1. **Các câu lệnh để submit 1 file README.MD lên github là gì? Giải thích tác dụng của từng câu lệnh**

B2 : tạo một repository mới trên github

B3 : clone repo về máy

Git clone linkcopy

B4: Git add tenfile

Git commit –m “ điều nội dung cần commit vào “

Git push origin main

**2 "Nêu các thẻ để tạo danh sách ?**

**Sự khác nhau giữa <ul> và <ol> ?"**

<ol> <li> :tạo một danh sách theo thứ tự

<ul><li> : tạo danh sách không có thứ biết.

3 **Các thẻ tạo nên 1 table? Phân biệt th và td?**

-<table><tr><th><td>

Phân biệt th và td :

<th> : là dùng cho tiêu dề, tự in đậm, tự căn giữa

<td> không tự động in đậm và căn giữa

**4 Phân biệt innerHTML và innerText?**

-innerText : nhanh hơn vì không cần thời gian biên dịch html, chỉ in ra đoạn text

- innerHTML : chậm hơn vì cần thời gian biên dịch, in nếu có html nằm trong đoạn text đó thì sẽ được biên dịch.

**5 Phân biệt get và post.**

Get :

- dữ liệu gửi đi hiển thị trên thanh điều khiển

- ko nên sử dùng để gửi các dữ liệu nhạy cảm

- Thường gửi dữ liệu nhỏ 2048 kí tự

-Gửi nhanh

- chỉ gửi đi dạng văn bản

-đươc lưu trữ trong history và boork mak

Post:

-Dữ liệu không hiển thị trên thanh điều kiển

-được sử dùng để gửi những dữ liệu nhảy cảm

-không hạn chế về dung lượng

-gửi đi tất cả các định dạng

-không lưu lại được

**6 Mô tả thuật toán tìm kiếm 1 phần tử trong mảng bằng mã giả?**

Phân

**7 Mô tả thuật toán sắp xếp mảng số nguyên bằng mã giả?**

**8 Cách khai báo biến bằng từ khóa let và var khác nhau như thế nào ?. Phạm vi của biến?**

**9 Trong Javascript có bao nhiêu loại kiểu dữ liệu ?. Làm thế nào để xác định được biến có kiểu dữ liệu gì?**

Phân – Các kiểu dữ liệu trong js :

+ Kiểu dl nguyên thủy

+ Kiểu dl không nguyên thủy

-nguyên thủy

+number : các số nguyên hoặc số thực

+ string : là các text một hoặc nhiều kí tự

+ Boolean : Chỉ có 2 giá trị true và false

+ undefine : là các giá trị không xác đinh

+ null : đơn giản mà không có giá trị nào cả

-không nguyên thủy

+object : thể hiện một đối tượng và các thuộc tính có thể truy cập đến

+ Array : nhóm các giá trị giống nhau

+ RegExp : Biểu thức chính quy.

**10 Các cách ép sang kiểu String trong Javascript?**

- Giá trị chuyển đổi thành chuỗi bằng cách gọi String() hoặc n.toString()

+ Với hàm String(), chúng ta hãy chuyển 1 giá trị Boolean sang 1 chuỗi bằng cách truyền giá trị tham số true  vào trong String().

**11 Các cách tạo chuỗi chứa dấu nháy ?**

+ Để viết một chuỗi – có thể được viết bên trong dấy nháy đơn (‘’), dấy nháy kép (“”) hoặc (``).

**12 NaN là gì? NaN === NaN có đúng không?Vì sao?**

+ NaN là một kiểu dữ liệu không phải là số , theo định nghĩa nó không bằng chính nó

+ NaN === NaN không bằng nhau

+

**13 Toán tử ba ngôi là gì? Cú pháp?**

+ Toán tử ba ngôi là toán tử duy nhất của js cần tới ba toán hạng.

Cú pháp : điều kiện ? gtri1 : gtri2

+ nếu điều kiện trả về true toán tử có gtri1. NL toán tử có tgtri2

**14 Toán tử == và === khác và giống nhau như thế nào**

+ Toán tử == là chỉ cần bằng về giá trị

+Toán tử === là cần bằng về cả giá trị lẫn kiểu dữ liệu

**15 Phân biệt giữa 2 toán tử && và || trong JavaScript?**

+ && : trả về true nếu cả hai toán hạng là true và ngược lại

+ || : trả về true nếu dk1 là true, ddk2 là false :ngược lại. Chỉ cần một trong 2 toán hạng trả về true thì || trả về true, Nếu cả hai toán hàng trả về false thì || trả về fale

