi trả giá trị thay đổi

Hậu tố (a++, a--): trả về giá trị ban đầu rồi mới thực hiện phép toán

Gán: = gán

+=, -=, \*=, /=, %= gán kết hợp

VD: var a=5;

a +=5 // a = a+5 =10

Chuỗi:

+ dùng để nối chuỗi

VD: var name = “hien”;

Console.log(“hello ” + name); // hello hien

So sánh:

== so sánh bằng (không xét kiểu)

=== so sánh bằng (xét kiểu)

!=, !== khác

>, <, >=, <= lớn, bé, lớn hơn hoặc bằng, bé hơn hoặc bằng

VD: var a = 1;

var b= 1;

Console.log(a == b); // true

Kiểu dữ liệu Boolean:

Là kiểu dữ liệu có 2 giá trị true, false

Dùng để biểu diễn trạng thái logic, thường xuất hiện trong điều kiện, vòng lặp và kiểm tra giá trị