THỰC HÀNH ỨNG DỤNG WEB - CHƯƠNG 4

Lưu ý: Tiếp tục sử dụng thư mục WebMSSV (đã tạo trong bài thực hành chương hai).

- Các tập tin .html lưu vào thư mục WebMSSV
- Các tập tin .css lưu vào thư mục CSS
- Các tập tin .js lưu vào thư mục JS
- Các tập tin hình ảnh (hình ảnh tùy ý) lưu vào thư mục Images
- Nội dung văn bản trong các bài tập nhập tùy ý.
- 1. Tạo trang HTML lưu với tên là js01.html, cho phép người dùng nhập vào tên và năm sinh, click vào nút **Tính tuổi** sẽ hiển thị tuổi.

CHƯƠNG TRÌNH TÍNH TUỔI	
Nhập vào tên bạn:	Thành
Nhập vào năm sinh:	1980
Tính tuổi Chào bạn Thành! Tuổi của bạn là 35	

2. Tạo trang HTML có tên là js02.html, khi mới load hiển thị hộp thoại nhập tên như sau:

This page says Tên:		
Thanh		
	ОК	Cancel

- Sau khi nhập tên và OK, tiếp tục hiển thị hộp thoại nhập năm sinh:

This page says Năm sinh:		
1990		
	OK Can	icel

- Sau khi nhập xong, trang web sẽ hiển thị thông tin vừa nhập:

Chào bạn : **Thanh** Tuổi của bạn là : **28**

3. Tạo trang HTML lưu với tên là js03.html hiển thị phần giao diện và tập tin js03.js (lưu trong thư mục JS) chứa các mã lệnh JavaScript để giải phương trình bậc 2 như sau:

CHƯƠNG	G TRÌNH GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC 2 $ax^2 + bx + c = 0$
a =	1
b =	4
c =	1
	Giài Xóa
Phương trình x1 = -0.27 x2 = -3.73	ı có 2 nghiệm là:

4. Tạo trang HTML có tên là js04.html thực hiện các phép tính số học như sau:

CÁC PHÉP TÍNH SỐ HỌC	
Số thứ 1	5
Số thứ 2	4
Chọn phép toán	Cộng Trừ Nhân Chia
Thực hiện	1.25

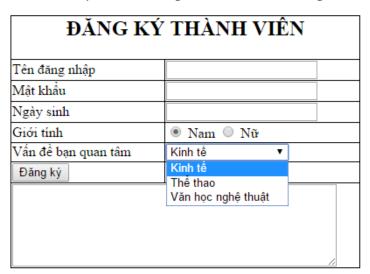
5. Tạo trang HTML có tên là js05.html, hiển thị hai chuỗi "HTML-JAVASCRIPT", chuỗi trên luôn chuyển động xoay vòng sang phải (sau mỗi khoảng thời gian là 1/10 giây một ký tự đầu được chuyển về cuối chuỗi), chuỗi dưới luôn chuyển động xoay vòng sang trái (sau mỗi khoảng thời gian là 1/10 giây một ký tự cuối được chuyển về đầu chuỗi)

HTML-JAVASCRIPT
PT HTML-JAVASCRI

6. Tạo trang HTML có tên là j
s06.html, viết mã Java Script để in bảng cửu chương như sau:

	BẢNG CỬU	J CHƯƠNG	
$2 \times 2 = 4$	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
$2 \times 3 = 6$	$3 \times 3 = 9$	$4 \times 3 = 12$	5 x 3 = 15
$2 \times 4 = 8$	$3 \times 4 = 12$	4 x 4 = 16	$5 \times 4 = 20$
$2 \times 5 = 10$	3 x 5 = 15	$4 \times 5 = 20$	5 x 5 = 25
$2 \times 6 = 12$	$3 \times 6 = 18$	$4 \times 6 = 24$	$5 \times 6 = 30$
$2 \times 7 = 14$	$3 \times 7 = 21$	$4 \times 7 = 28$	5 x 7 = 35
$2 \times 8 = 16$	$3 \times 8 = 24$	$4 \times 8 = 32$	$5 \times 8 = 40$
$2 \times 9 = 18$	$3 \times 9 = 27$	$4 \times 9 = 36$	$5 \times 9 = 45$
6 x 2 = 12	7 x 2 = 14	8 x 2 = 16	9 x 2 = 18
$6 \times 3 = 18$	$7 \times 3 = 21$	$8 \times 3 = 24$	$9 \times 3 = 27$
$6 \times 4 = 24$	$7 \times 4 = 28$	$8 \times 4 = 32$	9 x 4 = 36
$6 \times 5 = 30$	$7 \times 5 = 35$	8 x 5 = 40	$9 \times 5 = 45$
$6 \times 6 = 36$	$7 \times 6 = 42$	8 x 6 = 48	9 x 6 = 54
$6 \times 7 = 42$	7 x 7 = 49	8 x 7 = 56	9 x 7 = 63
$6 \times 8 = 48$	7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	9 x 8 = 72
$6 \times 9 = 54$	$7 \times 9 = 63$	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81

