

<b>Module/môn: PRF192x</b> <b>Xây dựng phần mềm đầu tiên</b>	<b>Số hiệu assignment: 3/4</b>
<b>Người điều phối của FUNiX:</b> <b>ChungNN</b>	<b>Ngày ban hành: 11/2016</b>
<b>Bài assignment này đòi hỏi sinh viên phải dùng khoảng 3h làm để hoàn thành</b>	
<b>Tương ứng với outcome môn học:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PRF192x_o15 - Hiểu và làm việc với cấu trúc jQuery.</li> <li>• PRF192x_o16 - Làm việc với Selector và Functions.</li> <li>• PRF192x_o17 - Làm việc với thẻ HTML động.</li> <li>• PRF192x_o18 - Làm việc với Sự kiện trong jQuery.</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

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

=====

## Assignment 3

<b>Mục tiêu</b>	<b>Tương ứng với outcome môn học:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>PRF192x_o15 - Hiểu và làm việc với cấu trúc jQuery.</li> <li>PRF192x_o16 - Làm việc với Selector và Functions.</li> <li>PRF192x_o17 - Làm việc với thẻ HTML động.</li> <li>PRF192x_o18 - Làm việc với Sự kiện trong jQuery.</li> </ul>
<b>Các công cụ cần có</b>	
<b>Tài nguyên</b>	
<b>Tham khảo</b>	

## ĐỀ BÀI

Áp dụng những kỹ năng kiến thức đã học xây dựng chương trình sau:

Tạo một form nhập liệu như hình dưới đây:

- Thông báo bắt buộc nhập và nhập sai dữ liệu được hiển thị khi nhấn nút nhập mà dữ liệu vẫn chưa hợp lệ.

Họ tên	<input type="text"/>	Họ tên bắt buộc nhập
Lớp	<input type="text"/>	Lớp học bắt buộc nhập
Điểm Toán	<input type="text"/>	Điểm toán phải nhập và phải là số trong khoảng từ 0 đến 10
Điểm Lý	<input type="text"/>	Điểm lý phải nhập và phải là số trong khoảng từ 0 đến 10
Điểm Hóa	<input type="text"/>	Điểm hóa phải nhập và phải là số trong khoảng từ 0 đến 10
Nhập		

Hiển thị thông tin được nhập liệu ở form trên vào danh sách như hình dưới đây:  
(Chú ý: ở cột *Trung Bình*, dấu '?' phải hiển thị được điểm trung bình cộng của 3 môn Toán, Lý, Hóa)

Danh sách học viên

STT	Họ tên	Toán	Lý	Hóa	Trung Bình
1	Phan Văn A	3	5	6	?
2	Nguyễn Thị B	6	7	8	?
3	Trần Đình C	3	8	10	?
4	Lý Thành D	9	6	3	?
5	Vũ Tường E	8	8	8	?

Tính TB

Tìm HSG

### Yêu cầu:

Áp dụng các kiến thức về xử lý sự kiện, mảng, vòng lặp và JQuery để thực hiện các yêu cầu của bài assignment.

## MÔ TẢ SẢN PHẨM PHẢI NỘP

N1. File sản phẩm (nén lại nếu gồm nhiều file)

## NƠI NỘP BÀI

Nộp theo hướng dẫn trên LMS

## THANG ĐÁNH GIÁ (RUBRICS)

Tiêu chí (criteria)	Mô tả	Tốt
Xây dựng được html.	Yêu cầu làm trang html có dạng trên	1
Xử lý sự kiện.	Click nút nhập thì kiểm tra các điều kiện	2
	Thỏa mãn điều kiện thì bổ sung thêm vào danh sách ở bên phải. Ban đầu cột trung bình là dấu '?'	2
	Nhấn nút Tính TB thì tính điểm trung bình của từng HS và thay thế vào ô Trung bình tương ứng	3
	Nhấn nút Tìm HSG thì tìm ra các học sinh có điểm TB $\geq 8.0$ và bôi màu đỏ	2