

Bài thực hành số 7 – Làm việc với những thành phần mới của HTML5: Offline Storage, Geolocation, Drag & Drop

Chú ý chung với toàn bộ các buổi lab:

- Toàn bộ bài tập trong các buổi lab, bắt buộc sinh viên phải viết mã bằng tay, sử dụng một trong các chương trình soạn thảo mã sau:
 - *Notepad ++*
 - *E- Text Editor*

Mục tiêu

Buổi thực hành số 7 giúp sinh viên làm việc được với những công việc mà HTML5 hỗ trợ:

- Offline storage
- Geolocation
- Drag & drop

Bài 1

Sinh viên tự thực hành trước các bước trong SGK với thư mục:

- HTML5_13lessons
- HTML5_14lessons
- HTML5_15lessons

Nộp thư mục hoàn thiện theo tên:

- HTML5_13lessons_done
- HTML5_14lessons_done
- HTML5_15lessons_done

Bắt buộc sinh viên phải làm và phải có kết quả nộp cho giảng viên theo dõi. Nếu sinh viên nào không thực hiện, giảng viên có quyền trừ điểm vào các bài tập sau

Bài 2

Sử dụng layout có trong thư mục **TaiNguyen\Lesson02** & các hình ảnh để thực hiện dàn 1 trang web game xếp hình theo chuẩn HTML5

Mô tả yêu cầu của game như sau:

Trên trang web bao gồm 2 vùng:

- Vùng hiển thị hình ảnh ghép hoàn chỉnh
- Vùng hiển thị các mảnh ghép

Người chơi có nhiệm vụ kéo thả các mảnh ghép đã được cắt ở phía dưới vào vùng hình ảnh hoàn chỉnh sao cho đúng vị trí

Yêu cầu của người thiết kế trang web game này như sau:

- Thực hiện dàn layout cho trang web game
- Thiết kế game với HTML5/ CSS3:
 - o Thực hiện được phương thức kéo thả hình ảnh vào vùng hiển thị hoàn chỉnh
 - o Nếu người chơi chọn nhầm vị trí cho miếng ghép thì hình ảnh ghép sẽ không được chấp nhận hiển thị, người dùng phải lựa chọn miếng ghép khác
 - o Với mỗi mảnh ghép đúng vị trí, người chơi sẽ được cộng 1 điểm, người thiết kế game phải có trách nhiệm hiển thị vùng tính điểm trên trang
 - o Khi người chơi kéo thả đúng toàn bộ vị trí của các mảnh ghép, hiển thị thông báo "Chúc mừng bạn đã hoàn thành game"

POLY GAME

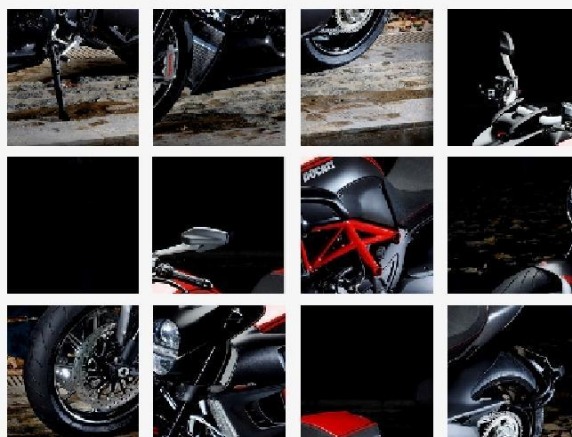
Game xếp hình >

Luật chơi:

Sử dụng chuột, kéo thả những hình ảnh con vào vùng biển thị sao cho đúng



Kéo thả hình ảnh con sao cho đúng:



Chú ý: nếu không đủ thời gian làm trên lớp, sinh viên có thể về nhà làm & nộp sản phẩm cho giảng viên không quá 24h

Bài 3

Giảng viên giao thêm bài cho sinh viên

Yêu cầu nộp bài

Cuối giờ thực hành, sinh viên tạo thư mục theo tên **<Tên đăng nhập SV>_Lab7**, chứa tất cả sản phẩm của những bài lab trên, nén lại thành file zip và upload lên mục nộp bài tương ứng trên LMS.

Đánh giá bài lab

STT	Bài số	Điểm
1	Bài 2	7
2	Bài 3	3