**ĐÁNH GIÁ CHẤT LƯỢNG KỸ NĂNG NÂNG CAO**

**MODULE 03 – EXPRESS.JS – HACKATHON 04**

**THỜI GIAN: 240 phút**

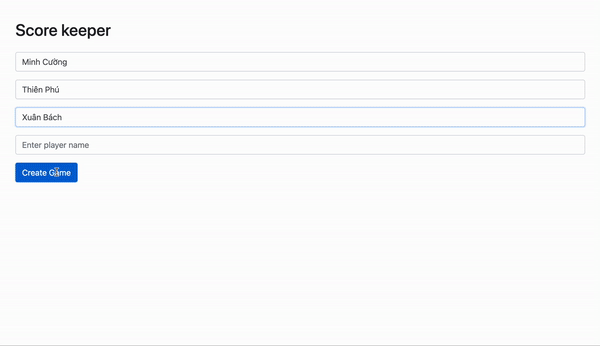
**\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\***

**Yêu cầu:**

* *Đảm bảo clean code, naming convention trong việc đặt tên các biến, phương thức, lớp*
* *Tạo project folder theo hướng dẫn sau:*
  + *Tạo folder HN\_JS230213\_AD\_[StudentName] chứa toàn bộ file mã nguồn*
  + *Ví dụ: HN\_ JS230213\_AD\_NguyenVanA*
* *Sau khi hoàn thành project, đẩy code lên github và nộp link cho người phụ trách*
* *Công nghệ sử dụng: HTML, CSS, Javascript, React.js*
* *IDE: Visual Studio Code*

**Thực hành:**

## Bài 1 : Cho giao diện User Interface sau



Khởi tạo một folder với tên là score-keeper

Tiến hành kết hợp giữa các kiến thức đã học về Express để clone lại giao diện và tạo ra một ứng dụng score-keeper đầy đủ các tính năng

* Cắt giao diện đúng → Giao diện gần đúng với giao diện được giao, có thể tùy biến màu sắc, font chữ, icon trong bài **[20 điểm]**
* Xây dựng api hợp lý → Quản lý thông tin về từng round **[20 điểm]**
* Tăng/Giảm số điểm → Tăng/Giảm số điểm của mỗi người chơi **[40 điểm]**
* Render lại các round của những người chơi hiện tại không mất đi **[20 điểm]**
* ***BONUS point***
* Validate các ô input **[10 điểm]**

Gợi ý: Luồng chạy của chương trình  
Khi nhập xong thông tin của 4 người chơi → Điều hướng sang trang “/round/id”

Mỗi khi refresh lại trang “/round/id" sẽ không bị mất thông tin điểm của 4 người chơi đó

*Lưu ý: Chỉ tính điểm khi chức năng phải thực hiện đúng theo yêu cầu*