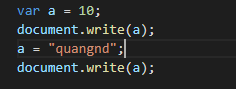
# Biến – Toán tử

## Biến



Kết quả:



Biến trong phụ thuộc vào giá trị mà biến đó nhận tại thời điểm xử lý lệnh. Một biến có thể nhận nhiều kiểu dữ liệu khác nhau.

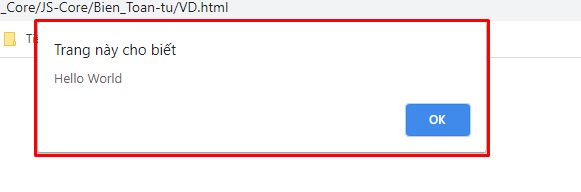
## Toán tử

Giống với cách khai báo toán tử ở các ngôn ngữ lập trình khác

# Các hàm cơ bản thường dùng

## Alert

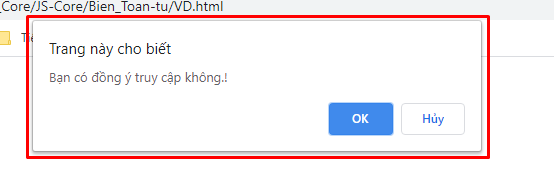




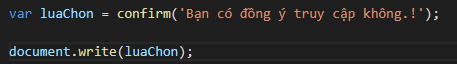
* Ứng dụng: Thông báo lỗi cho người dùng, thông báo cho người dùng chú ý hơn

## Confirm





* Ứng dụng: Thông báo cho người dùng lựa chọn
* Để lấy được thông tin lựa chọn của người dùng thông qua hàm confirm ta sẽ làm như sau:



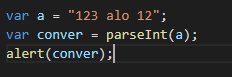
* Nếu chọn đồng ý thì trên tab website sẽ hiện thị là true ngược lại sẽ hiện false:

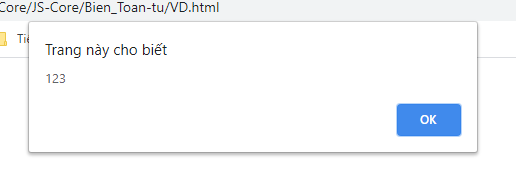


* Như vậy ta có thể dùng biến này để có thể xét các trường hợp của nó.

## ParseInt

* Cắt số nguyên đầu tiên của chuỗi



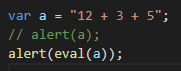


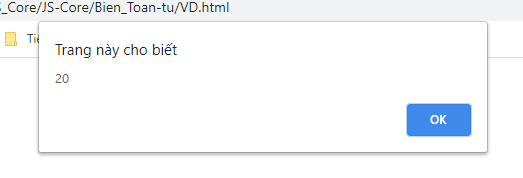
## ParseFloat

* Cũng giống như parseInt nhưng là dùng cho số thực

## Eval

* Biến chuỗi thành biểu thức toán học
* Eval có thể biến chuỗi thành các mã js

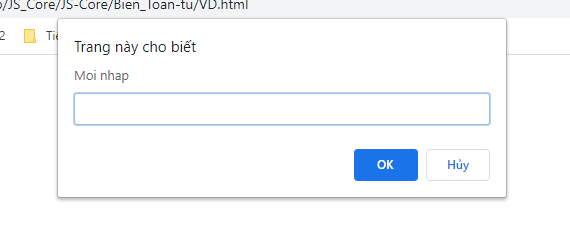




## Prompt

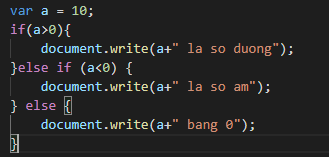
* Xuất hiện form cho phép người dùng nhập dữ liệu





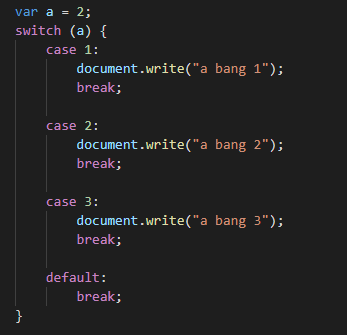
# Biểu thức điều kiện

## If else





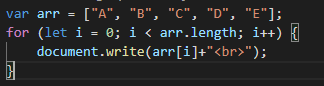
## Switch case





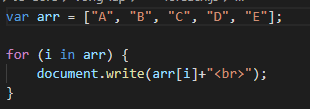
# Vòng lặp

## For

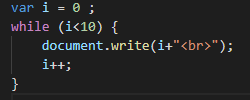




## Foreach

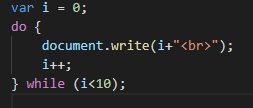
  


## While





## Do while

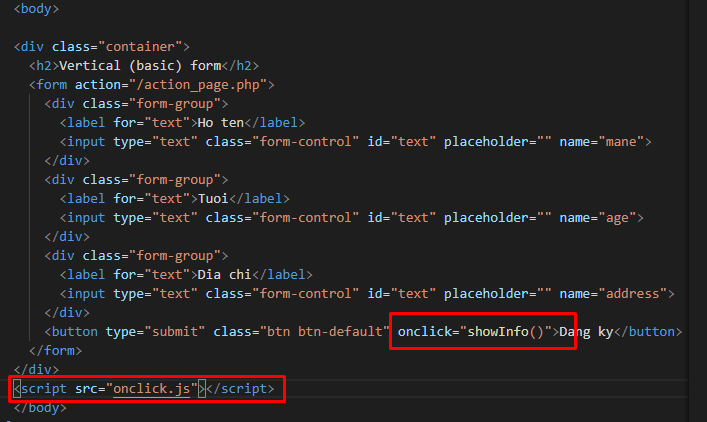


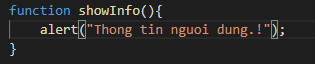


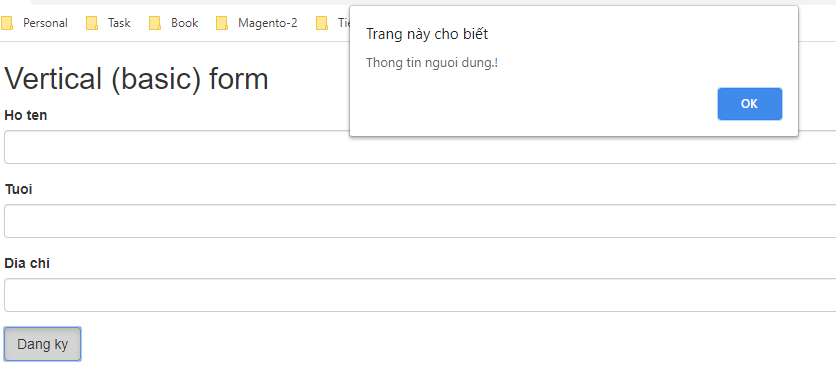
# Sự kiện

## Onclick

* Bắt sự kiện click chuột



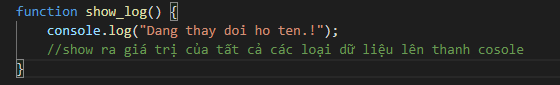


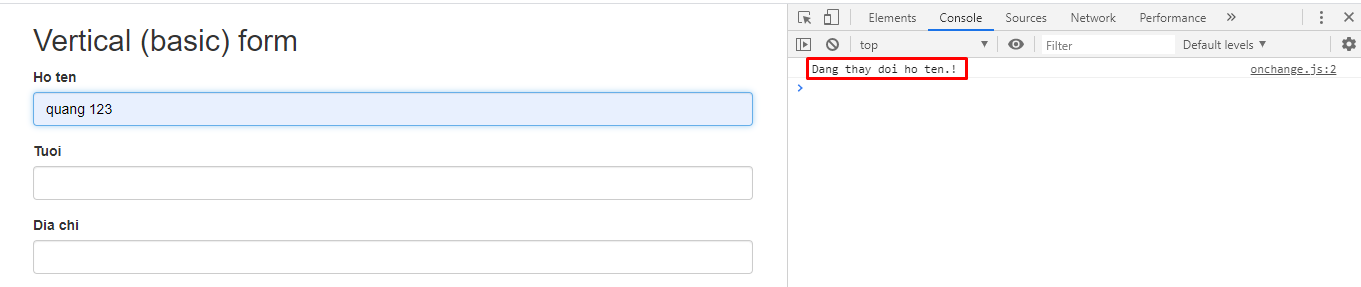


## Onchange

* Bắt sự kiện thay đổi giá trị textfield



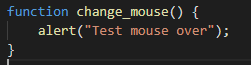
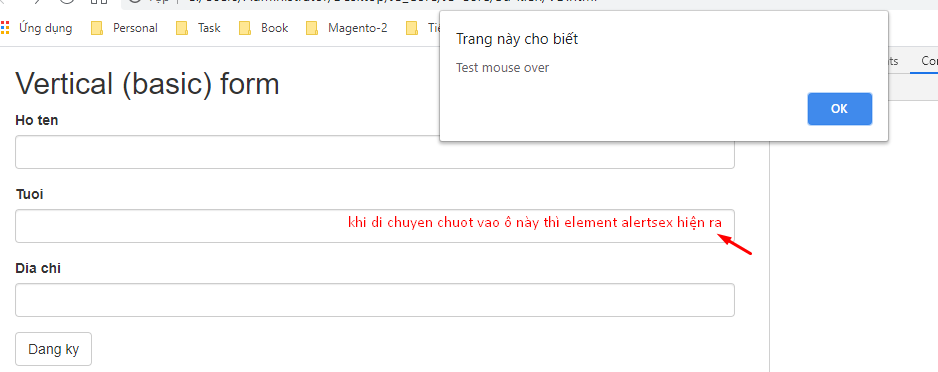




## Onmouseover

* Bắt sự kiện khi di chuyển chuột đến



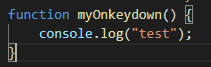
## Onmouseout

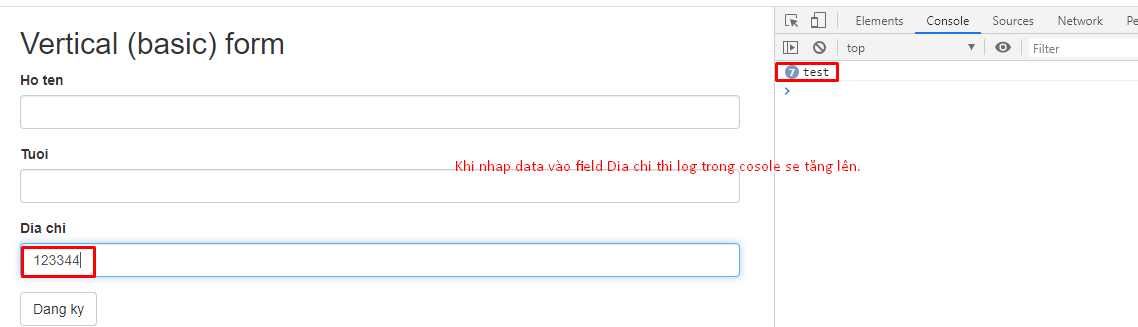
* Bắt sự kiện khi di chuyển chuột đi. Khai báo giống như Onmouseout

## Onkeydown

* Đếm số lượt click, thêm text vào field, …







## Onload

* Sự kiện được thực hiện khi ta load lại trang website