**16 Các hàm dùng để tạo thông báo trong Javascript ?**

+ alert() : in ra thông báo có một tham số truyền vào đó là nội dung thông báo

+ confirm() : xuất hiện thông báo nhưng thêm hai lựa chọn yes và no. ng dùng chọn yes thì trả về true . no thì trả vè false. Tham số truyền vào là nội dung của thông báo

+ prompt() : để lấy thông tin người dùng,. Có 2 tham số là nội dung thông báo và giá trị ban đầu. nếu ng dùng ko nhập thì trả về null

**17 Casting data type trong JS**

+ chuyển đổi sang String : toString(), String()

+ Chuyển sang kiểu number : string ->number : vd :number(“1”); Number(true) //1

Number(false) //0

Number(null) //0

Number(undefined) //NaN

Number(NaN) //NaN

+ Chuyển sang Boolean :

Boolean(false) //false

Boolean(0) //false

Boolean(NaN) //false

Boolean("") //false

Boolean(null) //false

Boolean(undefined) //false

**18 Có bao nhiêu Statement control trong Java Script ?**

**19 So sánh sự khác nhau giữa if và switch case?.**

**20 Switch case so sánh == hay ===. Đặt ra trường hợp là so sánh bằng thì khi nào sử dụng if bậc thang? Khi nào sử dụng switch case**

**21 Các biểu thức và luồng thực thi của for. Nếu thiếu 1 hoặc tất cả các biểu thức thì vòng for sẽ chạy như thế nào?**

**22 Đặt ra 1 bài toán. Xác định bài toán cần sử dụng vòng lặp nào?**

**23 So sánh giống và khác nhau giữa for, while và do..while**

**24 So sánh null và rỗng**

**25 Đặc điểm mảng một chiều trong Javascript**

**26 Các cách khởi tạo một mảng kiểu String trong JavaScript**

**27 "- 1 số hàm thao tác với mảng?**

**- Phân biệt push() và unshift()? :** :

+push: thêm phần tử vào cuối mảng

+unshift : thêm phần tử vào đầu mảng

**- Phân biệt push() và pop()?**

+push : thêm phần tử

+ pop() : Lấu phần tử cuối mảng

**- Phân biệt shift() và unshift()?**

+shift() : Lấy phần tử đầu mảng

+unshift(): Lấy phần tử cuối mảng

**28 Phân biệt tham trị và tham chiếu trong Javascript**

:là +

**29 Phân biệt giữa Hàm có return và hàm không có return**

+ khi sử dụng lệnh return trong hàm , thì khi thực thi chương trình của hàm sẽ dừng lại ngay lệnh return đó, và giá trị trả về khi gán biến cho hàm chính là giá trị của lệnh return

+còn khi gán giá trị của biến là một hàm không có return thì nó sẽ trả về undefined.

**30 So sánh break, continue và return**

:là +Break : dùng để kết thúc, thoát khỏi vòng lặp hoặc cấu trúc switch

+Continue : cho phép nhảy qua một vòng lặp,và thực hiện lệnh tiếp the

+Return :trả về giá trị cho hàm( nếu return nằm trong hàm) và kết thúc chương tình( nếu return nằm trong chương trình chính)

**31 Lập trình hướng đối tượng là gì**

:là một kỹ thuật lập trình cho phép lập trình viên tạo ra các đối tượng trong code trừu tượng hóa các đối tượng.

**32 Các đặc điểm trong Lập trình hướng đối tượng. Đưa ra 1 ví dụ 1 trong 4 tính chất.**

- Tính đóng gói : Có thể truy xuất vào một đối tượng nhưng vẫn đảm bảo che dấu các đặc tính riêng

- Tính kế thừa : Có thể chia sẻ mở rộng không cần khai báo lại

- Tính trừa tượng : Loại bỏ thuộc tính hành vi không quan trọng, Chỉ giữ lại những thuộc tính và hành vi đang giải quyết

-Tính đa hình : Cùng phương thức nhưng khác hành vi ở những lớp có cùng giao diện

**33 Constructor là gì? Trong 1 class có nhiều hơn 1 contrustor được hay không?**

- Construtor là :

+ một phương thức đặc biệt, Dùng để khởi tạo và trả về đối tượng của lớp mà nó được định nghĩa.

+ Constructor sẽ có tên trùng với tên của lớp mà nó được định nghĩa

– trong một class chỉ có 1 construtor

**34 Những phương thức nào cho phép tương tác với chuỗi**

**35 Các câu lệnh để vẽ 1 hình tròn. Giải thích từng câu lệnh?**

**36 Trình bày ý tưởng của 1 thuật toán bất kì?**

**37 Cho 1 bài toán liên quan đến ++ trước và ++ sau. Yêu cầu dự đoán kết quả, và tại sao lại có kết quả như vậy?**

**38 Các loại toán tử trong js? Cho biết độ ưu tiên của các toán tử trong một biểu thức?**