

Tự học

THIẾT KẾ TRANG WEB

Bằng

JAVA Script

MỘT CÁCH NHANH CHÓNG VÀ CÓ HIỆU QUẢ NHẤT

Qua các chương trình mẫu

Dùng cho học sinh, kỹ thuật viên và sinh viên

CUNG CÁCH TRÌNH BÀY :

- Ngắn gọn và dễ hiểu
- Hướng dẫn chi tiết và rõ ràng
- Các chương trình mẫu thực tế và đa dạng

Đậu Quang Tuấn

Cử nhân toán – Kỹ sư tin học

Tự học THIẾT KẾ TRANG WEB Bằng:

JAVAScript

MỘT CÁCH NHANH CHÓNG VÀ CÓ HIỆU QUẢ NHẤT

Qua các chương trình mẫu

(Dùng cho học sinh, kỹ thuật viên và sinh viên)

Cung cách trình bày:

- Ngắn gọn và dễ hiểu
- Hướng dẫn chi tiết và rõ ràng
- Các ví dụ mẫu thực tế và đa dạng

NHÀ XUẤT BẢN GIAO THÔNG VẬN TẢI 2006

Lời mở đầu

Xin chào các bạn học sinh, sinh viên và quý độc giả yêu thích bộ môn tin học. Lời đầu tiên, chúng tôi xin chân thành cảm ơn các bạn vì trong thời gian qua đã đón đọc những tập sách về ứng dụng và lập trình của chúng tôi biên soạn. Những ý kiến đóng góp và nhận xét của các bạn sinh viên và quý độc giả xa gần, đã khích lệ vô cùng to lớn và động viên chúng tôi tiếp tục nghiên cứu những khía cạnh mới trong bộ môn tin học này. Hôm nay chúng tôi hoàn thành tập sách "Tự học thiết kế trang Web bằng JAVASCRIPT" qua các chương trình mẫu sao cho thật ngắn gọn và dễ hiểu. Nội dung của tập sách sẽ hướng dẫn các bạn thiết kế được những trang Web phục vụ cho công việc của mình. Nghiên cứu tập sách này, chắc chắn các bạn sẽ cảm thấy hài lòng, những kiến thức hướng dẫn trong các trang Web mẫu sẽ giúp các bạn tự thiết kế những trang Web khác một cách dễ dàng và các bạn có thể nghiên cứu thêm để thiết kế những trang Web mang tính chuyên nghiệp. Hy vọng tập sách này sẽ là động cơ thúc đẩy các bạn yêu thích lập trình Web và sẽ đưa các bạn tiến sâu hơn trên con đường tin học của mình.

Mặc dầu đã có nhiều cố gắng khi biên soạn, nhưng cũng không tránh khỏi thiếu sót, chúng tôi mong được sự đóng góp ý kiến của quý độc giả xa gần, để lần tái bản sau sẽ hoàn chỉnh hơn. Chúc các bạn học giỏi và đóng góp trí tuệ mình cho đất nước thân yêu của chúng ta. Các bạn cũng đón đọc những cuốn sách cùng phát hành với tập sách này, đó là "Tự học thiết kế trang Web Bằng HTML" và "Tự học thiết kế trang Web Bằng VBScript"

Đây là một cuốn sách không thể thiếu được trong tủ sách tin học của bạn. Nếu cảm nhận dễ hiểu xin giới thiệu với quý độc giả khác để cùng đón đọc.

Tác giả

Đậu Quang Tuấn

BÀI 1

THIẾT KẾ MỘT TRANG WEB ĐƠN GIẢN BẰNG JAVASCRIPT

Trước khi đọc tập sách này, các bạn nên tìm đọc cuốn "Tự học thiết kế trang Web bằng HTML" của cùng tác giả để nắm vững ngôn ngữ này. Đây là ngôn ngữ cơ bản để thiết kế một trang Web. Các bạn sẽ bổ sung thêm phần JAVASCRIPT hoặc VBSCRIPT để trang Web được sinh động hơn. Vì ngôn ngữ HTML sẽ thiết kế trang Web tĩnh, còn JAVASCRIPT và VBSCRIPT sẽ thiết kế trang Web động. Mà trong một trang Web thì phải kết hợp cả hai. Bạn cũng cần tham khảo thêm cuốn "Tự học thiết kế trang Web bằng VBSCRIPT" của cùng tác giả.

JAVAScript là một ngôn ngữ cho phép viết chương trình Script trực tiếp trong các trang HTML. Đây là một ngôn ngữ dễ học nhưng lại thuận tiện trong việc cải tiến hệ thống chức năng và giao diện của trang Web. Để học tốt những phần mà chúng tôi giới thiệu trong tập sách này, các bạn phải có kiến thức căn bản về ngôn ngữ HTML.

Đầu tiên chúng tôi sẽ giới thiệu đến các bạn một chương trình Script đơn giản đầu tiên sẽ cho xuất hiện một hộp thoại cùng với câu thông báo "CHAO MUNG CAC BAN DEN VOI JAVASCRIPT DE THIET KE TRANG WEB".

Bạn sẽ soạn thảo đoạn mã HTML trong phần mềm soạn thảo Notepad.

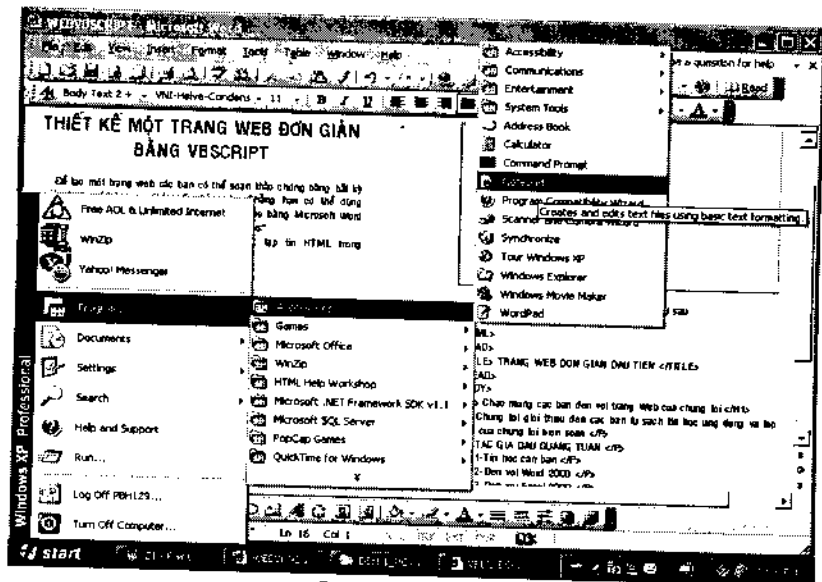
Để tạo một trang web các bạn có thể soạn thảo chúng bằng bất kỳ một chương trình soạn thảo văn bản nào. Chẳng hạn có thể dùng Notepad của Windows, Wordpad, hoặc soạn thảo bằng Microsoft Word thì phải ghi dưới dạng "Text only with line breaks"

Chúng tôi hướng dẫn bạn soạn thảo các tập tin HTML trong Notepad.

- ◆ Vào menu **Start**
- ◆ Di chuyển vệt sáng đến **Programs**

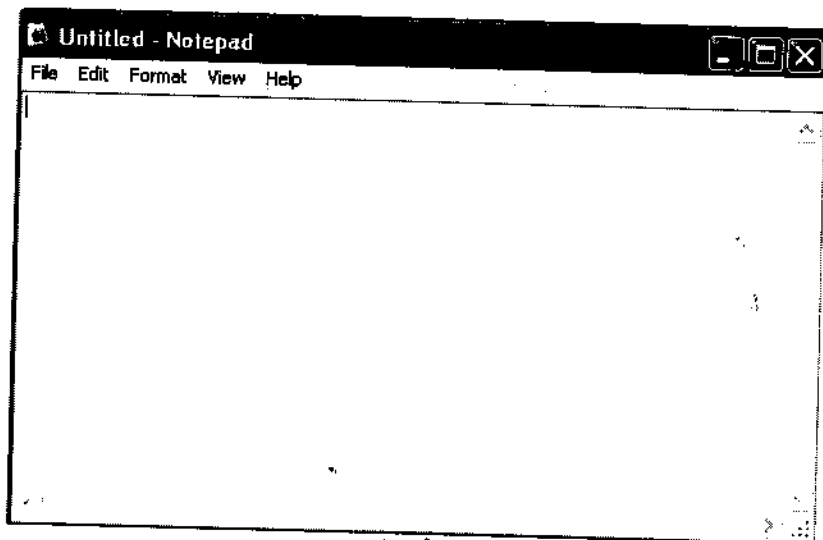
◆ Đến Accessories

◆ Chọn Notepad như hình sau:



B1H1 Chọn Notepad

◆ Màn hình Notepad hiện ra như sau:



B1H2 Cửa sổ Notepad

◆ Giả sử bạn nhập vào các dòng lệnh như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> CHUONG TRINH THIET KE WEB DON GIAN DAU TIEN
</TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
    alert ("CHAO MUNG BAN DEN VOI JAVASCRIPT DE THIET KE
WEB");
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên là JAVASCRIPT1.HTML tại thư mục gốc của ổ đĩa E:\

Giải thích:

◆ Các tập tin HTML được bắt đầu bằng <HTML> và kết thúc với </HTML>

◆ Câu "CHUONG TRINH THIET KE WEB DON GIAN DAU TIEN" nằm giữa cặp <TITLE> và </TITLE> sẽ hiện ra trên tiêu đề của cửa sổ.

◆ Từ khóa <Script> khai báo ngôn ngữ script là "JavaScript".

◆ Câu lệnh alert để in câu thông báo theo sau, nếu bạn dùng từ khác, chương trình sẽ báo lỗi.

◆ Đoạn chương trình JavaScript được đặt trong phạm vi của <HEAD> và </HEAD>.

◆ Thực tế các đoạn chương trình Web sẽ được chạy nếu như trình duyệt Web có hỗ trợ thông dịch cho ngôn ngữ Script tương ứng, ngược lại các dòng script xem như ghi chú thông thường của HTML (vì bị kẹp giữa <!-- và -->) nên được bỏ qua không có tác dụng.

◆ Sau các câu lệnh trong JavaScript có dấu chấm phẩy. Tên của các hàm, các điều khiển, các lệnh ... từ đầu tiên bạn phải dùng chữ thường. Trong VBSCRIPT không phân biệt chữ hoa và chữ thường, trong JAVASCRIPT thì phân biệt chữ hoa và chữ thường. Do đó bạn

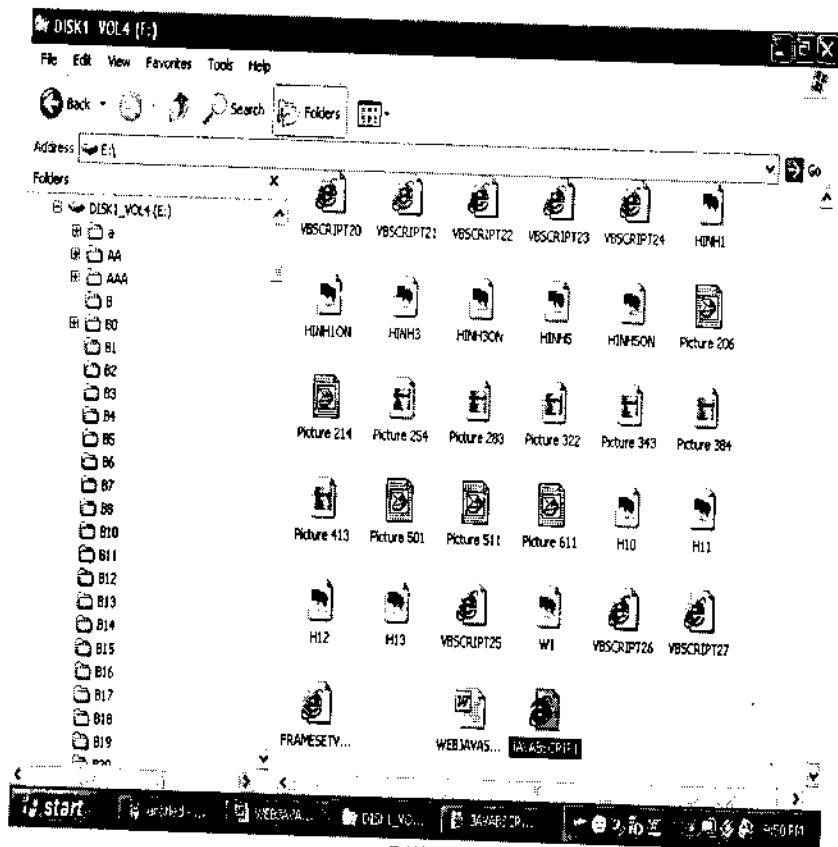
phải chú ý điều này để dùng cho đúng, nhất là khi khai báo và sử dụng biến.

Để thực hiện chương trình Web trên. Bạn thực hiện các bước như sau:

◆ Click nút phải chuột tại menu **Start**

◆ Chọn **Explorer**

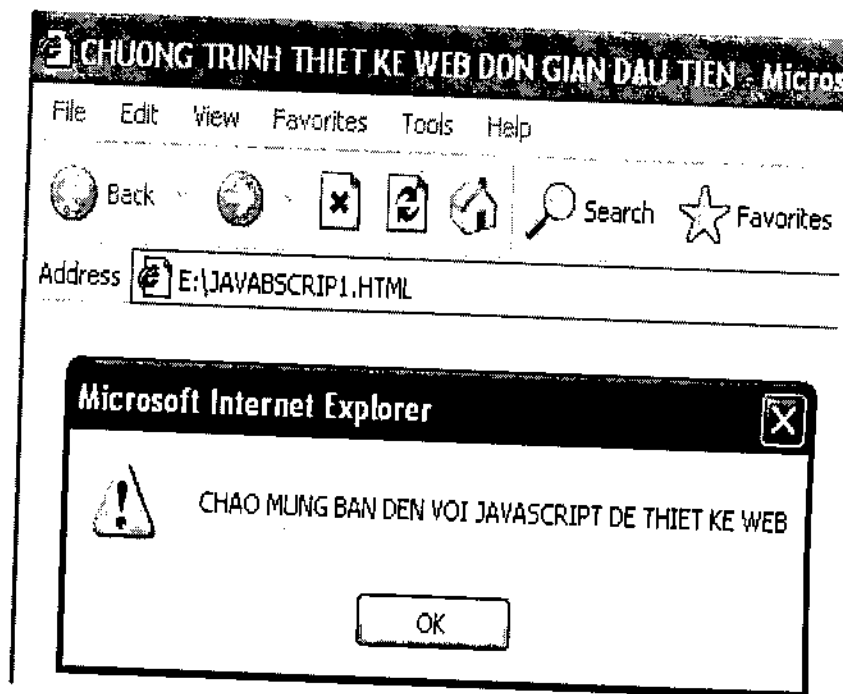
◆ Nhấp vào tên ổ đĩa **E:** ở khung bên trái, bạn sẽ thấy các tập tin và thư mục ở thư mục gốc của ổ đĩa **E:** hiện ra như hình sau:



B1H3

Các tập tin có phần mở rộng là **.HTML** sẽ có biểu tượng chữ **e** của Internet Explorer như trong hình trên.

◆ Click nút phải chuột trên tập tin này, chọn Open trong menu hiện ra hoặc nhấp đúp vào tên tập tin, bạn thấy kết quả như hình sau:



B1H4 Hộp thoại hiện ra

Bạn click nút OK trên hộp thoại để kết thúc và click nút X để đóng trang Web lại.

Ghi chú:

Trong các sách của chúng tôi viết, các bạn nên thực hiện từ bài đầu đến bài cuối vì nó có mối liên kết với nhau để bạn có thể thực hiện nhanh bằng cách dùng lại những gì đã có.

Nếu máy của bạn không có ổ đĩa giống chúng tôi, các bạn có thể lưu vào ổ đĩa khác, phải ghi nhớ để khi gọi lại sẽ đúng.

BÀI 2

THIẾT KẾ TRANG WEB NHẬP THÔNG TIN QUA HỘP THOẠI VÀ THÔNG BÁO NỘI DUNG ĐÃ NHẬP

Bạn hãy thiết kế một chương trình, nhập vào tên trường đại học mà bạn đang học. Sau đó chương trình sẽ thông báo lại qua hộp thông báo.

Để thực hiện được chương trình này, các bạn phải biết hàm prompt (hộp thoại cho nhập) và hàm alert (hộp thoại thông báo).

☞ Trong **JAVASCRIPT** dữ liệu chuỗi ký tự:

+ nối chuỗi

Bạn cứ vào Notepad và nhập vào đoạn mã sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> CHƯƠNG TRÌNH THIẾT KẾ WEB ĐƠN GIẢN </TITLE>
<Script Language="javaScript">
<!--Begin
daihoc();
function daihoc()
{
    var tentruong = prompt("Ban nhap vao ten truong dai hoc :");
    alert("Truong : " + tentruong);
}
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử bạn lưu chương trình với tên là **JAVASCRIPT2.HTML** trong thư mục gốc của ổ đĩa E:\

Chú ý:

Từ khóa function (chữ f phải là chữ thường)

Giải thích:

◆ Ngoài các lệnh đã biết ở bài trước, trong bài này các bạn dùng tên **daihoc()**; để gọi hàm có tên **daihoc()** nằm sau lệnh gọi

◆ Hàm được bắt đầu là **function tên hàm**

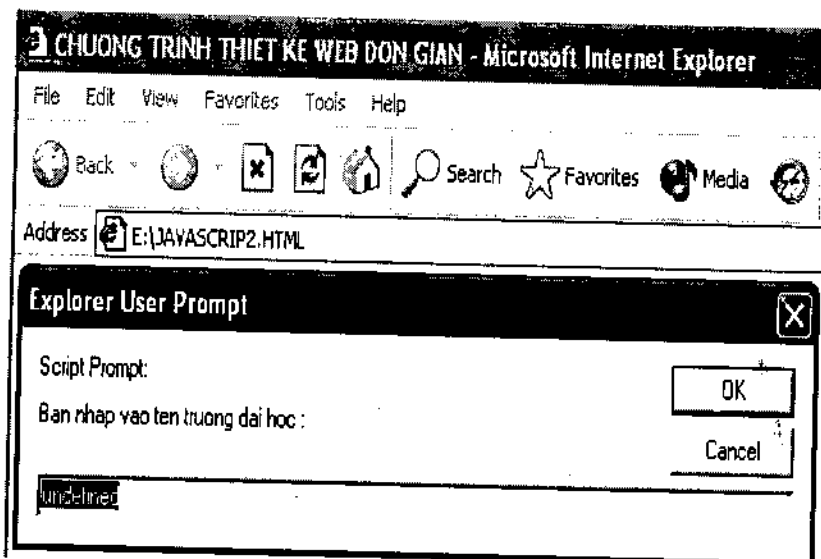
◆ Lệnh **Var** khai báo tên biến cục bộ

◆ Gán biến **tentruong** bằng hàm **prompt()** để nhập tên trường đại học qua hộp thoại.