7. Tạo trang HTML có tên là js07.html với giao diện và chức năng như sau:



- Nhập các thông tin, click nút Đăng ký, thông tin đã nhập hiển thị như hình bên dưới:
- Tên đăng nhập bắt buộc phải nhập
- Ngày sinh phải nhập đúng kiểu dữ liệu

ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN		
Tên đăng nhập	Thanh	
Mật khẩu	••••	
Ngày sinh	12/08/1990	
Giới tính	Nam ○ Nữ	
Vấn đề bạn quan tâm	Thể thao ▼	
Đăng ký	Hủy	
Chào mừng Thanh Bạn là Nam Mật khẩu của bạn có 5 ký tự Bạn sinh ngày 12/08/1990 Vấn đề bạn quan tâm là Thể thao		

8. Tạo trang HTML có tên là js108.html, cho phép người dùng nhập vào số phần tử, sau đó khởi tạo và hiển thị ngẫu nhiên một mảng các số nguyên nhỏ hơn 50 với số phần tử đã nhập, sắp xếp và hiển thị mảng trên theo thứ tự tăng dần, giảm dần.

Nhập số phần tử: 10 Tạo màng Sắp xếp màng tăng Sắp xếp màng giảm
Màng ban đầu: 5 21 23 15 13 7 10 5 19 8
Màng tăng dần: 5 5 7 8 10 13 15 19 21 23
Màng giảm dần: 23 21 19 15 13 10 8 7 5 5

9. Tạo trang HTML có tên là js09.html với giao diện và chức năng như sau:

Tì	HAY THẾ CHUỔI
Chuỗi ban đầu:	ABCD EFGH AB EF GH XYZ
Chuỗi bị thay thế:	AB
Chuỗi thay thế:	123
	Thực hiện

- Sau khi click nút **Thực hiện**:

TI	HAY THẾ CHUỔI
Chuỗi ban đầu:	123CD EFGH 123 EF GH XYZ
Chuỗi bị thay thế:	AB
Chuỗi thay thế:	123
	Thực hiện

10. Tạo trang HTML có tên là js10.html với giao diện và chức năng như sau:

XỬ LÝ CHUỖI
Chuỗi ban đầu: Bài tập xử lý chuỗi
Đảo chuỗi Chuẩn hóa chuỗi

- Nút Đảo chuỗi, cho phép đảo các từ trong chuỗi:

XỬ LÝ CHUỖI
Chuỗi ban đầu: chuỗi lý xử tập Bài
Đào chuỗi Chuẩn hóa chuỗi

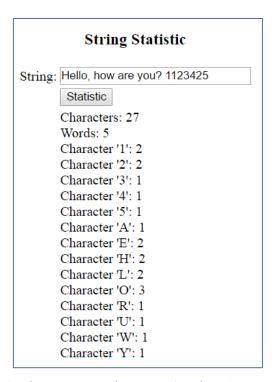
- Nút **Chuẩn hóa chuỗi**: Xóa các khoảng trắng thừa đầu, cuối và giữa chuỗi, hoa các ký tự đầu từ. Ví dụ:

XỬ LÝ CHUỐI	
Chuỗi ban đầu:	bài tậP xử lý cHuỗi Đảo chuỗi Chuẩn hóa chuỗi

- Sau khi click nút Chuẩn hóa chuỗi:

XỬ LÝ CHUỖI	
Chuỗi ban đầu:	Bài Tập Xử Lý Chuỗi
	Đào chuỗi Chuẩn hóa chuỗi

11. Tạo trang HTML có tên là js11.html, cho phép thống kê số từ, số ký tự (chữ và số) và số lần xuất hiện mỗi ký tự trong chuỗi như sau:



12. Tạo trang HTML có tên là js12.html với giao diện và chức năng như sau:



- Click nút **Thực hiện** có thể để cập nhật chuỗi, màu chữ, màu nền
- 13. Tạo trang HTML có tên là js13.html với giao diện và chức năng như sau:



Yêu cầu:

- Trang web hiển thị như hình trên.
- Click vào tùy chọn **Mặc định** chuyển về định dạng mặc định:



14. Tạo trang HTML có tên là js14.html với giao diện như sau:



- Khi di chuyển con trỏ chuột lên phạm vi hình, hình sẽ được thay đổi, khi con trỏ chuột ra khỏi phạm vi hình, trở về giao diện ban đầu:



15. Tạo trang HTML có tên là js15.html cho phép thay đổi kích thước của ảnh như sau:



16. Tạo trang HTML có tên là js16.html, sử dụng JS vẽ trên phần tử <canvas> như hình sau:

