

# Lab 5

## Mô hình DOM và CSS

### Mục tiêu

Sau bài thực hành này, sinh viên sẽ học được các kỹ năng sau:

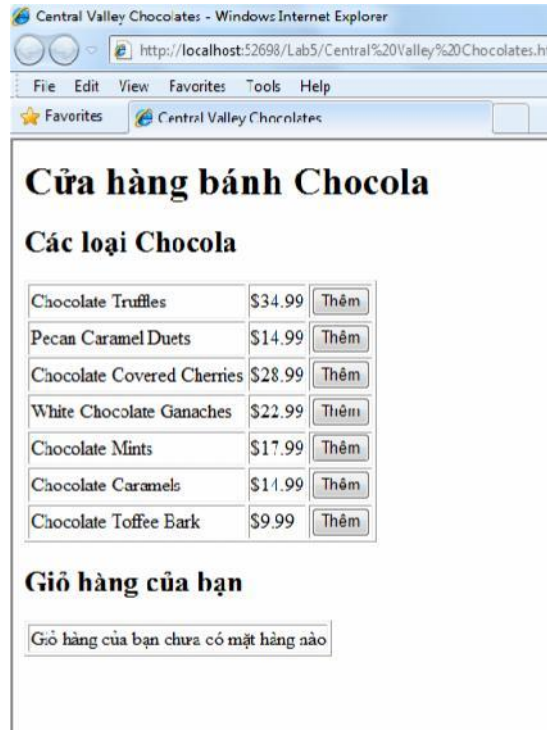
1. Hiểu về mô hình DOM
2. Truy xuất đến các element trên trang web
3. Thêm element
4. Xóa element
5. Thay đổi style của element

*(Lưu ý: Sinh viên có thể tự đọc sách để làm các bài 1, 3 trước ở nhà)*

## Bài 1.

Xây dựng trang Web bán hàng

1. Trang Web gồm một bảng danh sách các mặt hàng của cửa hàng như hình dưới đây



Hình1. Trang bán hàng

2. Khi người dùng nhấn vào Button “Thêm” bên cạnh tên mặt hàng, mặt hàng sẽ đ ược tự động thêm vào “Giỏ hàng của bạ n” và màu của mặt hàng trên danh sách cũng đ ược chuyển sang màu xanh để người dùng nhận biết mặt hàng này đã chọn.



Hì nh 2. Thêm mặt hàng vào giỏ hàng

3. Khi mặt hàng đ ược thêm vào giỏ hàng thì ứng dụng tự động tính tổng số tiền ch o mặt hàng đó
4. Khi người dùng nhấn vào button “Xóa” bên cạnh mỗi mặt hàng trong giỏ hàng. M ặt hàng đ ược xóa ra khỏi mặt hàng và tổng số tiền đ ược tính lại, khô i phục lại màu của m ặt hàng trong danh sách
5. Nâng cấp ứng dụng thêm các chức năng mà bạn muốn như có thêm cột số lượngg sản phẩm...

(Sinh viên lưu kết quả vào thư mục **BanHang**)

## Bài 2

### Xây dựng game **Tic Tac Toe**

*(Sinh viên có thể hoàn chỉnh thêm bài này ở nhà, nộp sau giờ Lab)*

Tic-tac-toe là một trò chơi phổ biến dùng viết trên bàn cờ giấy có chín ô, 3x3. Hai người chơi, người dùng ký hiệu O, người kia dùng ký hiệu X, lần lượt điền ký hiệu của mình vào các ô. Người thắng là người thể tạo được đầ đầu tiên một dãy ba ký hiệu của mình, ngang dọc hay chéo đều được.

Người Việt thường chơi trò tương tự, gọi là Cờ ca-rô, bàn cờ không giới hạn trong 9 ô, có thể vẽ thêm ô, để kéo rộng ra cho đến khi người nào đạt được một dãy 5 thì thắng cuộc.

(Vào trang <http://www.prongo.com/tictac/> để tham khảo về trò chơi này)



Hình 3. Game Tic Tac Toe

*(Hình trên chỉ là tham khảo, SV có thể thiết kế giao tùy ý)*

1. Ứng dụng không tập trung xây dựng thuật toán cho máy đánh, chỉ tập trung vào tương tác với người dùng
  - a. Khi người dùng chọn một ô, máy tính sẽ chọn ô bất kỳ trong các ô còn lại
  - b. Khi nào người chơi hoặc máy chiếm 3 ô liên nhau (theo hàng dọc hoặc ngang) thì thông báo thắng cuộc hoặc thua cuộc thì cập nhật kết quả
  - c. Nếu chiếm hết ô rồi nhưng vẫn không phân thắng bại thì hiển thị thông báo và cập nhật kết quả
2. Kết quả số ván mà người chơi thắng, máy thắng và hòa
3. Ứng dụng có button "Chơi lại" để người chơi có thể chơi lại ván khác

(Sinh viên lưu kết quả vào thư mục **TicTacToe**)

### Bài 3

Giảng viên giao thêm bài cho sinh viên

### Yêu cầu nộp bài

Sinh viên tạo thư mục theo tên **<Tên đăng nhập SV>\_Lab5**, chứa tất cả sản phẩm của những bài lab, nén lại thành file zip và upload lên mục nộp bài tương ứng trên LMS.

### Đánh giá bài lab

Bài số	Điểm
<b>1</b>	6
<b>2</b>	<b>1</b>
<b>3</b>	<b>3</b>