◆ Hàm **alert** để hiện hộp thông báo

◆ Phép toán "+" dùng để nối các chuỗi ký tự.

Nhấp đúp vào tập tin này trong cửa sổ **Explorer**, bạn sẽ thấy hộp thoại hiện ra như hình sau:

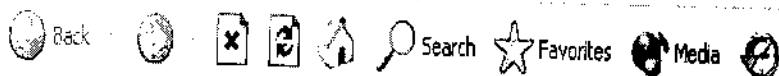


B2H1_Hộp thoại hiện ra

◆ Giả sử bạn nhập vào "DAI HOC BACH KHOA TP.HCM" như hình sau:

CHƯƠNG TRÌNH THIẾT KẾ WEB ĐƠN GIẢN - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT2.HTML

Explorer User Prompt

Script Prompt:

Bạn nhập vào tên trường đại học :

OK

Cancel

DAI HOC BACH KHOA TP.HCM

B2H2 Nhập vào hộp thoại câu "DAI HOC BACH KHOA TP.HCM"

◆ Click nút OK, bạn sẽ kết quả như hình sau:

CHƯƠNG TRÌNH THIẾT KẾ WEB ĐƠN GIẢN - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT2.HTML

Microsoft Internet Explorer



Trường : DAI HOC BACH KHOA TP.HCM

OK

B2H3 Hộp thông báo hiện ra

Nếu so sánh với các trang Web trong ngôn ngữ HTML là các trang Web tĩnh, thì trong JavaScript bạn thấy bạn có thể thao tác trong trang Web và trang Web có thể phản hồi thông tin, ta thường nói đây là trang Web động.

Bạn thử thực hiện chương trình nhập vào tên chú rể và tên cô dâu, hiện ra tên của hai người trong hộp thông báo, ở giữa hai tên sẽ có từ "sẽ kết duyên cùng cô dâu". Phía đầu có tên "Chú rể". Bạn vào Notepad để soạn thảo đoạn mã như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> CHUONG TRINH THIET KE WEB DON GIAN </TITLE>
<Script Language="javaScript">
<!--Begin
lethanhhon();
function lethanhhon()
{
    var tensure=prompt("Ban nhap ten chu re :");
    var tencodau=prompt("Ban nhap ten co dau :");
    var ngaycuoi=prompt("Ban nhap ngay cuoi :");
    alert ("Chu re: " + tensure + " se ket duyên cùng co dau " +
tencodau + " ngay:" + ngaycuoi);
}
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

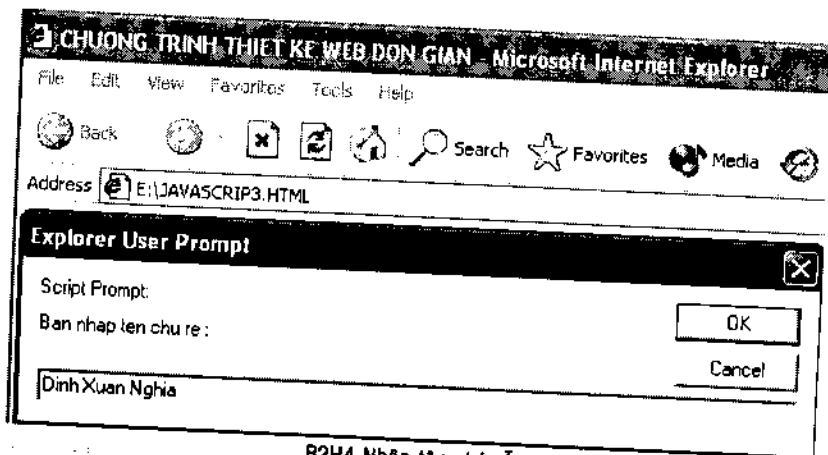
Giả sử bạn lưu tập tin trên với tên **JAVASCRIPT3.HTML** tại **E:**
Giải thích:

- ◆ Tiêu đề của trang Web "CHUONG TRINH THIET KE WEB DON GIAN"
- ◆ Khai báo dùng ngôn ngữ JavaScript
- ◆ Gọi tên thủ tục là lethanhhon()

Trong hàm lethanhhon có các câu lệnh sau:

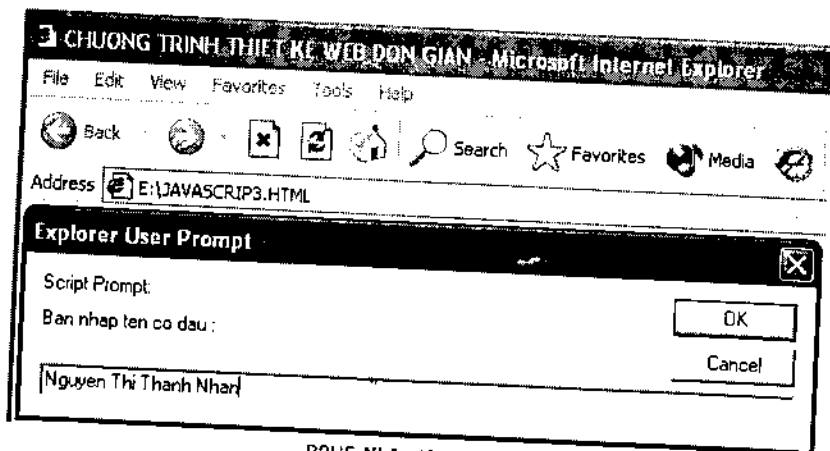
- ◆ Khai báo các lệnh cục bộ có tên tencure, tencodau va ngaycuoi
- ◆ Nhập tên chủ rể, tên cô dâu và ngày cưới qua các hộp prompt
- ◆ Cho xuất hiện hộp thông báo với các chuỗi được nối thêm vào các chuỗi đã nhập ở các vị trí thích hợp.

Nhấp đúp vào tên tập tin JAVASCRIPT3.HTML, bạn sẽ thấy hộp thông báo thứ nhất hiện ra, giả sử bạn nhập vào tên chủ rể là "Đinh Xuan Nghia" như hình sau:



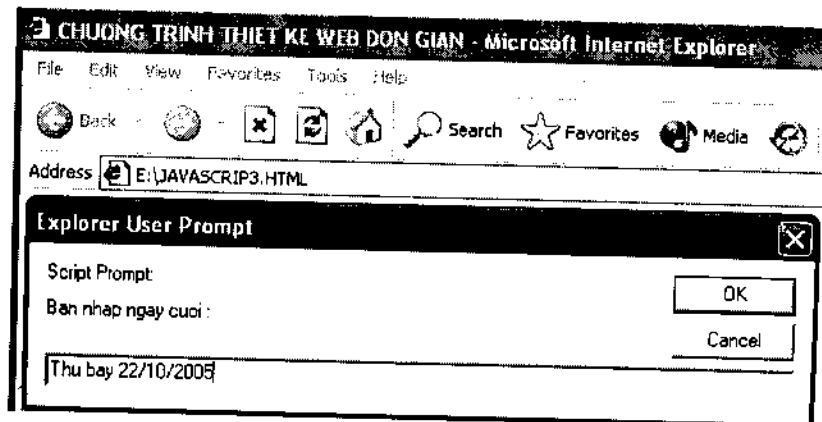
B2H4 Nhập tên chủ rể

- ◆ Click nút OK, hộp thoại thứ hai hiện ra, giả sử bạn nhập tên cô dâu là "Nguyễn Thị Thanh Nhan" như hình sau:



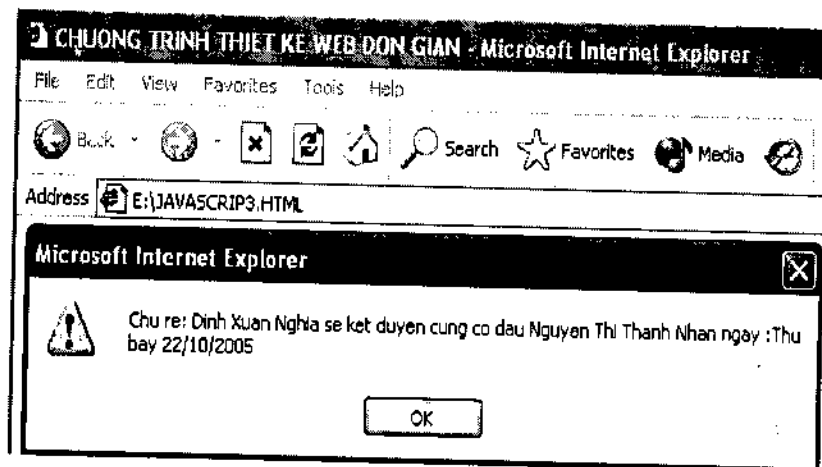
B2H5 Nhập tên cô dâu

◆ Click nút OK, hộp thoại thứ ba hiện ra cho chúng ta nhập vào ngày cuối, giả sử bạn nhập "Thu bay 22/10/2005" như hình sau:



B2H6 Nhập ngày cuối

◆ Click nút OK, các bạn sẽ thấy hộp thông báo hiện ra như hình sau:



B2H7 Kết quả cuối cùng

☞ Trong **JAVASCRIPT** dữ liệu kiểu số:

+ cộng

- trừ

* nhân

/ chia

% tính số dư

Bạn viết chương trình nhập vào hai số a, và b qua hộp thoại. Xuất ra kết quả a+b, a-b, a*b, a/b và a%b (tính số dư của a chia b) qua các hộp thông báo.

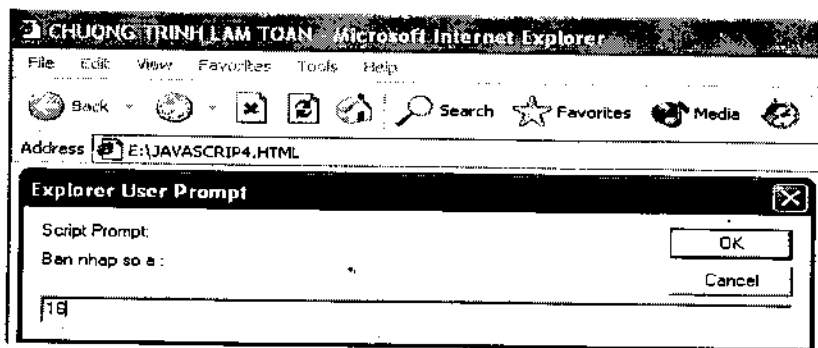
Vào Notepad viết đoạn mã như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> CHƯƠNG TRÌNH LAM TOAN </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
pheptoan();
function pheptoan()
{
    var a=prompt("Ban nhap so a :");
    var soa=eval(a);
    var b=prompt("Ban nhap so b :");
    var sob=eval(b);
    var cong=soa+sob;
    var tru=soa-sob;
    var nhan=soa*sob;
    var chia=soa/sob;
    var sodu=soa%sob;
    alert(soa + " + " + sob + " = " + cong);
    alert(soa + " - " + sob + " = " + tru);
    alert(soa + " * " + sob + " = " + nhan);
    alert(soa + " / " + sob + " = " + chia);
    alert(soa + " mod " + sob + " = " + sodu);
}
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT4.HTML** tại **E:**

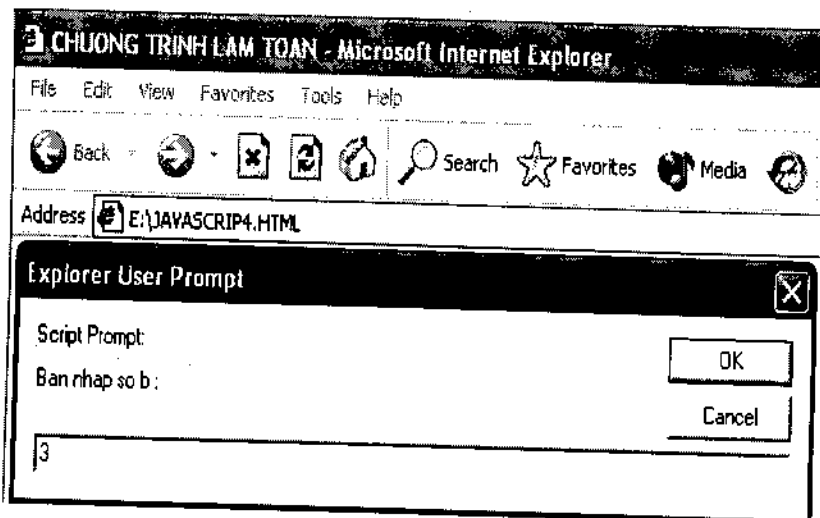
Giải thích:

- ◆ Tiêu đề của trang Web là "CHUONG TRINH LAM TOAN"
 - ◆ Khai báo dùng JavaScript
 - ◆ Gọi hàm pheptoan, khác với HTML và VBScript sau mỗi câu lệnh trong JavaScript phải có dấu chấm phẩy.
 - ◆ Hàm pheptoan gồm các câu lệnh sau:
 - ◆ Khai báo các lệnh cục bộ a, b, soa, sob, cong, tru, nhan và chia
 - ◆ Nhập vào số a qua hàm prompt()
 - ◆ Đổi số a qua số dùng hàm eval() (vì a nhập qua hàm prompt là chuỗi)
 - ◆ Đổi số b qua số dùng hàm eval() (vì b nhập qua hàm prompt là chuỗi)
 - ◆ Gán $cong = soa + sob$
 - ◆ Gán $tru = soa - sob$
 - ◆ Gán $nhan = soa * sob$
 - ◆ Gán $chia = soa / sob$
 - ◆ Gán $sodu = soa \% sob$
 - ◆ Hiện ra hộp thoại tính $a+b$, click OK để hiện hộp thoại thứ hai tính $a-b$, click OK để hiện hộp thoại thứ ba tính $a*b$, click OK để hiện hộp thoại thứ tư tính a/b , click OK để hiện hộp thoại thứ năm tính $a\%b$
- Nhấp đúp vào tập tin có tên **JAVASCRIPT4.HTML** trong cửa sổ Explorer. Bạn sẽ thấy hộp thoại thứ nhất hiện ra cho bạn nhập vào số a. Giả sử bạn nhập $a = 16$ như hình sau:



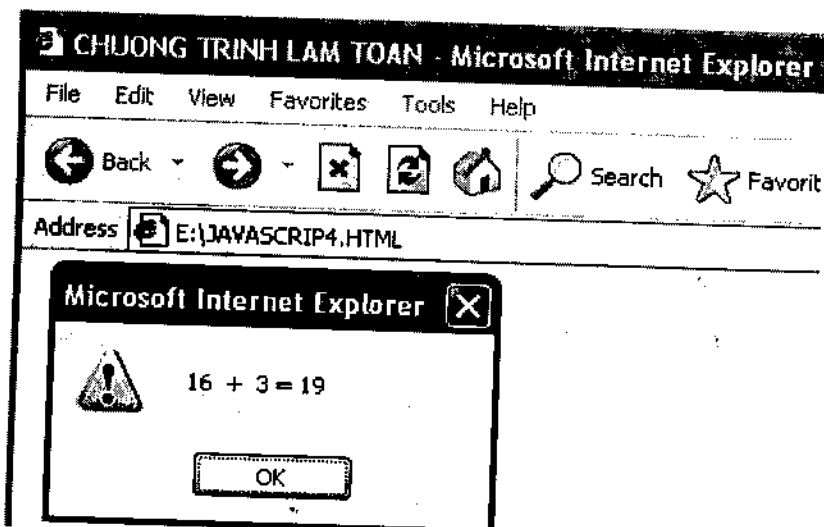
B2H8 nhập số $a = 16$

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter, bạn thấy hộp thoại thứ hai hiện ra, giả sử bạn nhập số $b = 3$ như hình sau:



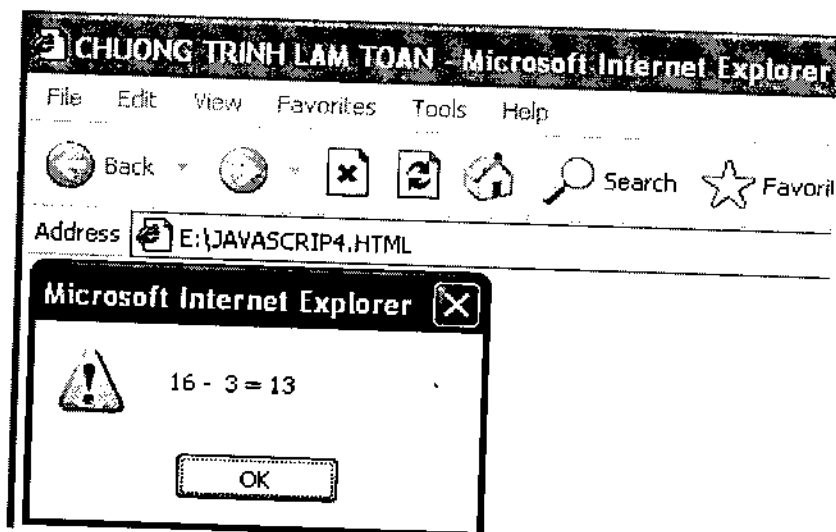
B2H9 Nhập số $b = 3$

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter, bạn thấy hộp thông báo hiện ra như hình sau:



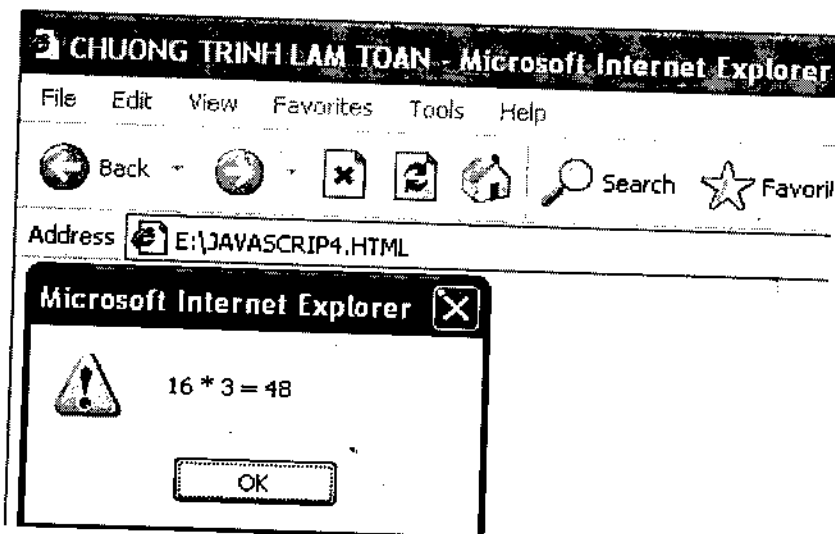
B2H10 Kết quả $a + b$

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter, ta có hộp thông báo kết quả $a - b$ như hình sau:



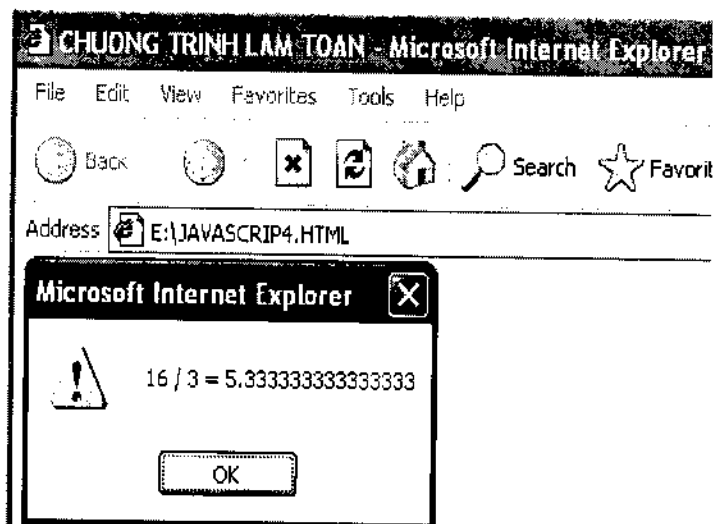
B2H11 Kết quả của $a - b$

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter ta có hộp thông báo kết quả $a * b$ như hình sau:



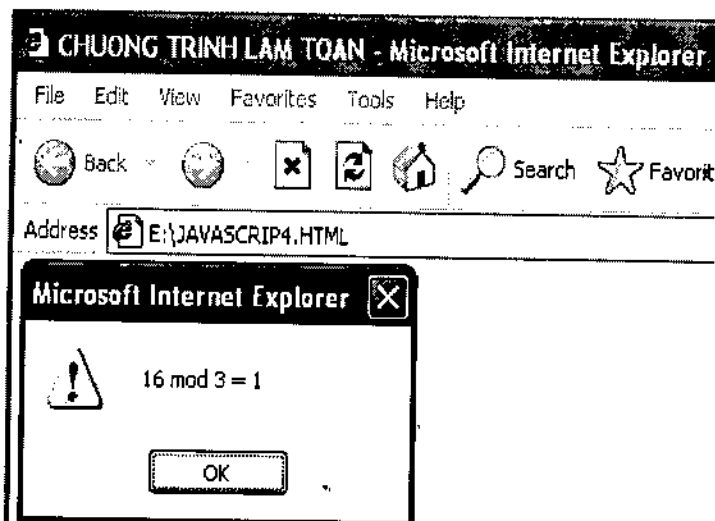
B2H12 Kết quả của $a * b$

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter, ta có hộp thông báo kết quả a / b như hình sau:



B2H13 Kết quả của a / b

◆ Click nút OK hoặc nhấn phím Enter, ta có hộp thông báo kết quả a % b như hình sau:



B2H14 Kết quả của a % b

BÀI 3

THIẾT KẾ TRANG WEB DÙNG CÁC PHÁT BIỂU ĐIỀU KIỆN

Bạn thiết kế một trang Web để nhập vào hai số a và b. Chương trình sẽ thông báo số lớn trong hai số

Vào Notepad viết đoạn mã như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> TIM SO LON NHAT </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
timsoMax();
function timsoMax()
{
    var a=prompt("Ban nhap vao so a :", 0);
    var soa=eval(a);
    var b=prompt("Ban nhap vao so b :", 0);
    var sob=eval(b);
    if (soa>sob)
        alert ("So lon nhat la :"+ soa);
    else
        alert ("So lon nhat la : " + sob);
}
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử bạn lưu tập tin trên với tên là **JAVASCRIPT9.HTML** tại E:\

Giải thích:

Đoạn code trên, bạn dùng lệnh rẽ nhánh If. Việc thực hiện được chuyển hướng tùy theo biểu thức điều kiện nhận giá trị đúng (True) hoặc sai (False).

Trang Web có tiêu đề "TIM SO LON NHAT"

Khai báo dùng JavaScript

Khai báo các biến cục bộ bằng các từ khóa var

Nhập vào số a (hàm prompt nhập chuỗi)

Đổi chuỗi nhập thành số qua hàm eval

Nhập vào chuỗi số b, đổi qua số

Phát biểu If để in ra số lớn trong hai số nhập vào

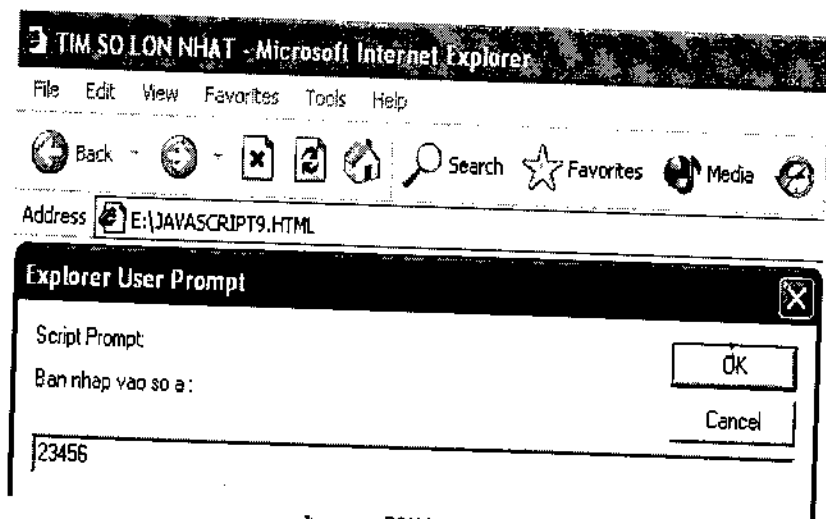
Lưu ý:

♦ Trường hợp mỗi nhánh rẽ chỉ có một chỉ thị, ta không cần dùng dấu { và }.

♦ Trong JavaScript phát biểu if không có Then và End If như trong VBScript

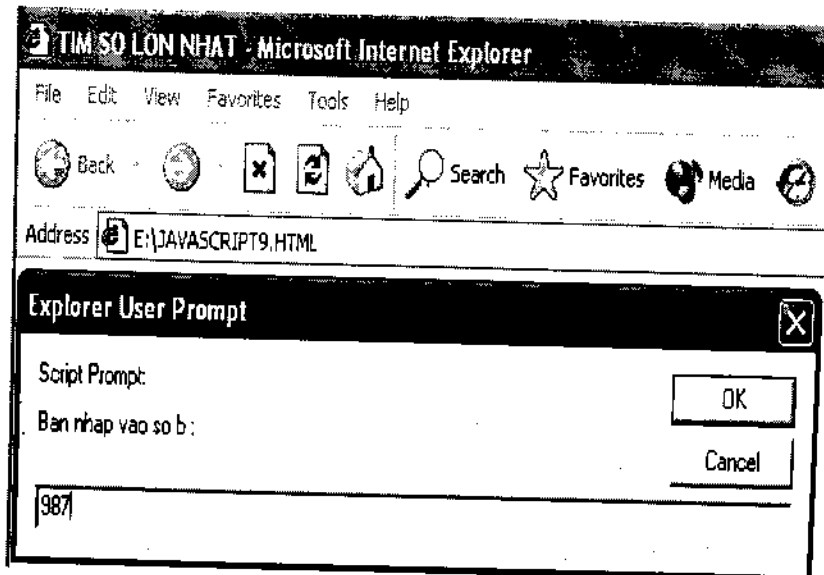
♦ Điều kiện theo sau if phải được bọc bằng cặp dấu (và)

Nhấp đúp vào tên của tập tin JAVASCRIPT9.HTML, giả sử nhập a=23456 bạn sẽ thấy hình sau:



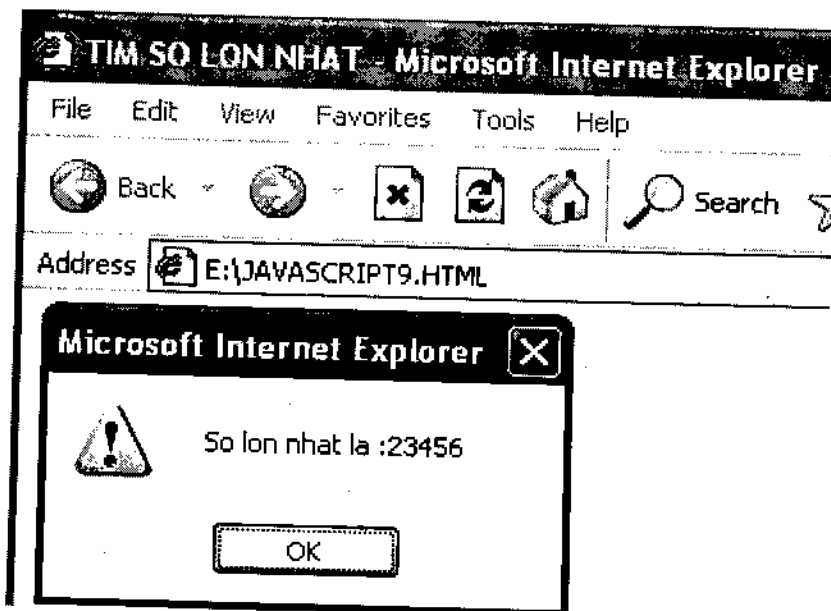
B3H1

Nhấp nút OK, trong hộp thoại hiện ra tiếp theo nhập số b là 987 như hình sau:



B3H2

Nhấp nút OK. Bạn thấy kết quả như hình sau:



B3H3

Cấu trúc IF sẽ được thể hiện như sau:

☞ Nếu có một lệnh trong nhánh rẽ

if (điều kiện)

 câu lệnh;

if (điều kiện)

 câu lệnh;

else

 câu lệnh;

☞ Nếu có hai lệnh trong nhánh rẽ

if (điều kiện)

{

 câu lệnh 1;

 câu lệnh 2;

}

if (điều kiện)

{

 câu lệnh 1;

 câu lệnh 2;

}

else

{

 câu lệnh m;

 câu lệnh n;

}

Nếu một chương trình có quá nhiều phát biểu if, chúng ta có thể dùng phát biểu chọn lựa switch case.

👉 Trong **JAVASCRIPT** dữ liệu luận lý như sau:

&& là phép toán AND, trong VBSCRIPT dùng AND

|| là phép toán OR, trong VBSCRIPT dùng OR

! là phép toán phủ định, trong VBSCRIPT dùng NOT

👉 Trong **JAVASCRIPT** các phép toán so sánh như sau:

= = bằng nhau, trong VBSCRIPT dùng =

!= Khác nhau, trong VBSCRIPT dùng < >

> lớn hơn

>= lớn hơn hoặc bằng

< nhỏ hơn

<= nhỏ hơn hoặc bằng

Kết quả thực hiện của các phép toán so sánh là true hoặc false.

Ví dụ:

Viết trang Web thể hiện như sau:

Người sử dụng nhập số của tháng trong hộp thoại.

Nếu nhập số 2: báo ra có 28 ngày

Nếu nhập 1, 3, 5, 7, 8, 10, 12: báo ra có 31 ngày

Nếu nhập 4, 6, 11: báo ra có 30 ngày

Bạn có thể dùng phát biểu if để viết như sau:

<HTML>

<HEAD>

<TITLE> TIM SO NGAY CUA THANG </TITLE>

<Script Language="JavaScript">

<!--Begin

```
var a=prompt("Ban nhap vao mot so la so cua thang :");
```

```
var soa=eval(a);
```

```
if (soa==2)
```

```
{
```

```
    var songay=28;
```

```
    alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
```

```
}
```

```

if ((soa==1) || (soa==3) || (soa==5) || (soa==7) || (soa==8) ||
    (soa==10) || (soa==12))
{
    var songay=31;
    alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
}
if ((soa==4) || (soa==6) || (soa==11))
{
    var songay=30;
    alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
}
if ((soa!=1) && (soa!=2) && (soa!=3) && (soa!=4) && (soa!=5)
    && (soa!=6) && (soa!=7) && (soa!=8) && (soa!=9) &&
    (soa!=10) && (soa!=11) && (soa!=12))
    alert("Khong co thang nay");
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>

```

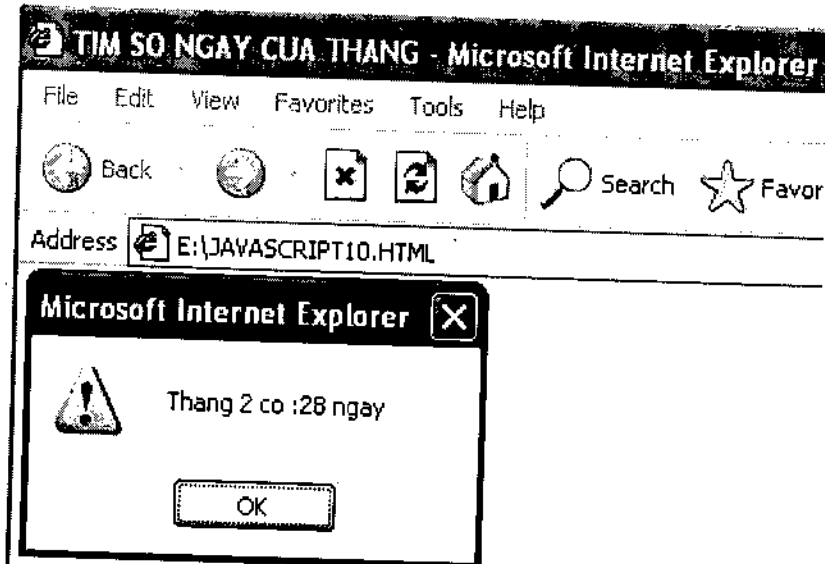
Bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT10.HTML** tại E:\

Lưu ý:

Các dòng lệnh được đánh trên một dòng.

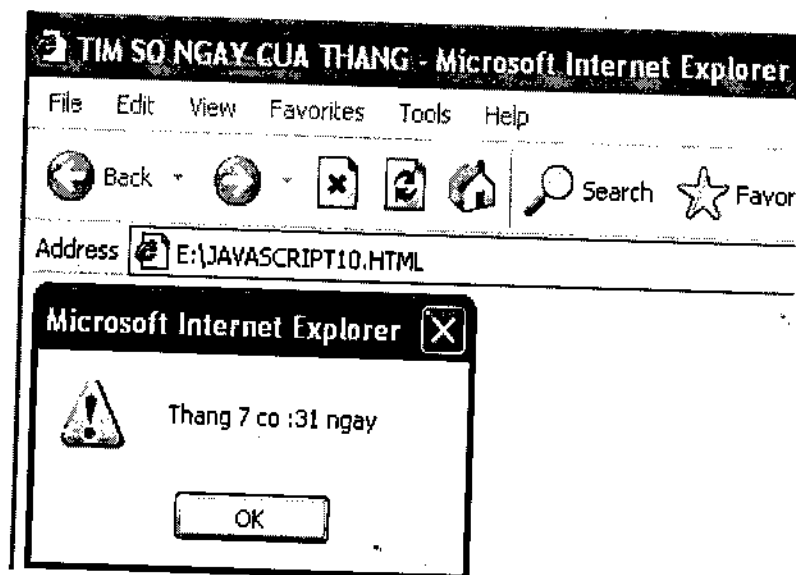
Giải thích:

- ◆ Nhập vào một số
 - ◆ Nếu số là 2. Báo ra có 28 ngày
 - ◆ Nếu số là 1 hoặc 3 hoặc 5 hoặc 7 hoặc 8 hoặc 10 hoặc 12. Báo ra có 31 ngày
 - ◆ Nếu số là 4 hoặc 6 hoặc 11. Báo ra có 30 ngày
 - ◆ Nếu số nhập khác 1 đến 12. Báo ra không có tháng này.
- Nhấp đúp vào tên tập tin HTML trên, bạn nhập số vào trong hộp thoại, bạn sẽ có kết quả đúng như thực tế.
- Giả sử nhập vào số 2. Bạn thấy kết quả thông báo như hình sau:



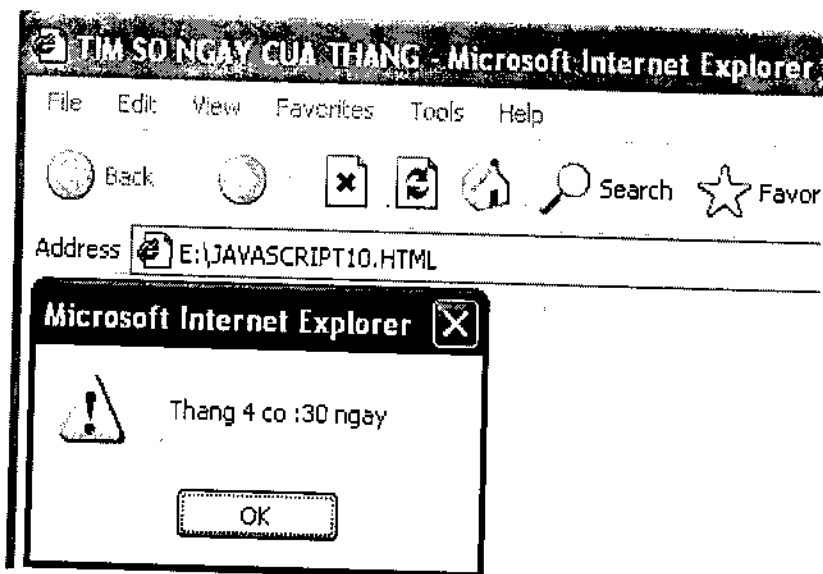
B3H4

◆ Click OK kết thúc. Mở lại trang Web trên, giả sử nhập vào số 7. Click nút OK. Bạn sẽ có hình như sau:



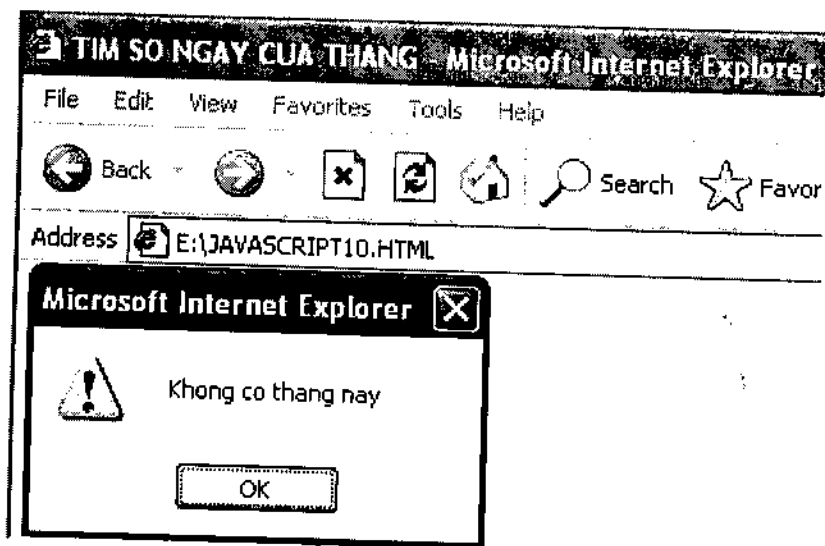
B3H5

◆ Nếu nhập vào số 4, bạn thấy hình như sau:



B3H6

- ◆ Nếu nhập số 15. Bạn sẽ thấy thông báo sau:



B3H7

Qua đoạn mã trên, nhìn không đẹp và rườm rà. Bạn có thể thay lại đoạn code như sau:

- ◆ Vào Notepad viết lại đoạn mã như sau:

```

<HTML>
<HEAD>
<TITLE> TIM SO NGAY CUA THANG DUNG PHAT BIEU SWITCH
</TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
var a=prompt("Ban nhap vao mot so la so cua thang :");
var soa=eval(a);
switch (soa)
{
    case 2:
    {
        var songay=28;
        alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
        break;
    }
    case 1,3,5,7,8,10,12:
    {
        var songay=31;
        alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
        break;
    }
    case 4,6,11:
    {
        var songay=30;
        alert("Thang " + soa + " co : " + songay + " ngay");
        break;
    }
    default:
        alert("Khong co thang nay");
}
//--End-->
</Script>
</HEAD>

```

<BODY>

</BODY>

</HTML>

Giả sử bạn lưu với tên **JAVASCRIPT11.HTML** tại E:\

Giải thích:

- ◆ Nhập vào một số
- ◆ Nếu số là 2 báo ra có 28 ngày
- ◆ Nếu số là 1, 3, 5, 7, 8, 10, 12 báo ra có 31 ngày
- ◆ Nếu số là 4, 6, 11 báo ra có 30 ngày
- ◆ Nếu một số khác 1 đến 12 báo ra không có tháng này

Nhìn vào đoạn mã trên, dùng switch ... Bạn thấy gọn gàng và đẹp hơn rất nhiều phải không.

◆ Bạn chú ý biến sau case có dấu hai chấm, tên case phải viết chữ thường, switch cũng là chữ thường, nếu có từ hai câu lệnh trở lên phải có cặp dấu móc { và }. Khi các case không thỏa, thì thực hiện câu lệnh sau default:

Nhấp đúp vào tên tập tin HTML JAVASCRIPT11 nhập vào số các tháng giống như trên. Bạn sẽ thấy kết quả thể hiện cũng tương tự như trên.

Cấu trúc switch case như sau:

switch (Biểu thức kiểm tra)

```
{  
  case <danh sách biểu thức 1>:
```

```
  {  
    khối lệnh 1  
    break;
```

```
  {  
  case <danh sách biểu thức 2>:
```

```
  {  
    khối lệnh 2  
    break;  
  }  
}
```

...
...
...
default:

```
{  
    khối lệnh n  
}
```

Ghi chú:

- ◆ Sau mỗi câu lệnh sẽ có dấu chấm phẩy.
- ◆ Các từ khóa là chữ thường
- ◆ Nếu mỗi khối có từ hai lệnh trở lên, chúng ta phải dùng thêm cặp dấu móc { và }.

- ◆ Mỗi danh sách biểu thức chứa một hoặc nhiều giá trị. Các giá trị cách nhau bằng dấu phẩy. Mỗi khối lệnh có thể chứa từ 0 đến nhiều dòng lệnh. Nếu có hơn một case thỏa điều kiện thì khối lệnh của case đầu tiên được thi hành, default không nhất thiết phải có, dùng trong trường hợp còn lại của các case trước.

- ◆ Trong JAVASCRIPT dùng default: trong VBSCRIPT dùng case else

- ◆ Ở trên, số nhập vào sẽ được kiểm tra với các giá trị theo sau case, nếu thỏa sẽ thực hiện các câu lệnh của case đó, gặp lệnh break sẽ thoát ngay khỏi switch case.

BÀI 4

THIẾT KẾ TRANG WEB DÙNG CÁC PHÁT BIỂU LẶP

Cấu trúc For ... Next

Dùng khi biết trước lần lặp. Bạn dùng biến đếm tăng dần hoặc giảm dần trong vòng lặp.

```
for (<khởi động>; <đk>; <thực hiện trước khi lặp >)  
{  
    <khối lệnh trong vòng lặp>  
}
```

Cấu trúc while

```
while (<điều kiện>)  
{  
    <khối lệnh trong vòng lặp>  
}
```

Cấu trúc do ... while

```
do  
{  
    <khối lệnh trong vòng lặp>  
}  
While (<điều kiện>);
```

Bạn theo dõi chương trình dùng các vòng lặp ở trên để tính cùng một bài toán đó là tính tổng 10 số tự nhiên đầu tiên (từ 1 đến 10) như sau:

Vào Notepad viết đoạn mã như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
    var sum=0;
    for(i=1; i<=10; i=i+1)
    {
        sum=sum+i;
    }
    alert("Tính tổng từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp for. Kết quả là : " +
        sum);
    sum=0;
    i=1;
    while(i<=10)
    {
        sum=sum+i;
        i=i+1;
    }
    alert("Tính tổng từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp while. Kết quả là : " +
        sum);
    sum=0;
    i=1;
    do
    {
        sum=sum+i;
        i=i+1;
    }
    while(i<11);
    alert("Tính tổng từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp do ... while. Kết quả
        là : " + sum);
```

```
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử lưu tập tin là **JAVASCRIPT12.HTML** tại **E**

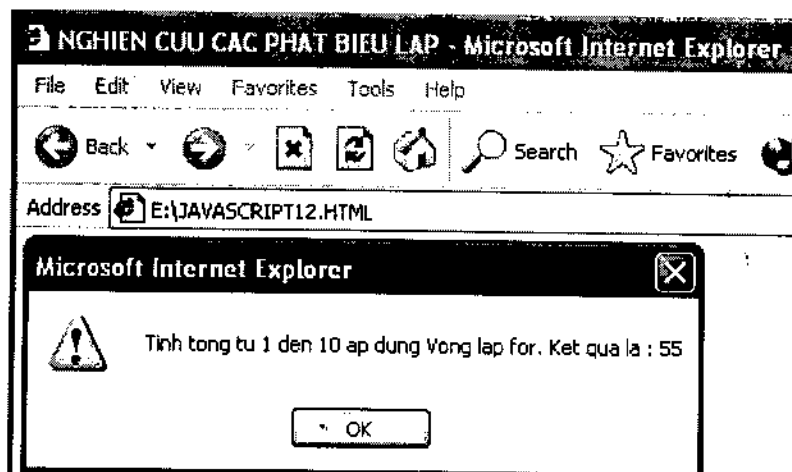
Ghi chú:

Các dòng lệnh thông báo ra hộp thoại được đánh trên một dòng.

Giải thích:

- ◆ Khai báo biến sum và gán bằng 0
- ◆ Vòng lặp for có biến i chạy từ 1 đến 10.
- ◆ Thông báo ra hộp thoại kết quả qua hàm alert
- ◆ Gán lại biến sum=0, biến i=1
- ◆ Vòng lặp while tính tổng từ 1 đến 10
- ◆ Thông báo ra hộp thoại kết quả
- ◆ Gán lại biến sum=0, biến i=1
- ◆ Vòng lặp do ... while While tính tổng từ 1 đến 10
- ◆ Thông báo ra hộp thoại kết quả

Tất cả các vòng lặp trên đều cho ra cùng một kết quả là 55. Bạn thấy các hộp thoại hiện ra lần lượt như sau:



B4H1

NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT12.HTML

Microsoft Internet Explorer



Tinh tong tu 1 den 10 ap dung Vong lap while. Ket qua la : 55

OK

B4H2

NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT12.HTML

Microsoft Internet Explorer



Tinh tong tu 1 den 10 ap dung Vong lap do ... while. Ket qua la : 55

OK

B4H3

Ta có: $1+2+3+4+5+6+7+8+9+10=55$

Bây giờ chúng ta thử viết trang Web tính tổng các số lẻ từ 1 đến 10.

Vào soạn thảo lại chương trình trên như sau:

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE> NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP </TITLE>
```

```
<Script Language="JavaScript">
```

```
<!--Begin
```

```
    var sum=0;
```

```
    for(i=1; i<=10; i=i+2)
```

```
    {
```

```
        sum=sum+i;
```

```
    }
```

```
    alert("Tính tổng các số lẻ từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp for. Kết quả  
        là : " + sum);
```

```
    sum=0;
```

```
    i=1;
```

```
    while(i<=10)
```

```
    {
```

```
        sum=sum+i;
```

```
        i=i+2;
```

```
    }
```

```
    alert("Tính tổng các số lẻ từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp while. Kết  
        quả là : " + sum);
```

```
    sum=0;
```

```
    i=1;
```

```
    do
```

```
    {
```

```
        sum=sum+i;
```

```
        i=i+2;
```

```
    }
```

```
    while(i<11);
```

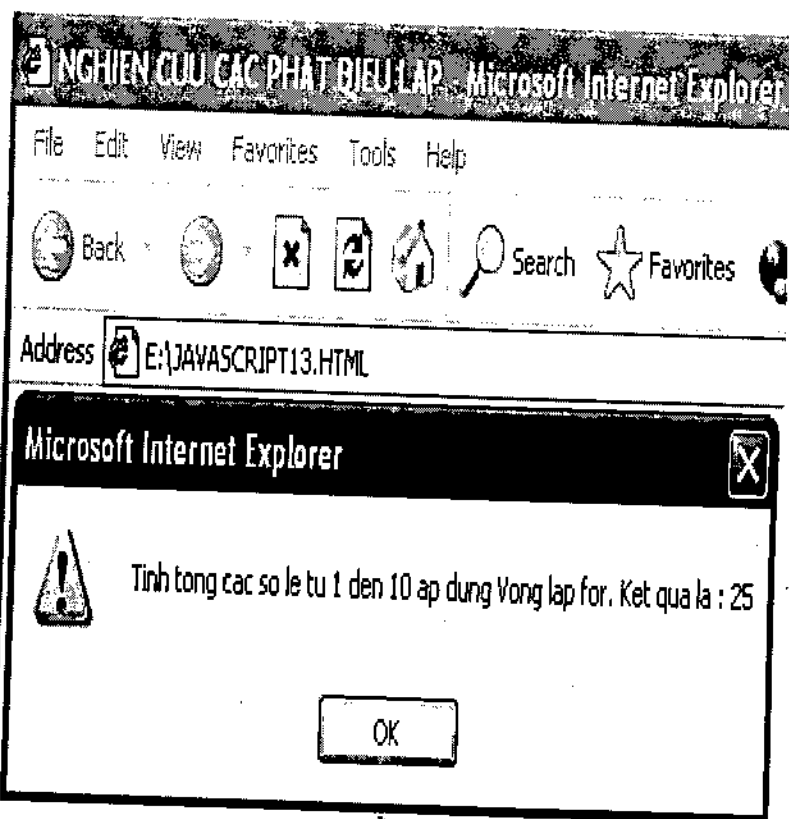
```
    alert("Tính tổng các số lẻ từ 1 đến 10 áp dụng Vòng lặp do ... while.  
        Kết quả là : " + sum);
```

```
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>
```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên mới là **JAVASCRIPT.HTML** tại **E:**
Giải thích:

Bạn chỉ cần sửa lại $i = i + 1$ trong các vòng lặp và các chuỗi thông báo.

Nhấp đúp vào tên tập tin, bạn thấy kết quả như hình sau:



B4H4

Click nút OK, sẽ có hộp thoại sau hiện ra

NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address  E:\JAVASCRIPT13.HTML

Microsoft Internet Explorer



Tinh tong cac so le tu 1 den 10 ap dung Vong lap while. Ket qua la : 25

OK

B4H5

Click nút OK, sẽ có hộp thoại như sau:

NGHIEN CUU CAC PHAT BIEU LAP - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address  E:\JAVASCRIPT13.HTML

Microsoft Internet Explorer



Tinh tong cac so le tu 1 den 10 ap dung Vong lap do ... while. Ket qua la : 25

OK

B4H6

BÀI 5

THIẾT KẾ TRANG WEB DÙNG CÁC ĐỐI TƯỢNG CƠ SỞ

Đối tượng Window

Đây là đối tượng gốc của tất cả các đối tượng khác trong cửa sổ của trình duyệt Web. Đối tượng này chứa đối tượng Location (thông tin về vị trí www của trang Web hiện hành), đối tượng Document (sẽ trình bày trong ví dụ sau), các cửa sổ con được tạo lập ... Sau đây là một số phương thức thường dùng

◆ **window.confirm(msg):** Hộp thoại hỏi đáp với chuỗi msg, nếu người dùng chọn OK (hàm trả về True).

◆ **window.close():** Đóng cửa sổ trình duyệt Web

◆ **prompt(msg, dữ liệu mặc nhiên):** Hộp thoại nhập liệu cùng với chuỗi ký tự msg và dữ liệu mặc nhiên. Đối thứ hai có thể có hoặc không.

Phương thức thứ nhất và thứ tư bạn đã biết. Còn nhiều phương thức khác, khi nào cần dùng chúng tôi sẽ giải thích.

Đối tượng Document

Được dùng để truy xuất đến các thành phần trình bày (trong phạm vi <BODY> và </BODY>) của trang HTML hiện hành. Đối tượng này chứa các Form, các liên kết trang, cùng với các thuộc tính và phương thức sau đây:

◆ **bgColor:** màu nền

◆ **fgColor:** màu chữ

◆ **linkColor:** màu các liên kết trang mà người dùng chưa duyệt qua

◆ **alinkColor:** màu các liên kết trang đang chọn

◆ **vlinkColor:** màu các liên kết trang mà người dùng đã duyệt qua

- ◆ **read only**: không sửa được, chỉ đọc
- ◆ **lastModified**: ngày giờ cập nhật tập tin HTML lần cuối cùng
- ◆ **location**: Vị trí www của trang Web hiện hành
- ◆ **referrer**: địa chỉ của trang Web tham chiếu đến trang hiện hành
- ◆ **title**: tiêu đề (đã được định nghĩa trong phạm vi của <Title> và </Title>)
- ◆ **document.Write(<biểu thức>,...)**: ghi dữ liệu dạng Text hay theo cú pháp HTML vào văn bản hiện hành.
- ◆ **document.WriteLine()**: giống phương thức trên nhưng xuống dòng.

Các đối tượng form

Mỗi Document có thể chứa nhiều Form, mỗi Form định nghĩa trong phạm vi <Form> và </Form> gồm nhiều nút nhập liệu có dạng khác nhau. Bài kế tiếp sẽ hướng dẫn cách tạo form.

Ví dụ sau sẽ minh họa cách dùng các thuộc tính, phương thức của các đối tượng cơ sở vừa giới thiệu ở trên.

Bạn vào Notepad viết đoạn mã như sau:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE> THIET KE WEB BANG JAVASCRIPT </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
document.write ("<B> <Font Face='VNI-Times' size='7pt'>");
document.write (" Một vài thông tin: </B> </Font> <BR>");
document.write ("Thời gian sửa sau cùng: " + document.lastModified
+ "<BR>");
document.write ("Địa chỉ của tập tin HTML (URL:)" + window.location
+ "<BR>");
doimau =window.confirm ("Bạn có muốn thay đổi màu nền cho trang
Web không? Nếu muốn click OK")
if (doimau)
    document.bgColor="Yellow";
else
```

```

    alert(" Ban van giu mau cu, chuc mung ban");
//--End-->
</Script>
</HEAD>
<BODY>
</BODY>
</HTML>

```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT14.HTML** tại E\

Giải thích:

◆ Xuất hiện "THIET KE TRANG WEB BANG JAVASCRIPT" trên tiêu đề của cửa sổ

◆ Khai báo dùng ngôn ngữ JavaScript

◆ Khai báo Font VNI-Time có size="7pt"

◆ Xuất hiện dòng chữ "Một vài thông tin:" trong trang Web

◆ Xuất hiện thời gian sửa sau cùng đối với code của trang Web (document.lastModified).

◆ Ghi địa chỉ của trang Web (window.location)

◆ Gán phương thức xác nhận với chuỗi hỏi có muốn thay đổi màu cho nền của trang Web không? cho biến doimau

◆ Nếu click nút OK trên hộp thoại xác nhận (tức biến doimau=true) sẽ đổi màu nền thành màu vàng do lệnh document.bgColor="Yellow". Nếu click nút Cancel trên hộp thoại xác nhận (biến doimau=False) sẽ thực hiện câu lệnh sau else cho xuất hiện hộp thoại thông báo thông qua lệnh window.alert "Ban van giu mau cu, chuc mung ban".

