

<b>Module/môn: PRF192x – Xây dựng phần mềm đầu tiên</b>	<b>Số hiệu assignment: 1/4</b>
<b>Người điều phối của FUNiX: Nguyễn Duy Hoàng</b>	<b>Ngày ban hành: 05/2016</b>
<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 2h làm để hoàn thành</b>	
<b>Tương ứng với outcome môn học:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRF192x_o1 - Tạo được file HTML chứa JavaScript và chạy trên máy tính cá nhân</li> <li>• PRF192x_o2 - Tạo được file HTML chứa JavaScript trên bộ soạn thảo online và chạy thử.</li> <li>• PRF192x_o3 - Hiểu cú pháp của JavaScript</li> </ul>	

**Gian lận** là hình thức lấy bài làm của người khác và sử dụng như là mình làm ra. Hình thức đó bao gồm những hành động như: copy thông tin trực tiếp từ trang web hay sách mà không ghi rõ nguồn tham khảo trong tài liệu; gửi bài assignment làm chung như là thành quả cá nhân; copy bài assignment của các sinh viên khác cùng khóa hay khác khóa; ăn trộm hay mua bài assignment của ai đó và gửi lên như là sản phẩm mình làm ra. Những sinh viên bị nghi ngờ gian lận sẽ bị điều tra và nếu phát hiện là có gian lận thì sẽ phải chịu các mức phạt theo quy định của Nhà trường.

Mọi tài nguyên copy hay điều chế từ bất cứ nguồn nào (VD: Internet, sách) phải được đặt trong cặp dấu nháy kép và in nghiêng, với thông tin tham khảo đầy đủ về nguồn tài liệu.

Bài làm của bạn sẽ được đưa vào phần mềm kiểm tra gian lận. Mọi hình thức cố tình đánh lừa hệ thống phát hiện gian lận sẽ bị coi là Vi phạm quy định trong thi cử.

#### **Quy định nộp bài assignment**

- Sinh viên phải nộp bài trên hệ thống LMS và tuân theo các yêu cầu nộp bài quy định trên đó.

#### **Quy định đánh giá bài assignment**

1. Sinh viên không có bài assignment sẽ bị 0 (không) điểm bài assignment.
2. Các trường hợp gian lận sẽ bị đánh trượt cả môn.

=====

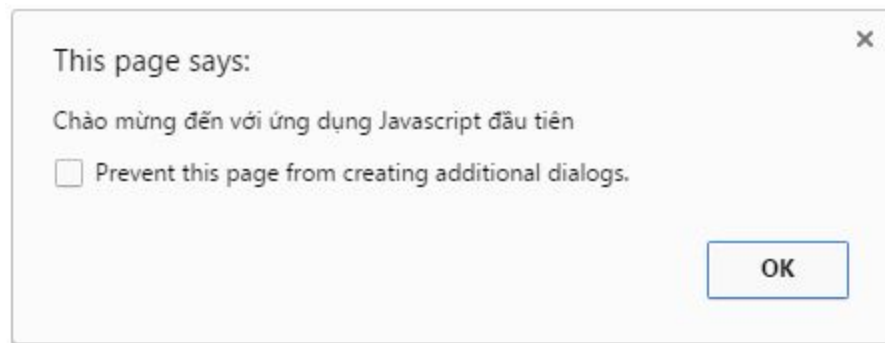
## Assignment 1

Mục tiêu	- Tạo được chương trình Javascript đơn giản đầu tiên - Lập trình được phần nhập xuất dữ liệu trên trang web bằng Javascript
Các công cụ cần có	Web browser
Tài nguyên	
Tham khảo	

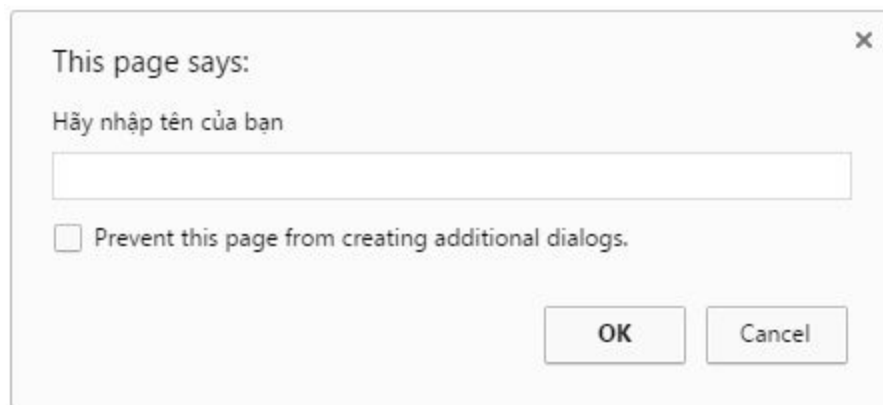
### ĐỀ BÀI

Viết chương trình Javascript cài đặt đoạn hội thoại sau:

- Ứng dụng hiện thông báo "Chào mừng đến với ứng dụng Javascript đầu tiên!" (dùng hàm alert)



- Ứng dụng hiện hộp nhập "Hãy nhập tên của bạn" (dùng hàm prompt).

