

Bài thực hành số 4 – Làm việc với các thành phần của HTML5: video, audio, canvas

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:
 - o *Notepad ++*
 - o *E- Text Editor*

Mục tiêu

Buổi thực hành số 4 giúp sinh viên làm việc được với các thành phần:

- Video
- Audio
- Canvas

Bài 1

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

- HTML5_09lessons
- HTML5_10lessons

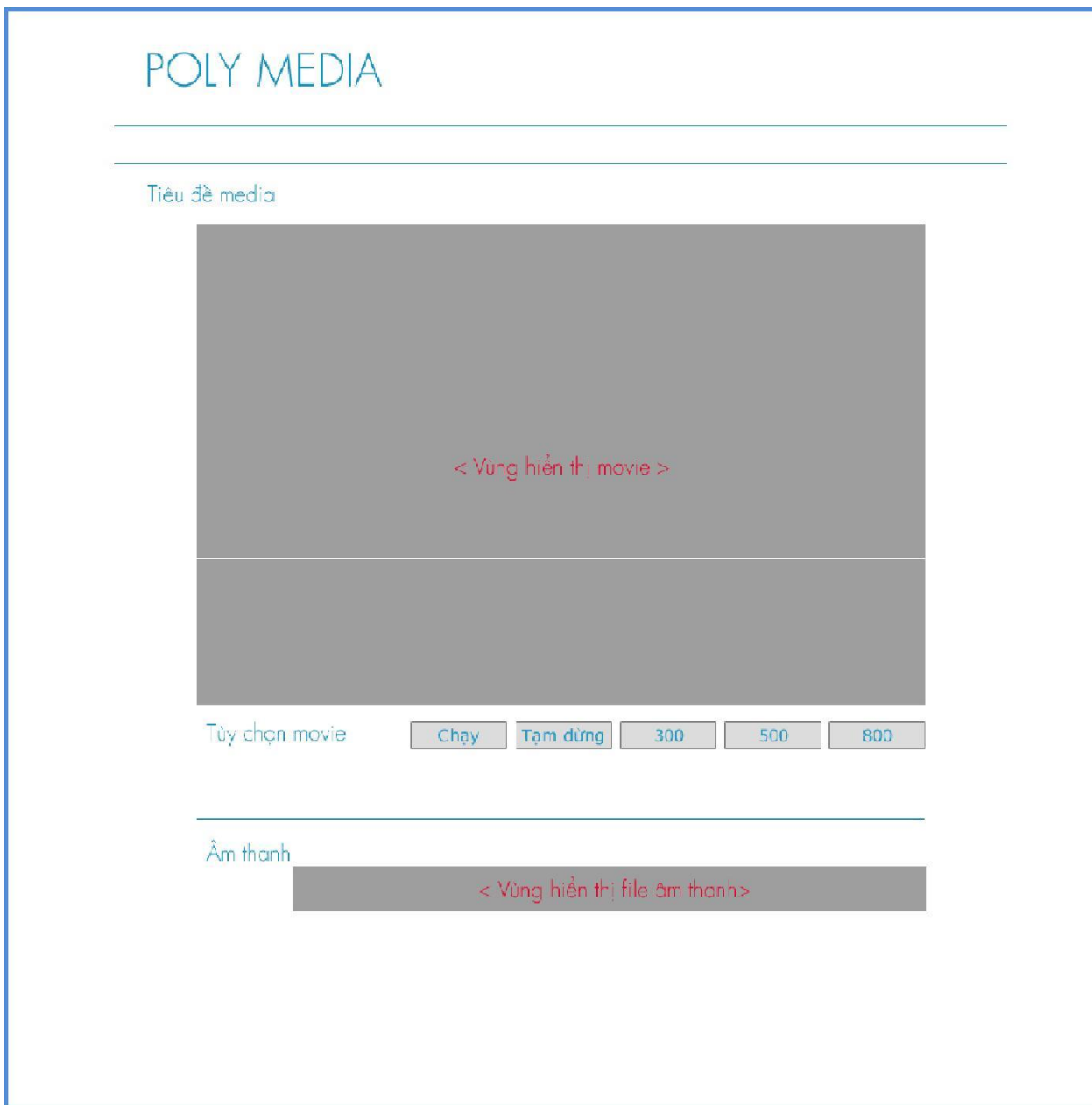
Nộp thư mục hoàn thiện theo tên:

- HTML5_09lessons_done
- HTML5_10lessons

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**



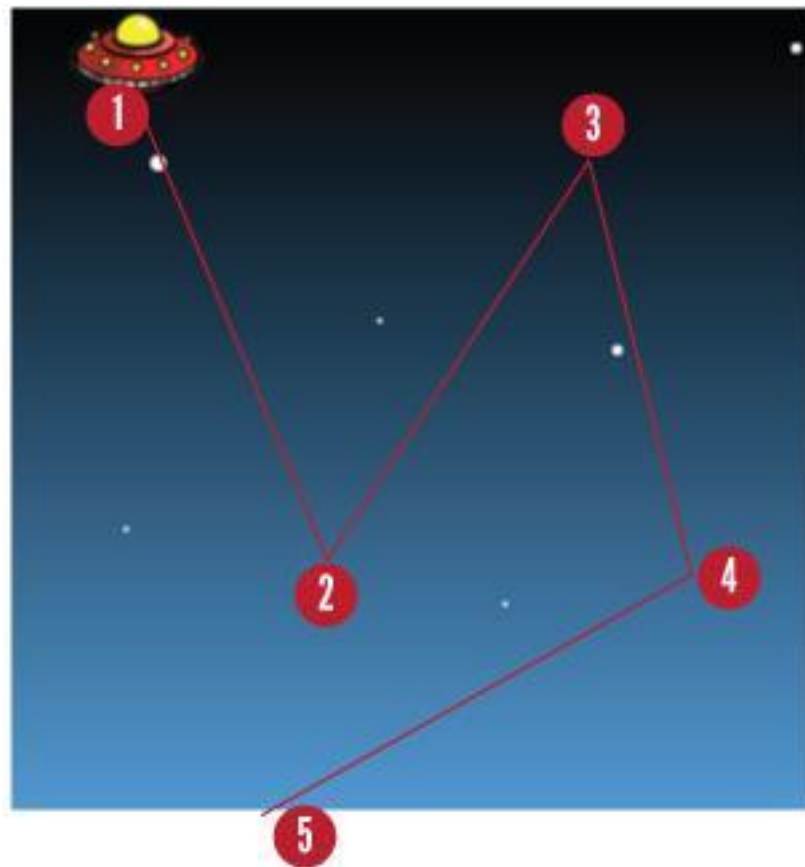
Và những file **video**, **audio** có trong thư mục **media**, thực hiện dàn thành trang HTML5 chuẩn Đồng thời sử dụng kiến thức javascript ở bài trước, thực hiện yêu cầu sau:

- Tạo 5 button: chạy, tạm dừng, 300, 500, 800 thực hiện:

- Button “chạy”: khi người dùng nhấn nút này, đoạn movie sẽ chạy
 - Button “tạm dừng”: khi người dùng nhấn nút này, đoạn movie sẽ tạm ngừng chạy
 - Button “300, 500, 800”: khi người dùng nhấn các nút này, kích thước của movie sẽ tự động thay đổi theo chiều ngang lần lượt là 300px, 500px, 800px
- Đối với file âm thanh (audio), khi thực hiện load trang sẽ tự động chạy (autoplay)

Bài 3

Sử dụng kết quả của file [drawingloop.html](#) thay đổi lại đường chuyển động của vật thể **ufo** theo như hình minh họa sau:



Sinh viên lưu file kết quả theo tên: [ufo_loop.html](#)

Bài 4

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>_Lab4**, 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	2
2	Bài 3	5
3	Bài 4	3