Nhấp đúp vào tên tập tin JAVASCRIPT14.HTML trong cửa sổ Explorer, bạn sẽ thấy kết quả trang Web hiện ra như hình sau:

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT14.HTML

Một vài thông tin:

Thời gian sửa sau cùng: 10/26/2005 20:02:36

Địa chỉ của tập tin HTML (URL): file:///E:/JAVASCRIPT14.HTML

Microsoft Internet Explorer



Bạn có muốn thay đổi màu nền cho trang Web không? Nếu muốn click OK

OK

Cancel

B5H1

Nhìn vào trang Web, bạn thấy hiện ra thời gian sửa sau cùng của đoạn mã trang HTML này là 20:02:36 ngày 26 tháng 10 năm 2005. Địa chỉ của tập tin HTML là E:\JAVASCRIPT14.HTML

Bên trong trang Web, bạn còn thấy hộp thoại xác nhận hiện ra hỏi bạn có muốn thay đổi màu của trang Web hay không? Nếu bạn click nút OK, bạn thấy hộp thoại biến mất và nền của trang Web sẽ đổi màu như hình sau:

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT14.HTML

Một vài thông tin:

Thời gian sửa sau cùng: 10/26/2005 20:02:36

Địa chỉ của tập tin HTML (URL): file:///E:/JAVASCRIPT14.HTML

B5H2

Nếu lúc đó bạn click nút Cancel, hộp thoại xác nhận biến mất, hộp thoại thông báo hiện ra như hình sau:

File Edit View Favorites Tools Help

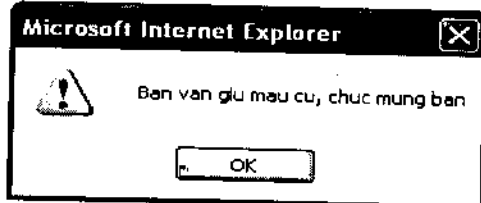


Address E:\JAVASCRIPT14.HTML

Một vài thông tin:

Thời gian sửa sau cùng: 10/26/2005 20:08:28

Địa chỉ của tập tin HTML (URL): file:///E:/JAVASCRIPT14.HTML



B5H3

Click nút OK trên hộp thoại thông báo, bạn có trang Web vẫn giữ màu cũ như hình sau:



B5H4

Vì sách không có màu, các bạn có thể nhận biết qua hình thức đậm nhạt của hình.

Nhận xét:

Trong 5 bài tập trên, các bạn thấy tất cả các lệnh đều được viết trong `<Script language="JavaScript">` và `</Script>`. Phần BODY không có gì bên trong.

Bài tập sau các bạn sẽ thấy đoạn mã VBScript sẽ được viết riêng và viết ở bên trên. Có thêm phần code trong `<BODY> ... </BODY>`

BÀI 6

THIẾT KẾ TRANG WEB CÓ FORM NHẬP LIỆU

Bạn có thể viết mã JavaScript để thực hiện việc nhập dữ liệu của người dùng thông qua các trang Web. Công việc này thực hiện nhờ các form. Mỗi form có chứa nhiều nút nhập dữ liệu có tác dụng khác nhau. Sau đây là các loại nút nhập liệu

- ◆ **text**: là một khung dùng để nhập hoặc thể hiện thông tin
- ◆ **button**: là một nút khi click vào nó sẽ thực hiện một điều gì đó tùy theo code mà bạn viết cho nó. Bạn thường thấy loại nút này, chẳng hạn như nút OK, nút Cancel ...
- ◆ **reset**: là một nút bấm đặc biệt, khi nhấp chuột vào thì nội dung tất cả các ô dữ liệu khác được khởi tạo về giá trị mặc nhiên.
- ◆ **checkBox**: Nhập dữ liệu gồm hai trạng thái True/False hay Yes/No. Loại này chọn bao nhiêu checkBox thì có bấy nhiêu checkBox có tác dụng
- ◆ **(radio, option button)**: Nhập dữ liệu gồm hai trạng thái True/False hay Yes/No. Loại này có tính cách loại trừ chọn một Radio thì tất cả các Radio khác sẽ không còn chọn.
- ◆ **label**: nhãn thường dùng làm tiêu đề

Tất cả các điều khiển trên được định nghĩa trong tập tin HTML bằng lệnh sau:

```
<input type="???" name="???" value="???">
```

Trong đó:

- ◆ **type**: Lấu giá trị chuỗi là tên của các điều khiển ví dụ như "Text", "Button", "Radio", "CheckBox", "Reset" ...
- ◆ **name**: xác định tên biến dùng để truy xuất đến ô đó khi viết mã Scrip đáp ứng với biến cố nhập dữ liệu.

◆ **value**: dùng để đặt giá trị mặc nhiên cho ô dạng "Text", đặt nội dung cho các điều khiển. Ví dụ Button có tiêu đề trên nút là "Xem thông tin", bạn khai báo Value="Xem thông tin". Đối với "checkBox" và "Radio" có thể dùng trường check (lấy giá trị bằng "True" hoặc "False") để xác định nút đó có được chọn hay không chọn.

◆ **listBox**: là một danh sách gồm nhiều mục nằm trong một hộp, người dùng di chuyển vật sáng trong hộp và lựa chọn một mục. Hộp nhập liệu này được định nghĩa bởi lệnh `<select>` và `</select>`, cùng với nhiều lệnh `<option>` và `</option>` để định nghĩa các mục trong hộp chọn.

Ví dụ:

Định nghĩa danh mục thiết kế các trang Web như sau:

```
<select name="Ngonngu_class">  
  <option> HTMLclass</option>  
  <option> VBSCRIPTclass</option>  
  <option> JAVACRIPTclass</option>  
</select>
```

Để quy định mục hiện hành (đang được chọn) bạn xác lập trường `selected` có giá trị là `true` của lệnh `<option>`

Ví dụ:

```
<option selected="true"> Laptrinh class </option>
```

Trường hợp cần hiển thị nhiều mục cùng một lúc trong hộp (thay vì chỉ hiện mục hiện hành và mở thêm ra khi cần) quy định thuộc tính `size` của lệnh `<select>`. Để có thể chọn nhiều mục ta đặt trường `multiple` trong lệnh này.

Ví dụ:

```
<select size="5" multiple> ... </select>
```

◆ **textarea**: Vùng soạn thảo văn bản để người dùng nhập và soạn thảo nhiều đoạn văn bản. Dạng này được định nghĩa bằng lệnh `<textarea>` và `</textarea>`. Trường `name` cũng dùng để định nghĩa tên biến dùng khi viết mã Script điều khiển vùng soạn thảo văn bản, ngoài ra cũng có thể dùng trường `rows` và `cols` để xác định số dòng, số cột của vùng soạn thảo văn bản

Ví dụ:

```
<textarea cols="30" rows="10" name="m_thanhphan"> </textarea>
```

Mã điều khiển nhập dữ liệu

Những thao tác của người dùng trên nút nhập dữ liệu sẽ phát sinh các biến cố mà ta có thể viết mã Script để đáp ứng xử lý biến cố phát sinh. Ứng với mỗi loại nút nhập liệu, sẽ có các dạng biến cố thích hợp. Chẳng hạn đối với các nút bấm "button" thì ta có biến cố onClick được phát sinh khi người dùng nhấp chuột vào nút bấm.

Ví dụ:

```
<input type="button" value="Xem" onclick="alert('click vào nút OK')">
```

Bạn vào Notepad để viết đoạn mã như sau:

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title> THIET KE WEB BANG JAVASCRIPT CO FORM </title>
```

```
<Script Language="JavaScript">
```

```
!--Begin
```

```
function kiểmtra(m_congviec)
```

```
{  
    if (m_congviec.value.length<1)
```

```
    {  
        alert("Ban phai nhap ten vao khung :");  
        m_congviec.focus();  
    }
```

```
else
```

```
{  
    alert(" Click nut OK de tiep tuc");  
    var ch1=document.nhap.m_holot.value;  
    var ch2=document.nhap.m_ten.value;  
    var ch=ch1 + " " + ch2;  
    document.nhap.m_ketqua.value=ch;  
    alert("HO VA TEN MA BAN VUA NHAP: " +ch);  
    document.write("HO VA TEN : " +ch);  
}
```

```
}  
!--End-->
```



```

</Script>
</head>
<body>
<form name="nhap">
Nhap vào họ lót (vào khung trước) và tên (vào khung sau): <BR>
<input type="text" name="m_hoLot">
<input type="text" name="m_ten">
<input type="button" value="Tiếp theo"
onClick="kiemtra(nhap.m_ten)"><BR>
<input type="text" name="m_ketqua">
</form>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu với tên **JAVASCRIPT15.HTML** tại E:\

Giải thích:

◆ Xuất hiện tiêu đề trên cửa sổ của trang Web câu "THIỆT KE WEB BANG JAVASCRIPT CÓ FORM"

◆ Khai báo dùng JavaScript

◆ Hàm có tên `kiemtra(m_congviec)`

◆ Phát biểu chọn lựa if với điều kiện kiểm tra giá trị của Text có tên `m_ten` trong form có chiều dài nhỏ hơn 1 (tức là rỗng, không nhập gì cả). Nếu đúng thông báo trên hộp thoại câu "Bạn phải nhập tên vào khung" (khi click vào button có tiêu đề `Tieptheo`)

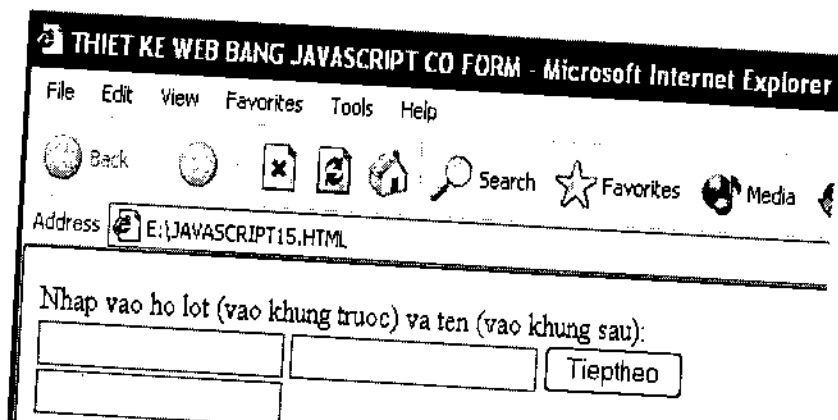
◆ Ngược lại (có thông tin trong khung nhập tên) hộp thông báo xuất hiện "Click nút OK để tiếp tục". Gán họ lót đã nhập cho biến `ch1` và Tên cho biến `ch2`. Nối hai chuỗi họ lót và tên chính giữa có thêm một khoảng trắng để cách quãng. Đầu tiên hiện nội dung họ lót và tên ra text có tên `m_ketqua` và hiện ra trong hộp thoại của hàm `alert()`. Click nút OK trên hộp thoại, bạn sẽ thấy họ tên vừa nhập sẽ hiện ra trên màn hình trang Web, phía trước có chuỗi "Họ và tên".

◆ Khi thực hiện trang Web, phần `<BODY>` `</BODY>` sẽ thực hiện, khung hiện ra để bạn nhập họ lót và tên, khi click button thì sẽ gọi hàm có tên `kiemtra()` để theo dõi việc nhập, nếu thiếu tên, bắt nhập lại, khi nhập xong, click OK trên hộp thoại hiện ra, đầu tiên sẽ có tên nhập trong hai khung text ra khung text thứ ba bên dưới và trong hộp

thoại. Click OK trên hộp thoại, bạn sẽ thấy họ và tên hiện trên trang Web.

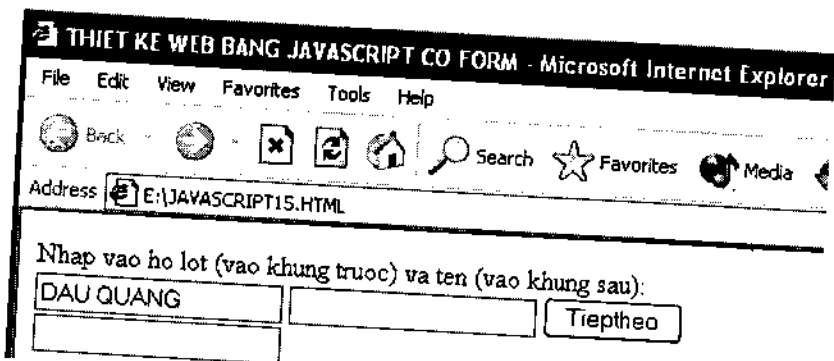
Lưu ý:

Bạn phải nhập chính xác đoạn code, chú ý chữ thường và chữ hoa. Nhấp đúp vào tên tập tin JAVASCRIPT15.HTML, các bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:



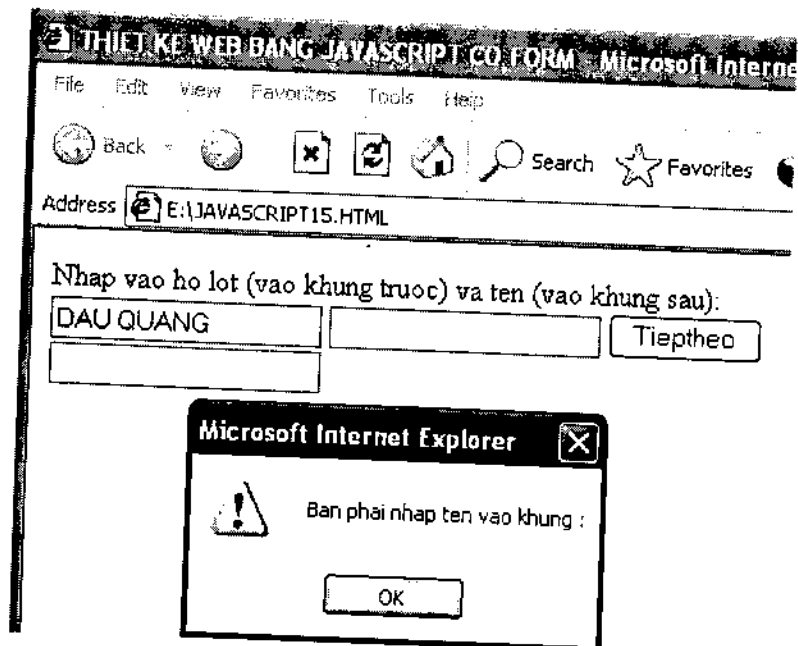
B6H1

Click chuột vào khung bên trái, giả sử bạn nhập DAU QUANG như hình sau:



B6H2

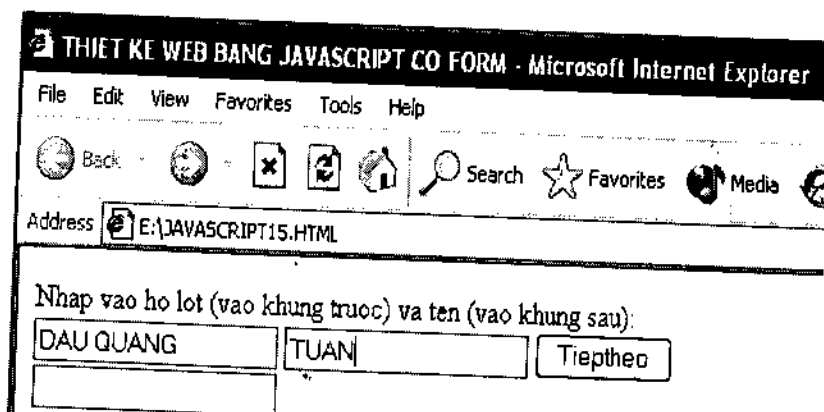
Nhấn phím tab, hoặc click chuột vào khung thứ hai (khung nhập tên) bên phải, không nhập gì hết. Click nút có tiêu đề "Tieptheo". Bạn thấy hộp cảnh báo như sau:



B6H3

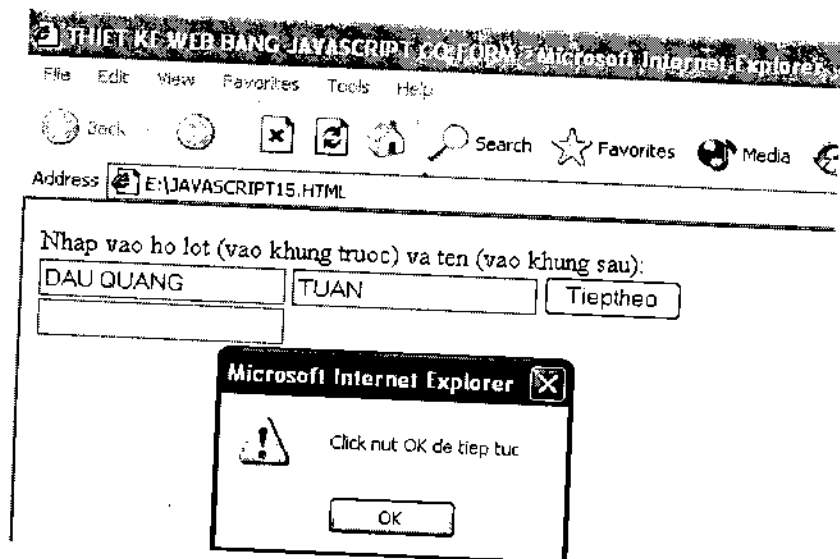
Vì không nhập tên vào khung nên khi click vào button có tiêu đề "Tieptheo", bạn thấy hộp cảnh báo nói chúng ta phải nhập tên.

