Bài 2: biến vào khai báo biến

* Cú pháp: var tenbien; (không bắt đầu bằng số, không bao gồm dấu “ “, ký tự đặc biệt)
* Trong trường hợp nhiều biến: var x, y, z;
* Vừa khai báo vừa gán giá trị: var x = 1, y = 2, s = “van du”;
* Các kiểu dữ liệu: số, chuối ký tự, kiểu Boolean, mảng, object. ( JavaScript dung kiểu khai báo biến không tường minh, loại biến phụ thộc vào giá trị mà người dung nhập vào)
* Kiểm tra kiểu dữ liệu: isNa(x)
* Một số phương thức trong JavaScript thao tác với dữ liệu kiểu số:

+ var a = Math.random(): trả về giá trị từ 0 – 1

+ var a = Math.abs(x): giá trị tuyệt đối

+ var a = Math.pow(x,y): trả về giá trị của x mũ y

* 1 số ký tự đặc biệt

+ \”: cho đoạn bên tỏng dấu “

+ \b : dấu cách

+ \t: dấu tab

+ \n: xuống dòng( xuất với alert)

* Các phương thức với chuỗi ký tự: tham khảo w3school

Bài 4: Lập trình hướng đối tượng, mô hình BOM

1. Một số phương thức lập trình phổ biến

* Hướng sự kiện
* Hướng cấu trúc
* Hướng đối tượng
* Hướng thành phần
* Lập trình là quá trình mô phỏng cuộc sống thực vào trong lập trình

1. Một số khái niệm trong hướng dối tượng

* Đặc tính: gọi là thuộc tính
* Hành động: gọi là phương thức
* Lớp: định nghĩa các đối tượng có cùng thuộc tính và phương thức

1. Tạo đối tượng, phương thức, lớp

* Tạo: object, method

+ Var nameObject = new object();

+ nameObject.nameMethod = function(){}

* Truy xuất:

+ nameObject.nameAttribute

+ nameObject.nameMethod

* Tạo: class

+ function name(parameter){

. thuộc tính

. phương thức

}

* Từ class trên tạo ra các đối tượng

1. Mô hình BOM( browser object model)

* Trong trình duyệt chứa các đối tượng
* Các đối tượng này cung cấp thuộc tính, phương thức cho lập trình viên JavaScript(người lập trình cần tìm hiểu về các đối tượng này để có thể điều khiển thuộc tính, phương thức của chúng)
* Note: mỗi trình duyệt hỗ trợ các thuộc tính và phương thức khác nhau