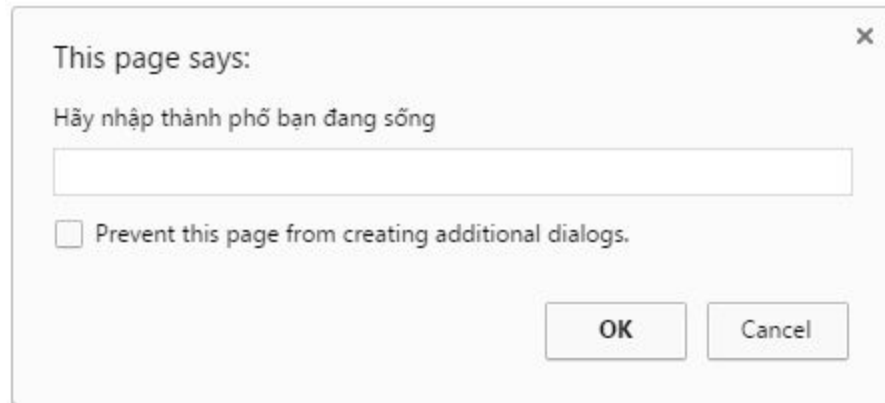


- Ứng dụng hiện lên trang web tên đã được nhập

# Ứng dụng thu thập thông tin cá nhân

Tên của bạn: **Hanah**

- Ứng dụng hiện hộp thoại "Hãy nhập thành phố bạn đang sống".



This page says:

Hãy nhập thành phố bạn đang sống

☐ Prevent this page from creating additional dialogs.

OK Cancel

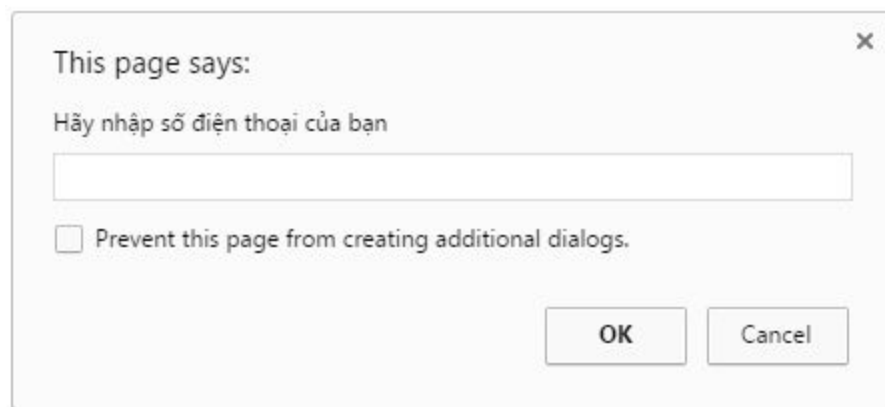
- Ứng dụng hiện lên trang web thành phố đã nhập

# Ứng dụng thu thập thông tin cá nhân

Tên của bạn: **Hanah**

Thành phố: **Hà Nội**

- Ứng dụng hiện hộp thoại "Hãy nhập số điện thoại của bạn".



This page says:

Hãy nhập số điện thoại của bạn

☐ Prevent this page from creating additional dialogs.

OK Cancel

- Ứng dụng hiện lên trang web số điện thoại đã nhập

# Ứng dụng thu thập thông tin cá nhân

Tên của bạn: **Hanah**  
Thành phố: **Hà Nội**  
Số điện thoại: **098xxxxxxx**

- Ứng dụng hiện thông báo cảm ơn người dùng đã nhập thông tin "Cảm ơn bạn đã cung cấp thông tin!".



- Hiện lên trang web nút "Bước tiếp theo"

# Ứng dụng thu thập thông tin cá nhân

Tên của bạn: **Hanah**  
Thành phố: **Hà Nội**  
Số điện thoại: **098xxxxxxx**

Bước tiếp theo

## Chú ý:

- Phần kết quả được nhập vào phải in đậm.
- Hiện kết quả giá trị nhập vào trên từng dòng.

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

Sản phẩm là tất cả các mã nguồn (source code). Nếu mà nguồn gồm nhiều file thì cần nén lại thành 1 file zip.

## NƠI NỘP BÀI

Nộp theo hướng dẫn trên LMS

## THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)

Tiêu chí (criteria)	Mô tả	Điểm thành phần
Chức năng	Hiện hộp thoại chào mừng, cảm ơn	<b>2</b>
	Nhập và hiện tên, thành phố, số điện thoại	<b>4</b>
Trình bày	Hiện tiêu đề “Ứng dụng thu thập thông tin cá nhân”	<b>1</b>
	Kết quả được đặt trên từng dòng	<b>1</b>
	Kết quả nhập được in đậm	<b>1</b>
	Hiện được nút chuyển Bước tiếp theo	<b>1</b>

*Lưu ý: điểm thành phần cần làm tròn đến 0,5.*