◆ Click nút OK, bạn thấy dấu nháy xuất hiện trong khung. Giả sử bạn nhập tên TUAN, bạn thấy như hình sau:



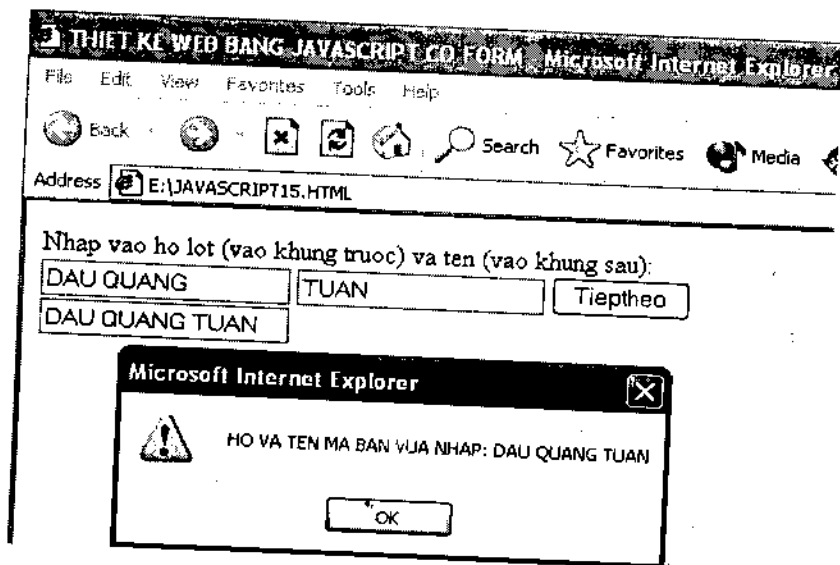
B6H4

- ◆ Click nút Tieptheo, bạn thấy kết quả trên trang Web như sau:



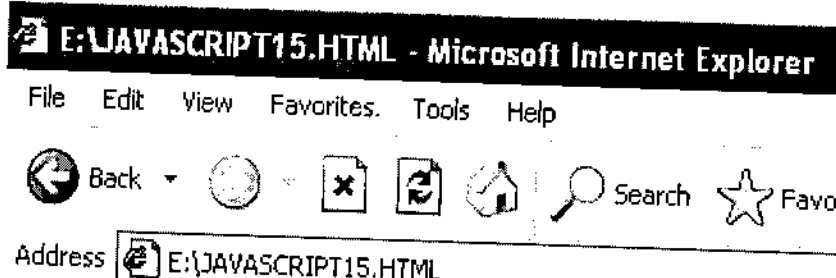
B6H5

- ◆ Click nút OK bạn thấy kết quả trên trang Web bây giờ như hình sau:



B6H6

◆ Click nút OK trên hộp thoại, bạn thấy kết quả cuối cùng như hình sau:



HO VA TEN : DAU QUANG TUAN

86H7

◆ Thông thường về cơ sở dữ liệu, vùng họ lót và tên không được trống. Nếu có yêu cầu như vậy, bạn phải thực hiện như thế nào? Giải quyết xong điều này, các bạn phải lưu ý viết code sao cho khung nào trống thì khi quay lại, dấu nháy phải ở đúng khung đó để người sử dụng nhập.

Bạn vào tập tin VBSCRIPT16.HTML sửa code như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB BANG JAVASCRIPT CO FORM </title>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
function kiểmtra(m_congviec1, m_congviec2)
{
    if
((m_congviec1.value.length<1)&&(m_congviec2.value.length<1))
    {
        alert("Ban phai nhap HOLOT va TEN vao khung :");
        m_congviec1.focus();
    }
    else
    {
```

```

    if (m_congviec1.value.length<1)
    {
        alert("Ban phai nhap HO LOT vao khung :");
        m_congviec1.focus();
    }
    if (m_congviec2.value.length<1)
    {
        alert("Ban phai nhap TEN vao khung :");
        m_congviec2.focus();
    }
}
if
((m_congviec1.value.length>=1)&&(m_congviec2.value.length>=1))
{
    alert(" Click nut OK de tiep tục");
    var ch1=document.nhap.m_holot.value;
    var ch2=document.nhap.m_ten.value;
    var ch=ch1 + " " + ch2;
    document.nhap.m_ketqua.value=ch;
    alert("HO VA TEN MA BAN VUA NHAP: " +ch);
    document.write("HO VA TEN : " +ch);
}
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<form name="nhap">
Nhap vao ho lot (vao khung truoc) va ten (vao khung sau): <BR>
<input type="text" name="m_holot">
<input type="text" name="m_ten">
<input type="button" value="Tieptheo" onClick="kiemtra(nhap.m_holot,
nhap.m_ten)"><BR>
<input type="text" name="m_ketqua">

```

</form>

</body>

</html>

Giả sử bạn lưu với tên **JAVASCRIPT16.HTML** tại **E:**

Giải thích:

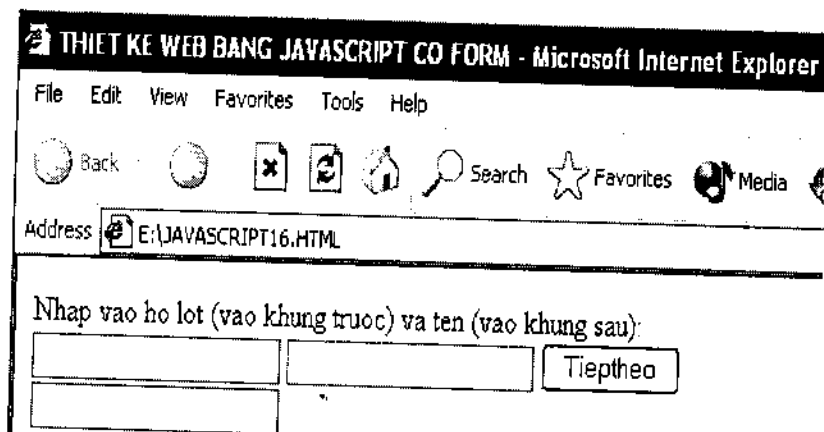
◆ Phần viết code JavaScript, trong hàm kiểm tra bạn thêm một đối thủ hai có tên `m_congviec2`.

◆ Sửa lại các phát biểu if else như trên để lọc ra các trường hợp khi nhấn nút có tiêu đề "Tiếp theo". Trường hợp cả hai khung text họ lót và tên đều bỏ trống (không nhập mà click vào nút). Hộp thông báo hiện ra bắt người sử dụng phải nhập vào hai khung này. Nếu không thỏa điều kiện (2 khung đều trống) thì sẽ vào các câu lệnh sau else để kiểm tra điều kiện. Nếu cả hai khung đều nhập thông tin rồi, chương trình sẽ bỏ qua phần else này (kết thúc phát biểu if else ở trên) và qua phát biểu if tiếp theo.

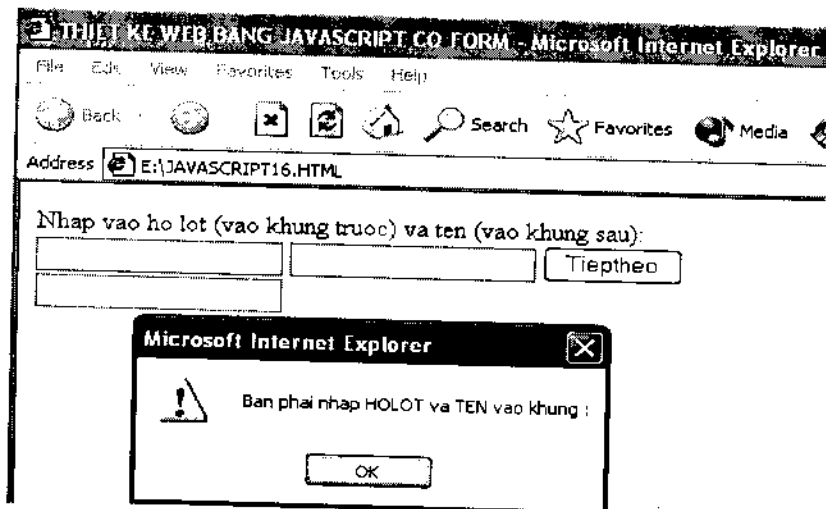
◆ Nếu trong phần else có một khung bị trống, hai phát biểu if trong else sẽ phát hiện và cho người sử dụng nhập vào khung trống đó. Khi nhập xong, click nút có tiêu đề "Tiếp theo" để thấy kết quả.

◆ Bạn thêm đối thủ hai trong biến cố `onClick()` của khai báo button trong phần `<body>` và `</body>`.

Nhấp đúp vào tên tập tin **JAVASCRIPT16.HTML**. Bạn có hình như sau:

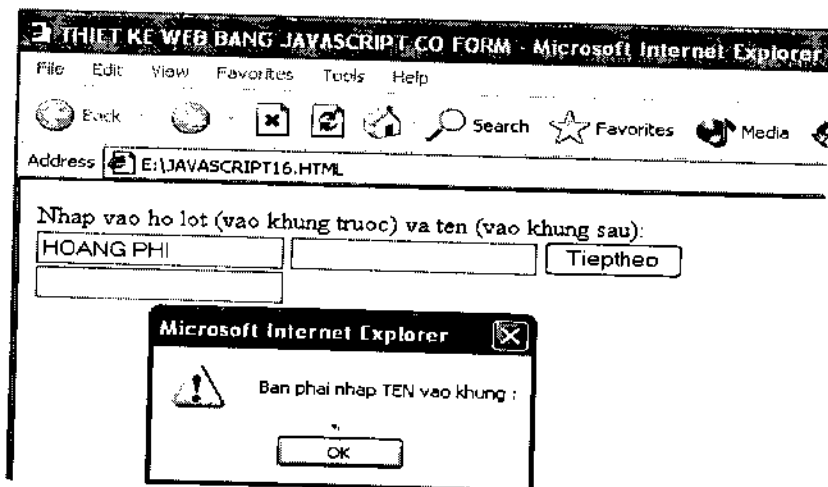


◆ Nếu để trống hai khung họ lót và tên. Click vào nút có tiêu đề "Tieptheo". Bạn thấy hộp cảnh báo như sau:



B6H9

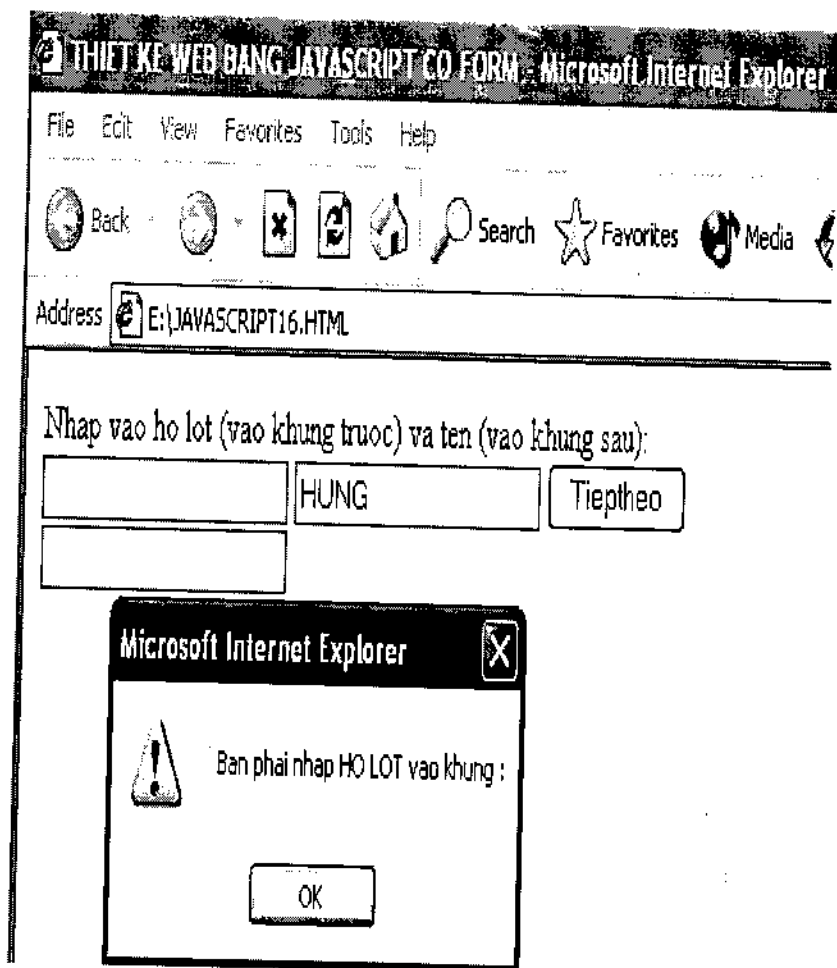
◆ Click vào nút OK trên hộp thoại, bạn thấy dấu nhảy sẽ xuất hiện ở khung họ lót chờ bạn nhập. Giả sử bạn nhập HOANG PHI vào khung họ lót. Sau đó click nút có tiêu đề tiếp theo (không nhập tên vào khung thứ hai). Bạn sẽ thấy hình sau hiện ra



B6H10

◆ Vì bỏ trống khung tên nên phát biểu it nằm trong else sẽ bắt thực hiện điều này.

◆ Click nút OK, bạn xóa chữ HOANG PHI trong khung thứ nhất, sau đó nhập tên HUNG vào khung thứ hai (bỏ trống khung họ lót). Bạn sẽ thấy hình sau:



B6H11

◆ Hộp thoại hiện ra đòi người sử dụng phải nhập vùng họ lót. Click nút OK, nhập lại HOÀNG PHI vào khung này, sau đó click vào nút tiếp theo, bạn thấy kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Search



Favorites



Media

Address E:\JAVASCRIPT16.HTML

Nhập vào họ lot (vào khung trước) và tên (vào khung sau):

HOANG PHI

HUNG

Tiếp theo

Microsoft Internet Explorer



Click nút OK để tiếp tục

OK

B6H12

Click nút OK. Bạn thấy kết quả hiện ra trên trang Web như sau:

THIẾT KẾ WEB BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Search



Favorites



Media

Address E:\JAVASCRIPT16.HTML

Nhập vào họ lot (vào khung trước) và tên (vào khung sau):

HOANG PHI

HUNG

Tiếp theo

HOANG PHI HUNG

Microsoft Internet Explorer

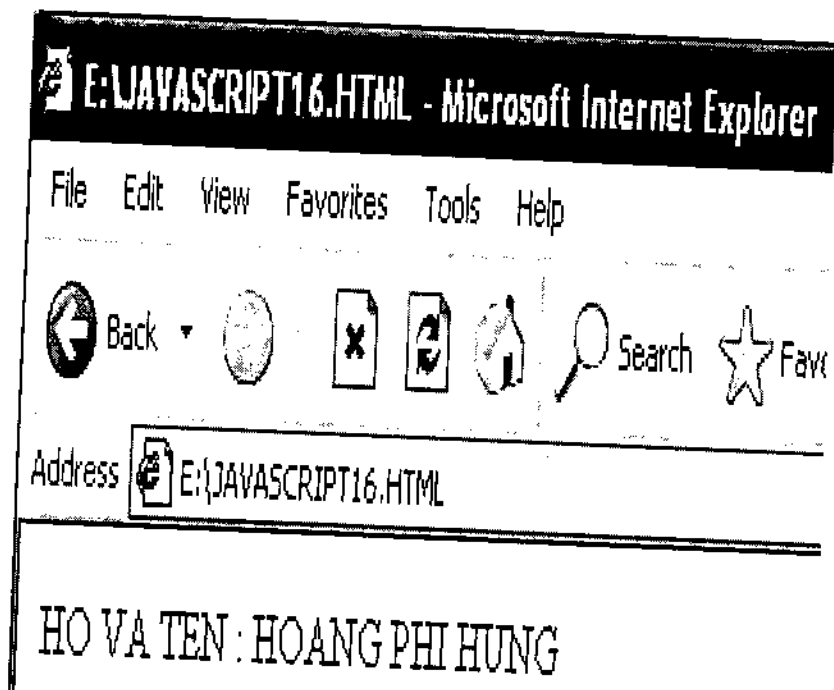


HỌ VÀ TÊN MÀ BẠN VUA NHẬP: HOANG PHI HUNG

OK

B6H13

- ◆ Bạn thấy họ và tên "HOANG PHI HUNG" được hiện ra trong text thứ ba và trong hộp thoại do bạn đã viết lệnh trong chương trình.
- ◆ Click nút OK. Bạn thấy kết quả cuối cùng như sau:



B6H14

Ghi chú:

Nếu khi trang Web vừa hiện ra, nếu bạn nhập đầy đủ họ lót và tên thì nó sẽ thực hiện ngay kết quả như từ hình B6H12 đến hình B6H14

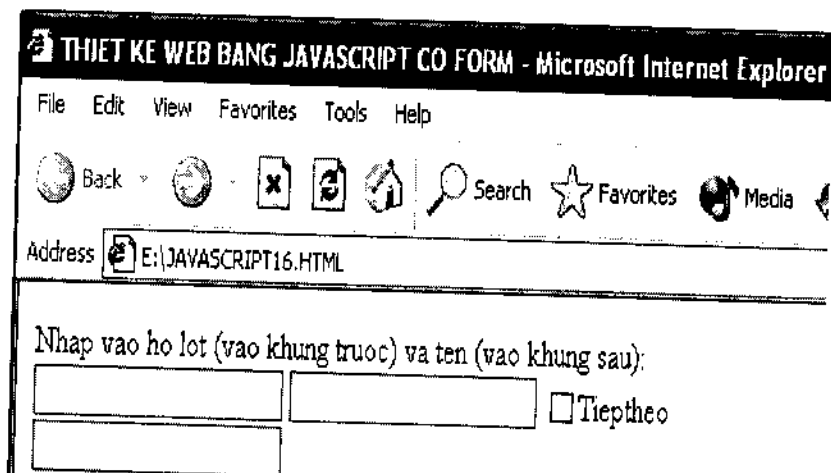
◆ Bạn thử vào tập tin HTML trên, sửa lại câu lệnh
`<input type="button" value="Tieptheo" onClick="kiemtra(nhap.m_holot, nhap.m_ten)"><BR>`

Thành:

`<input type="checkbox" onClick="kiemtra(nhap.m_holot, nhap.m_ten)">Tieptheo<BR>`

Bạn sẽ thấy hình hiện ra với điều khiển này, khi click chuột vào các điều khiển này, các bạn thấy nó cũng tương tự như Button.

◆ Nếu là nút checkBox bạn thấy hình như sau:

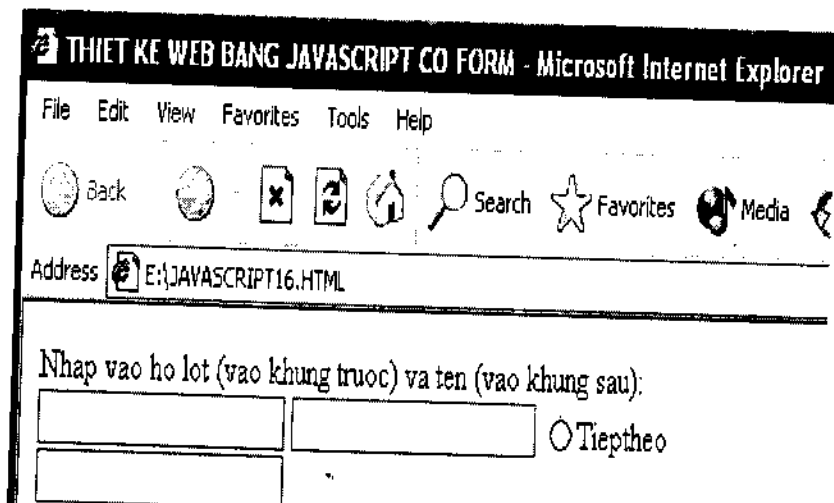


B6H15

◆ Nếu sửa lại là radio như sau:

```
<input type="radio" onClick="kiemtra(nhap.m_holot,  
nhap.m_ten)">Tieptheo<BR>
```

Bạn sẽ có kết quả như hình sau:



B6H16

Ghi chú:

Trong hai điều khiển "checkbox" và "radio" thuộc tính value không có tác dụng, muốn có tên gì theo sau điều khiển, bạn phải viết thêm vào sau câu lệnh.

Bạn thử thiết kế một trang Web như hình sau:

THIẾT KẾ WEB DÙNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address  E:\JAVASCRIPT17.HTM

DANH SÁCH GIÁO VIÊN

HO LOT	
TEN	
NGAY SINH	
NOI SINH	

CLICK VÀO NÚT NÀY ĐỂ XEM KẾT QUẢ

B6H17

- ◆ Bạn thấy trang Web có một tiêu đề "DANH SÁCH GIÁO VIÊN"
- ◆ 4 label làm các tiêu đề HOLOT, TEN, NGAYSINH, NOISINH :
- ◆ 4 text dùng để nhập thông tin
- ◆ 1 button dùng để xem kết quả
- ◆ Nhãn HOLOT và text để nhập họ lót cùng nằm trên một hàng
- ◆ Nhãn TEN và text để nhập tên cùng nằm trên một hàng
- ◆ Nhãn NGAYSINH và text để nhập ngày sinh cùng nằm trên một hàng

◆ Nhấn NOISINH và text để nhập nơi sinh cùng nằm trên một hàng

◆ Button nằm ở hàng cuối cùng

Nhận xét:

Không có gì là khó, các bạn cứ cho nó xuống dòng ở những nơi cần phải xuống.

Bạn mở Notepad và viết code như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB BANG JAVASCRIPT CO FORM </title>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
document.write ("<B> <Font Face='VNI-Times' size='6pt'>");
document.write (" DANH SÁCH GIÁO VIÊN </B> </Font> <BR>");
function kiemtra(m_congviec1, m_congviec2)
{
    if ((m_congviec1.value.length<1)&&(m_congviec2.value.length<1))
    {
        alert("Ban phai nhap HO LOT va TEN vao khung :");
        m_congviec1.focus();
    }
    else
    {
        if (m_congviec1.value.length<1)
        {
            alert("Ban phai nhap HO LOT vao khung :");
            m_congviec1.focus();
        }
        if (m_congviec2.value.length<1)
        {
            alert("Ban phai nhap TEN vao khung :");
            m_congviec2.focus();
        }
    }
}
if ((m_congviec1.value.length>=1)&&(m_congviec2.value.length>=1))
```

```

    {
        alert(" Click nút OK để tiếp tục");
        var ch1=document.nhap.m_holot.value;
        var ch2=document.nhap.m_ten.value;
        var ch=ch1 + " " + ch2;
        var ch3=document.nhap.m_ngaysinh.value;
        var ch4=document.nhap.m_noisinh.value;
        document.writeln("HỌ VÀ TÊN : " +ch);
        document.writeln("NGÀY SINH : " +ch3);
        document.writeln("NƠI SINH : " +ch4);
    }
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<form name="nhap">
<input type="label" name="lblholot" value="HỌ LOT">
<input type="text" name="m_holot"><BR>
<input type="label" name="lblten" value="TÊN">
<input type="text" name="m_ten"><BR>
<input type="label" name="lblngaysinh" value="NGÀY SINH">
<input type="text" name="m_ngaysinh"><BR>
<input type="label" name="lblnoisinh" value="NƠI SINH">
<input type="text" name="m_noisinh"><BR>
<input type="button" value="CLICK VÀO NÚT NÀY ĐỂ XEM KẾT QUẢ"
onClick="kiemtra(nhap.m_holot, nhap.m_ten)">
</form>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT17.HTML** tại **E:**
Giải thích:

◆ Trang Web sẽ hiện ra như hình đã cho ở trên. Sau hai câu lệnh
 <input ... > xác lập một nhãn và một Text thì có lệnh xuống dòng
 trong phần <BODY> ... </BODY>. Nhờ đó chúng ta sẽ có hình như trên.

◆ Khi click button có tiêu đề "CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUA" sẽ gọi hàm có tên kiểm tra với hai đối ghi trong biến cố onClick(). Chương trình thực hiện giống như bài trước, chỉ thêm một số câu lệnh cho các label và text ngày sinh và nơi sinh. Các bạn có thể đọc và hiểu.

Nếu không nhập vào ô HOLOT, hoặc ô TEN, hoặc cả hai ô HOLOT và TEN. Click nút có tiêu đề "CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUA", các bạn sẽ thấy hộp thoại thông báo như sau:

Address  E:\JAVASCRIPT17.HTML

DANH SÁCH GIÁO VIÊN

HO LOT	
TEN	
NGAY SINH	
NOI SINH	

CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUA

Microsoft Internet Explorer



Bạn phải nhập HOLOT và TEN vào khung :

OK

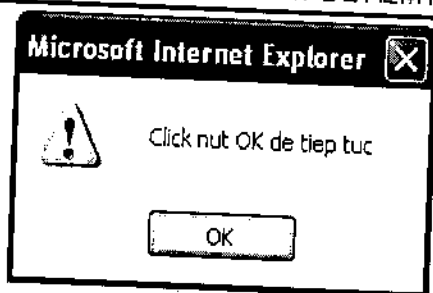
B6H18

- ◆ Click nút OK, giả sử bạn nhập thông tin như sau vào các ô.
 - ◆ Click nút có tiêu đề "CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUA".
- Các bạn sẽ thấy hộp thoại hiện ra như sau:

DANH SÁCH GIÁO VIÊN

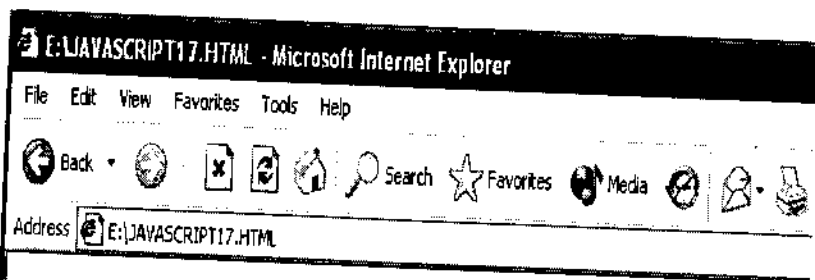
HO LOT	DAU MINH
TEN	NHAT
NGAY SINH	09/11/1995
NOI SINH	TP.HCM

CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUA



B6H19

◆ Click nút OK các bạn thấy kết quả như hình sau:



HO VA TEN : DAU MINH NHAT NGÀY SINH : 09/11/1995 NOI SINH : TP.HCM

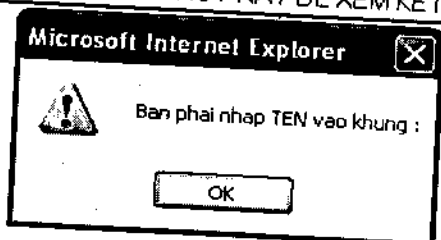
B6H20

Khi trang Web hiện ra, nếu nhập thiếu họ lót hoặc tên, các bạn đều thấy hộp cảnh báo hiện ra yêu cầu nhập đầy đủ. Bạn nghiên cứu các hình sau:

DANH SÁCH GIÁO VIÊN

HO LOT	DAU MINH
TEN	
NGAY SINH	09/11/1995
NOI SINH	TP.HCM

CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUẢ

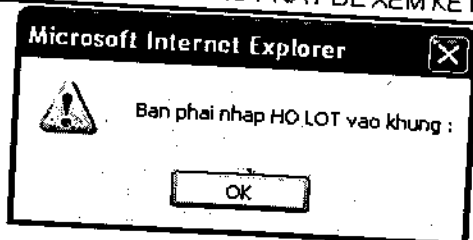


B6H21 Thiếu tên

DANH SÁCH GIÁO VIÊN

HO LOT	
TEN	NHAT
NGAY SINH	09/11/1995
NOI SINH	TP.HCM

CLICK VAO NUT NAY DE XEM KET QUẢ



B6H22 Thiếu họ lót

Qua bài tập trên, các bạn có thể viết nhiều trang Web để phục vụ cho công việc của mình hay gia đình. Ví dụ bạn thiết kế một trang Web cho con cháu của bạn làm các phép toán cơ bản như sau:

Bạn thiết kế một trang Web để thực hiện các phép toán cơ bản CỘNG, TRỪ, NHÂN, CHIA và tính SỐ DƯ của hai số như hình sau:

THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Search Favorites Media

Address E:\JAVASCRIPT18.HTML

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHẬP SỐ a =				
BAN NHẬP SỐ b =				
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KẾT QUẢ LÀ:				

B6H23

Mô tả bài toán:

Người sử dụng sẽ nhập vào số a và số b. Sau đó click vào các button có tiêu đề là các phép toán. Kết quả sẽ hiện ra ở ô text bên dưới.

Bạn vào cửa sổ Notepad, viết codenhu sau:

```
<html>
```

```
<head>
```

```
<title> THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM
```

```
</title>
```

```

<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
document.write ("<B> <Font Face=\"VNI-Times\" size=\"6pt\">");
document.write (" BÉ LÂM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN </B> </Font>
<BR>");
function tinhtoan(pheptoan)
{
    var soa=document.nhap.m_soa.value;
    var sob=document.nhap.m_sob.value;
    var ketqua=eval(soa + pheptoan + sob);
    document.nhap.m_ketqua.value=ketqua;
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<form name="nhap">
<input type="label" name="lbla" value="BAN NHAP SO a = ">
<input type="text" name="m_soa"><BR>
<input type="label" name="lblb" value="BAN NHAP SO b = ">
<input type="text" name="m_sob"><BR>
<input type="button" value="CONG(+)" onClick="tinhtoan('+')">
<input type="button" value="TRU(-)" onClick="tinhtoan('-')">
<input type="button" value="NHAN(*)" onClick="tinhtoan('*')">
<input type="button" value="CHIA(/)" onClick="tinhtoan('/')">
<input type="button" value="SODU(%)" onClick="tinhtoan('%')"><BR>
<input type="label" name="lblketqua" value="KET QUẢ LÀ : ">
<input type="text" name="m_ketqua"><BR>
</form>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin HTML với tên là **JAVASCRIPT18.HTML** tại E:\

Giải thích:

- ◆ Trong phần <BODY> ... </BODY>. Khai báo tên form là "nhap".
- ◆ Tạo các label và text cho số a, số b

◆ Thiết lập các nút có tiêu đề là các phép toán trong đó có dùng biến cố onClick của hàm có tên Tinhtoan với tham biến là tên phép toán.

◆ Tạo các label và text cho khung kết quả.

◆ Nhập a và b. Click nút của phép toán, các bạn sẽ thấy kết quả hiện ra trong text bên dưới.

◆ Bạn nghiên cứu hàm có tên Tinhtoan(pheptoa) để biết.

Nhấp đúp vào tên tập tin HTML trên, bạn sẽ thấy kết quả hiện ra như hình đầu bài đã cho (B6H23) ở trên:

◆ Giả sử nhập vào số a là 23, số b là 6 như hình sau:

THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Stop Forward Search Favorites Media

Address

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BẠN NHẬP SỐ a =	23			
BẠN NHẬP SỐ b =	6			
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KẾT QUẢ LÀ:				

B6H24

◆ Click nút CONG(+) bạn có kết quả như hình sau:

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHAP SO a =	23			
BAN NHAP SO b =	6			
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KET QUẢ LA:	29			

B6H25

Click nút TRU (-) bạn có kết quả như hình sau:

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHAP SO a =	23			
BAN NHAP SO b =	6			
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KET QUẢ LA:	17			

B6H26

◆ Click nút NHAN(*) bạn có kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Reload Home Search Favorites Media

Address E:\JAVASCRIPT18.HTML

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHẬP SỐ a =	23			
BAN NHẬP SỐ b =	6			
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KẾT QUẢ LÀ:	138			

B6H27

◆ Click nút CHIA(/) bạn có kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Reload Home Search Favorites Media

Address E:\JAVASCRIPT18.HTML

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHẬP SỐ a =	23			
BAN NHẬP SỐ b =	6			
CONG(+)	TRU(-)	NHAN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KẾT QUẢ LÀ:	3.8333333333333335			

B6H28

◆ Click nút SO DU(%) bạn có kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB LÀM TOÁN BẰNG JAVASCRIPT CƠ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT18.HTML

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

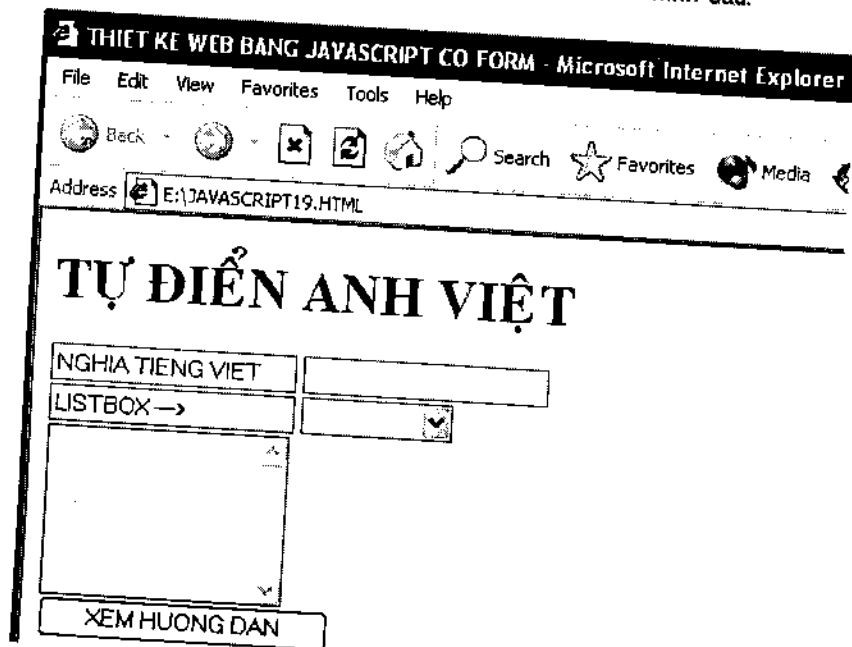
BẠN NHẬP SỐ a =	23			
BẠN NHẬP SỐ b =	6			
CONG(+)	TRỪ(-)	NHÂN(*)	CHIA(/)	SODU(%)
KẾT QUẢ LÀ:	5			

B6H29

BÀI 7

TẠO TỰ ĐIỂN TRÊN TRANG WEB

Bạn thử tạo tự điển Anh Việt trên trang Web như hình sau:



B7H1

Mô tả bài toán:

- Tạo một trang Web có tiêu đề "THIET KE TRANG WEB BANG JAVASCRIPT CO FORM"
- Trong trang Web có tiêu đề "TỰ ĐIỂN ANH VIỆT"
- Một label có tiêu đề "NGHIA TIENG VIET"
- Một text để hiện nội dung nghĩa của từ tiếng Anh được chọn
- Hàng dưới là một label có tiêu đề "LISTBOX →", bên phải là một listBox chứa các từ của tiếng Anh.
- Hàng kế tiếp là một textarea có độ rộng 6 hàng, 15 cột

- Hàng cuối cùng là một button có tiêu đề "XEM HUONG DAN"

Thực hiện:

◆ Nếu click vào button có tiêu đề "XEM HUONG DAN" thì nội dung hướng dẫn sẽ hiện ra trong textarea.

◆ Nếu click vào đầu mũi tên bên phải của listBox, bạn sẽ thấy các từ tiếng Anh hiện ra. Chọn từ nào trong khung hiện ra, nghĩa tiếng Việt sẽ hiện trong text bên trên.

Bạn hãy đọc từ từ những hướng dẫn của chúng tôi, không có gì là khó cả!!!

Bạn vào Notepad và viết đoạn mã như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB BANG JAVASCRIPT CO FORM </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
document.write ("<B> <Font Face='VNI-Times\' size='6pt\'>");
document.write (" TỰ ĐIỂN ANH VIỆT </B> </Font> <BR>");
function listTienganh()
{
    return document.tudienForm.giupdo.value="Ban hay click vao dau mui
ten quay xuong cua ListBox ben tren, chon tu tieng Anh can xem";
}
function chon0()
{
    with (document.tudienForm)
    return tienganh[0].selected;
}
function chon1()
{
    with (document.tudienForm)
    return tienganh[1].selected;
}
function chon2()
{
    with (document.tudienForm)
```

```

        return tienganh[2].selected;
    }
    function chon3()
    {
        with (document.tudienForm)
        return tienganh[3].selected;
    }
    function chon4()
    {
        with (document.tudienForm)
        return tienganh[4].selected;
    }
    function chon5()
    {
        with (document.tudienForm)
        return tienganh[5].selected;
    }
    function mucchon()
    {
        if (chon0())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua Bi";
        if (chon1())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua Buoi";
        if (chon2())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua chanh";
        if (chon3())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua cam";
        if (chon4())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua cau";
        if (chon5())
            document.tudienForm.txtnghia.value="Qua chom chom";
    }
    //--End-->
</Script>
</head>

```

```

<body>
<form name="tudienForm">
<input type="label" name="lbla" value="NGHIA TIENG VIET">
<input type="text" name="txtnghia"><BR>
<input type="label" name="lblb" value="LISTBOX ---> ">
<select name="tienganh" onChange="mucchon()">
<option>Pumpkin</option>          <option>Grape          fruit</option>
<option>Lemon</option>              <option>Orange</option>
<option>Areca</option> <option>Medlar</option>
<option selected="true"></option>
</select><BR>
<textarea cols="15" rows="6" name="giupdo"></textarea><BR>
<input type="button" value="XEM HUONG DAN" onClick="lisTienganh()">
</Form>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin HTML trên với tên **JAVASCRIPT19.HTML** tại **E:**

Giải thích:

- ◆ Trong đoạn mã **JAVAScript** bạn có các hàm như sau:
 - ◆ Hàm có tên **lisTienganh()** để thể hiện thông tin trong **textarea** khi bạn click vào **button** có tiêu đề "XEM HUONG DAN". Do bạn dùng biến cố **onClick="lisTienganh()"**
 - ◆ Hàm có tên **chon0()** để xác định mục 0 của **listBox** được chọn (trong **listBox** các mục sẽ đi từ 0 đến n)
- Lệnh "**with document.tudienForm**" để truy xuất đến các điều khiển mà không cần ghi chép lại "**document.tudienForm**". Do đó chỉ cần dùng dòng lệnh **return tienganh[0].selected**. Thay vì dùng **return document.tudienForm.tienganh[0].selected** (bạn sẽ thấy có lợi nếu có nhiều lệnh truy cập đến các đối tượng).
- ◆ Tương tự như vậy với các hàm sau, mỗi hàm đại diện cho một mục theo thứ tự các mục của **listBox**.

