

## 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:	<input type="text" value="Thành"/>
Nhập vào năm sinh:	<input type="text" value="1980"/>

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:

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

This page says

Năm sinh:

- 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 TRÌNH GIẢI PHƯƠNG TRÌNH BẬC 2	
$ax^2 + bx + c = 0$	
a =	<input type="text" value="1"/>
b =	<input type="text" value="4"/>
c =	<input type="text" value="1"/>
<input type="button" value="Giải"/> <input type="button" value="Xóa"/>	
<b>Phương trình có 2 nghiệm là:</b> <b>x1 = -0.27</b> <b>x2 = -3.73</b>	

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	<input type="text" value="5"/>
Số thứ 2	<input type="text" value="4"/>
Chọn phép toán	<input type="radio"/> Cộng <input type="radio"/> Trừ <input type="radio"/> Nhân <input checked="" type="radio"/> Chia
Thực hiện	<input type="text" value="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 js06.html, viết mã JavaScript để in bảng cửu chương như sau:

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

ĐĂNG KÝ THÀNH VIÊN	
Tên đăng nhập	<input type="text"/>
Mật khẩu	<input type="password"/>
Ngày sinh	<input type="text"/>
Giới tính	<input checked="" type="radio"/> Nam <input type="radio"/> Nữ
Vấn đề bạn quan tâm	<div>Kinh tế ▼</div> <div>Kinh tế</div> <div>Thể thao</div> <div>Văn học nghệ thuật</div>
Đăng ký	<input type="button" value="Đăng ký"/>

- 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	<input type="text" value="Thanh"/>
Mật khẩu	<input type="password" value="....."/>
Ngày sinh	<input type="text" value="12/08/1990"/>
Giới tính	<input checked="" type="radio"/> Nam <input type="radio"/> Nữ
Vấn đề bạn quan tâm	<input type="text" value="Thể thao"/>
<input type="button" value="Đăng ký"/>	<input type="button" value="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:	<input type="text" value="10"/>
<input type="button" value="Tạo mảng"/> <input type="button" value="Sắp xếp mảng tăng"/> <input type="button" value="Sắp xếp mảng giảm"/>	
Mảng ban đầu:	5 21 23 15 13 7 10 5 19 8
Mảng tăng dần:	5 5 7 8 10 13 15 19 21 23
Mảng 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:

THAY THẾ CHUỖI	
Chuỗi ban đầu:	<input type="text" value="ABCD EFGH AB EF GH XYZ"/>
Chuỗi bị thay thế:	<input type="text" value="AB"/>
Chuỗi thay thế:	<input type="text" value="123"/>
<input type="button" value="Thực hiện"/>	

- Sau khi click nút **Thực hiện**:

THAY THẾ CHUỖI	
Chuỗi ban đầu:	<input type="text" value="123CD EFGH 123 EF GH XYZ"/>
Chuỗi bị thay thế:	<input type="text" value="AB"/>
Chuỗi thay thế:	<input type="text" value="123"/>
<input type="button" value="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:

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

### XỬ LÝ CHUỖI

Chuỗi ban đầu:

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

### XỬ LÝ CHUỖI

Chuỗi ban đầu:

- Sau khi click nút **Chuẩn hóa chuỗi**:

### XỬ LÝ CHUỖI

Chuỗi ban đầu:

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:

### String Statistic

String:

Characters: 27  
 Words: 5  
 Character '1': 2  
 Character '2': 2  
 Character '3': 1  
 Character '4': 1  
 Character '5': 1  
 Character 'A': 1  
 Character 'E': 2  
 Character 'H': 2  
 Character 'L': 2  
 Character 'O': 3  
 Character 'R': 1  
 Character 'U': 1  
 Character 'W': 1  
 Character 'Y': 1

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

WELCOME HTML5!

Nhập nội dung:

Màu nền:

Màu chữ:

- 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:

## Thay đổi Style

☐ Mặc định  
☒ Áp dụng style

Click vào tùy chọn "Mặc định" chuyển về định dạng mặc định.

Click vào tùy chọn "Áp dụng style" để áp dụng style định dạng.

Yêu cầu:

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

## Thay đổi Style

- ☒ Mặc định  
☐ Áp dụng style

Click vào tùy chọn "Mặc định" chuyển về định dạng mặc định.

Click vào tùy chọn "Áp dụng style" để áp dụng style định dạng.

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

Lần lượt di chuyển con trỏ chuột lên hình và ra khỏi hình để xem hiệu ứng đổi hình.



- 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:

Lần lượt di chuyển con trỏ chuột lên hình và ra khỏi hình để xem hiệu ứng đổi hình.



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

## Image Resizing

Scale: ☐ 10% ☐ 25% ☒ 50%



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

