

Buổi 14

Javascript:

Là ngôn ngữ chạy phía dưới client (trình duyệt) – có thể chạy trên server (nodejs), nhưng không đề cập ở phần học frontend này

Kiểm tra dữ liệu người dùng nhập vào trước khi đẩy dữ liệu đó lên server xử lý

Cập nhật nội dung động (văn bản, hình ảnh, ...)

Javascript được hỗ trợ trên hầu hết các trình duyệt như firefox, chrome, safari, ie, ...

Có 3 cách viết javascript: inline, internal, external (giống css)

Inline: viết trực tiếp trong thẻ html

```
<input type="button" onclick="alert('hello world')" value="Alert"/>
```

Internal: viết trong phần head của html

```
<script>
    //code js here
    alert('helloworld');
</script>
```

External: viết trong file js và import vào trang html

```
<script src="js/script.js"></script>
```

Cú pháp:

Các dòng lệnh phải kết thúc bằng dấu chấm phẩy “;”

Biến:

```
var a = 1;
```

Hằng

Dùng để khai báo giá trị cố định và dùng nó nhiều lần trong chương trình. Và không được phép cập nhật giá trị của hằng.

```
PI = 3.141;
```

PI = 3.14; //Lỗi khi gán lại

Hiển thị giá trị của biến/hằng

Sử dụng các lệnh sau: alert(), console.log(), document.write(), document.getElementById("id1").innerHTML

Kiểu dữ liệu

Các kiểu dữ liệu:

Number: 7

String: "Lorem ipsum dolor."

Boolean: true/false

Array: [4, 3, 5, 10]

Object: {masv: 2534, ten: "Nguyễn Văn A", gioitinh: "male"}

Undefined: khai báo biến nhưng không khởi tạo giá trị

Toán tử số học

Một số toán tử số học thường dùng: +, -, *, /, %

Toán tử luận lý

Một số toán tử luận lý thường dùng: !, ||, &&

Toán tử so sánh

Một số toán tử so sánh thường dùng: <, <=, >, >=, ==, ===

Lệnh điều khiển (rẽ nhánh)

if, switch. Lưu ý switch phải dùng break

```
if (condition) {  
    // code for condition is true  
}
```

```
if (condition) {  
    // code for condition is true  
} else {  
    // code for condition is false  
}
```

```
switch(expression) {  
    case a:  
        // code here  
        break;  
    case b:  
        // code here  
        break;  
    default:  
        // code here  
}
```

thayloc.com