◆ Hàm mục chọn dùng để xác định mục được chọn trong listBox là mục mấy thông qua các hàm, do đó tên các hàm sẽ là các điều kiện trong các phát biểu if. Bạn chú ý tên của hàm là mucchon() để bạn dùng trong biến cố onChange trong khai báo của listBox.

◆ Qua phần viết trong <body> và </body>

◆ Khai báo tên form. Bạn cần ghi nhớ tên của form là "tudienForm". Tên này sẽ được gọi trong JAVASCRIPT như document.tudienForm...

◆ Thiết lập các điều khiển trong form, có sử dụng biến xuống dòng phù hợp.

◆ Trước hết là thiết lập một label có tiêu đề "NGHIA TIENG VIET", một text cho hàng thứ nhất (cho xuất hiện nghĩa tiếng Việt của từ tiếng Anh được chọn). Sau đó là biến xuống dòng
.

◆ Kế tiếp hàng 2 là một label có tiêu đề "LISTBOX →" và một listBox được khai báo bắt đầu bằng <select > và kết thúc bằng </select>. Bạn cần lưu ý tên của listBox là "tiengAnh" để sử dụng trong hàm của JAVASCRIPT. Có biến cố onChange() đến hàm có tên mucchon(). Các mục của listBox được khai báo trong <option> và </option>.

◆ Lệnh thiết lập một textarea có 6 hàng và 15 cột để có độ lớn như hình trên.

◆ Thiết lập một button để khi click vào sẽ cho thông báo xuất hiện trong textarea.

Ghi chú: (so sánh sự khác nhau giữa VBSCRIPT và JAVASCRIPT)

◆ Nếu bạn có viết qua VBSCRIPT, bạn thấy JAVASCRIPT có những điểm khác nhau, ví dụ điều kiện của phát biểu if, phát biểu switch, while, do while phải được bao bởi cặp dấu móc (và).

◆ Các lệnh có từ đầu tiên là chữ thường, nơi nào cần chữ hoa là phải viết chữ hoa.

◆ Trong các phát biểu if, switch, function không có phần kết, nếu có nhiều lệnh thì chúng được bao bởi cặp dấu móc { và }

◆ Trong phát biểu **with** với các phương thức theo sau, khi dùng câu lệnh bên trong phát biểu **không** dùng dấu chấm phía trước

Ví dụ:

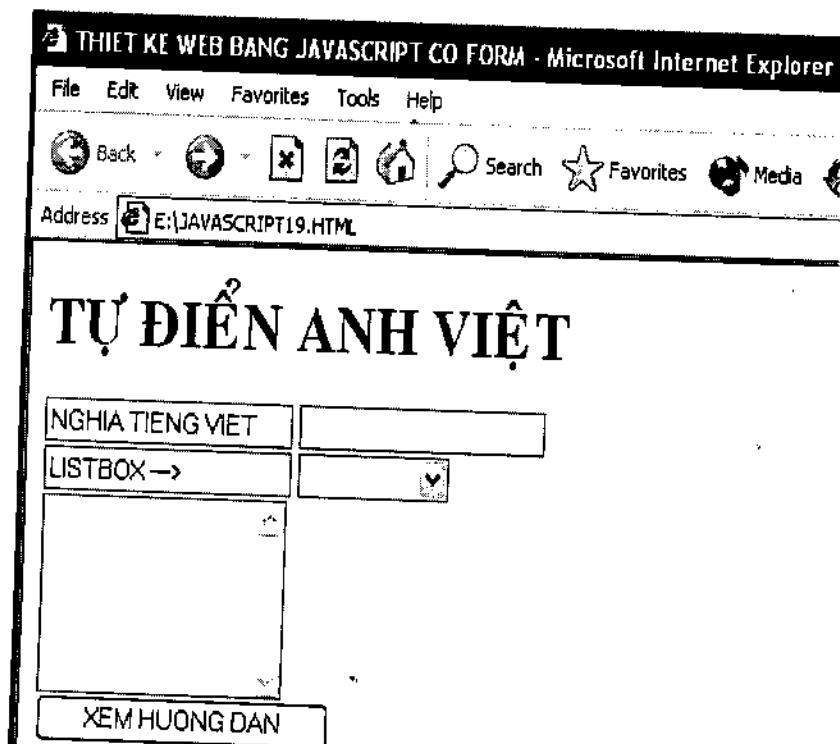
```
with (document.tudienForm)  
    return tienganh[0].selected;
```

Thay vì phải viết:

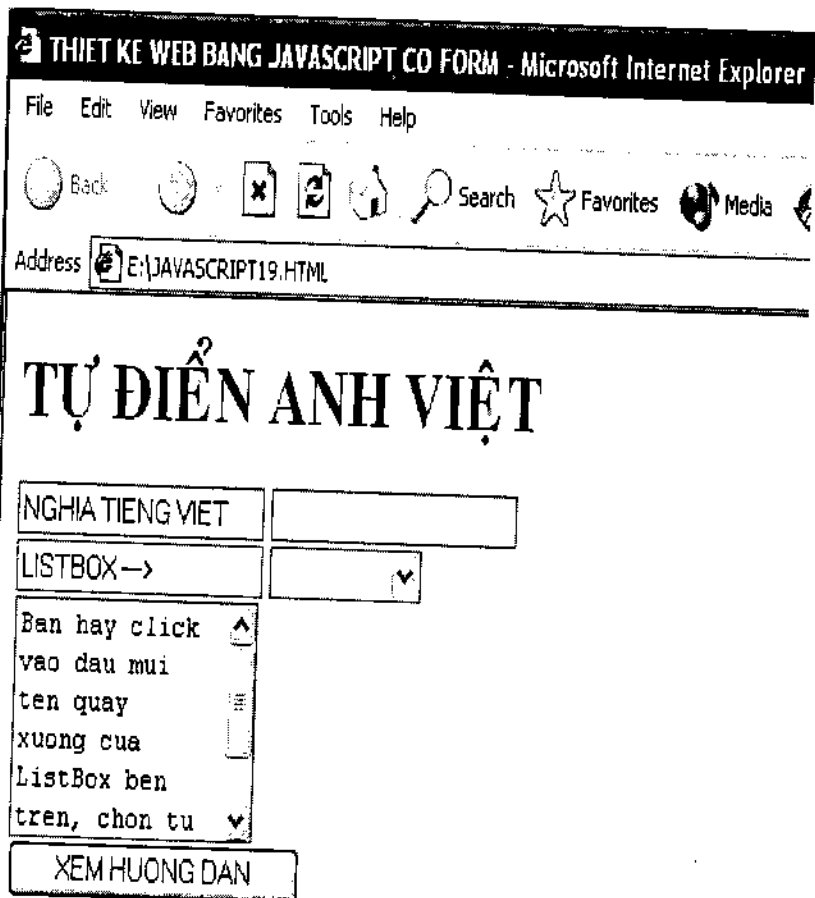
```
with (document.tudienForm)  
    return .tienganh[0].selected;
```

◆ Số chỉ mục trong các **listBox** được bao bởi cặp dấu [và] thay vì cặp dấu (và) như trong **VBSCRIPT**. Bạn xem câu lệnh của ví dụ trên.

Nhấp đúp vào tên của tập tin HTML trên, các bạn sẽ thấy như hình sau:



◆ Nếu click vào nút “XEM HUONG DAN”, bạn sẽ thấy trong textarea hiện ra thông tin như bạn đã viết trong code như hình sau:



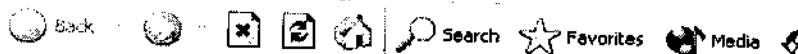
B7H3

◆ Bạn có thể di chuyển con trỏ dọc để thấy hết thông tin trong textarea.

◆ Do có câu lệnh `<option selected="true">` sau các mục, nên trong listBox các bạn không thấy mục nào cả. Nếu không có dòng lệnh này, các bạn sẽ thấy trong listBox xuất hiện mục đầu tiên, tức là mục 0.

◆ Bạn click vào đầu mũi tên quay xuống của listBox, bạn sẽ thấy các mục hiện ra như hình sau:

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT19.HTML

TỰ ĐIỂN ANH VIỆT

NGHĨA TIẾNG VIỆT

LISTBOX →

Bạn hãy click
vào dấu mũi
ten quay
xuống của
ListBox bên
trên, chọn từ

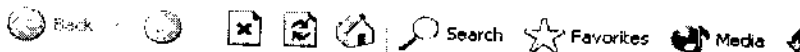
Pumpkin
Grape fruit
Lemon
Orange
Areca
Medlar

XEM HƯỚNG DẪN

B7H4

♦ Giả sử click chọn mục "Lemon". Bạn sẽ thấy kết quả như hình sau:

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT19.HTML

TỰ ĐIỂN ANH VIỆT

NGHĨA TIẾNG VIỆT

LISTBOX →

Bạn hãy click
vào dấu mũi
ten quay
xuống của
ListBox bên
trên, chọn từ

Quả chanh

Lemon

XEM HƯỚNG DẪN

B7H5

◆ Bạn có thể click các mục còn lại để xem nghĩa của chúng.
 Bạn thử viết một chương trình để có trang Web như sau:

THIẾT KẾ WEB BANG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Stop Home Search Favorites Media

Address E:\JAVASCRIPT20.HTML

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HO VA TEN		☐ Nam ☐ Nu
LISTBOX-->		

XEM HUONG DAN

B7H6

Hướng dẫn:

Bạn vào Notepad để viết đoạn mã như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIẾT KẾ WEB BANG JAVASCRIPT CÓ FORM </TITLE>
<Script Language="JavaScript">
<!--Begin
document.write ("<B> <Font Face='\\VNI-Times\\' size='\\6pt\\'>");
document.write (" TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU </B> </Font> <BR>");
function textareaHuongdan()
{
    return document.tochucForm.giupdo.value="Ban hay click vao dau mui
ten quay xuong cua ListBox ben tren, chon tu tieng Anh can xem";
}
function chon0()
```

```

{
    with (document.tochucForm)
    return ten[0].selected;
}
function chon1()
{
    with (document.tochucForm)
    return ten[1].selected;
}
function chon2()
{
    with (document.tochucForm)
    return ten[2].selected;
}
function chon3()
{
    with (document.tochucForm)
    return ten[3].selected;
}
function mucchon()
{
    if (chon0())
    {
        document.tochucForm.txtHoten.value="LY HONG SON";
        document.tochucForm.chkNam.checked=true;
        document.tochucForm.chkNu.checked=false;
    }
    if (chon1())
    {
        document.tochucForm.txtHoten.value="DAU QUANG TUAN";
        document.tochucForm.chkNam.checked=true;
        document.tochucForm.chkNu.checked=false;
    }
    if (chon2())
    {

```

```

        document.tochucForm.txtHoten.value="NGUYEN THI THOM";
        document.tochucForm.chkNam.checked=false;
        document.tochucForm.chkNu.checked=true;
    }
    if (chon3())
    {
        document.tochucForm.txtHoten.value="TRAN THI NGOC THAO";
        document.tochucForm.chkNam.checked=false;
        document.tochucForm.chkNu.checked=true;
    }
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<form name="tochucForm">
<input type="label" name="lbla" value="HO VA TEN">
<input type="text" name="txtHoten">
<input type="checkbox" name="chkNam">Nam
<input type="checkbox" name="chkNu">Nu<BR>
<input type="label" name="lblb" value="LISTBOX ---> ">
<select name="ten" onChange="mucchon()">
<option>HIEU TRUONG</option> <option>HIEU PHO CHUYEN MON
</option> <option>HIEU PHO LAO DONG</option> <option>HIEU PHO
HANH CHANH</option>
<option selected="true"></option>
</select><BR>
<textarea cols="15" rows="6" name="giupdo"></textarea><BR>
<input type="button" value="XEM HUONG DAN"
        onClick="textareahuongdan()">
</Form>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT20.HTML** tại E:\

Giải thích:

- ◆ Các hàm để xác định các mục chọn trong listBox
 - ◆ Hàm mucchon() bên trong là các phát biểu if để ghi ra tên của từng chức danh, đồng thời đánh dấu chọn checkbox đúng giới tính, Xóa dấu chọn của giới tính kia nếu trước đó có người khác phải đã thể hiện.
 - ◆ Phần <body> ... </body> các lệnh cũng tương tự chỉ khác tên form, tên của các điều khiển... Đồng thời có thêm điều khiển checkbox.
- Ghi chú:*
- ◆ Trong JAVACRIPT tên checkbox bạn phải dùng tất cả các ký tự là chữ thường.
 - ◆ Khi gán tên checkbox là true thì sẽ đánh dấu chọn vào checkbox, là false thì sẽ làm mất dấu chọn. Trong JAVASCRIPT không có cặp nháy kép bao chữ true hoặc false. Trong VBSCRIPT thì có.
 - ◆ Nhấp đúp vào tên tập tin, bạn thấy kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Reload Home Search Favorites Media

Address E:\JAVASCRIPT20.HTML

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HO VA TEN		☐ Nam ☐ Nu
LISTBOX →		
XEM HUONG DAN		

B7H7

- ◆ Giả sử click đầu mũi tên của listBox, chọn chức danh Hiệu trưởng, bạn sẽ thấy kết quả như sau.

THIẾT KẾ WEB BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Media

Address **E:\JAVASCRIPT20.HTML**

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HO VA TEN	LY HONG SON	☒ Nam ☐ Nu
LISTBOX →	HIEU TRUONG	
XEM HUONG DAN		

B7H8

◆ Click đầu mũi tên, chọn "HIEU PHO LAO DONG", bạn thấy kết quả như hình sau:

THIẾT KẾ WEB BẢNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Back Forward Stop Home Search Favorites Media

Address **E:\JAVASCRIPT20.HTML**

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HO VA TEN	NGUYEN THI THOM	☐ Nam ☒ Nu
LISTBOX →	HIEU PHO LAO DONG	
XEM HUONG DAN		

B7H9

Hiệu phó này là nữ, nên bạn thấy dấu checkbox nữ được chọn, đồng thời checkbox nam được bỏ dấu chọn, nhờ câu lệnh xác lập điều khiển này là false.

BÀI 8

TẠO LIÊN KẾT TRANG BẰNG CÁCH CLICK VÀO NÚT ẨN

Bài này hướng dẫn các bạn tạo một nút là một hình. Khi di chuyển con trỏ chuột ngang qua nút thì nó sẽ biến thành hình của một nút khác. Khi di chuyển ra khỏi nút, nó trở lại hình dạng nút ban đầu. Khi click vào nút thì sẽ liên kết đến một trang Web khác.

Bạn xem ví dụ sau:

Giả sử chúng tôi có 2 hình như hình sau:



B8H1

Hình này có tên H10.GIF, được lưu trong thư mục gốc của ổ đĩa E:\



B8H2

Hình này có tên H11.GIF, được lưu trong thư mục gốc của ổ đĩa E:\

Muốn tạo hai tập tin hình ảnh có phần mở rộng là .GIF, các bạn chỉ cần chụp hình này vào Paint và khi lưu chọn lưu với phần mở rộng là .GIF ở hộp thoại Save As.

Ghi chú:

Các bạn có thể nhấn nút Prt Scr trên bàn phím để chụp hình của một màn hình bất kỳ, mở Paint và dán hình vào, sau đó lưu tập tin với phần mở rộng .GIF.

Sau khi đã có hình, bạn vào Notepad và viết đoạn mã HTML như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB SU DUNG NUT LA HINH </title>
<script Language="JavaScript">
<!--Begin
anh1=new Image();
anh1.src="H10.gif";
anh2=new Image();
anh2.src="H11.gif";
function changemg(hinh1,hinh2)
```



```

{
    document[hinh1].src=eval(hinh2+"*.src");
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<p align="center">
<a href="DONGVAT.HTML"
onMouseOver="changelmg('hinhanh','anh2')"
onMouseOut="changelmg('hinhanh','anh1')">

</a>
</p>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin này với tên **JAVASCRIPT21.HTML** tại E:\

Lưu ý:

Các tập tin hình ảnh phải có cùng địa chỉ với tập tin HTML

Giải thích:

◆ Thủ tục dùng hàm **changelmg()** có tác dụng thay đổi ảnh ở đối số của **document** và trở đến tập tin ảnh số 2 của hàm.

Ý nghĩa các câu lệnh trong phần **<body> ... </body>**

◆ Cho hình hiện ra ở giữa trang Web (center)

◆ Kết nối đến tập tin **DONGVAT.HTML** (khi click vào hình thì liên kết đến tập tin này)

◆ Hàm **onMouseOver**: sẽ gọi hàm **changelmg** với hai đối như trên. Khi di chuyển con trỏ chuột ngang qua hình thì hình H11.gif (đối thứ hai của hàm **changelmg** là anh2) sẽ hiện ra ngay vị trí hình cũ.

◆ Hàm **onMouseOut**: sẽ gọi hàm **changelmg** với hai đối như trên. Khi di chuyển con trỏ chuột ra khỏi hình thì hình H10.gif (đối thứ hai của hàm **changelmg** là anh1) sẽ hiện ra ngay vị trí của hình H11.gif

Ghi chú:

◆ Bạn có thể thu nhỏ hình lại để giống như là một nút nhấn.
Nhấp đúp vào tên tập tin JAVASCRIPT21.HTML, bạn sẽ thấy trang Web thể hiện như sau:

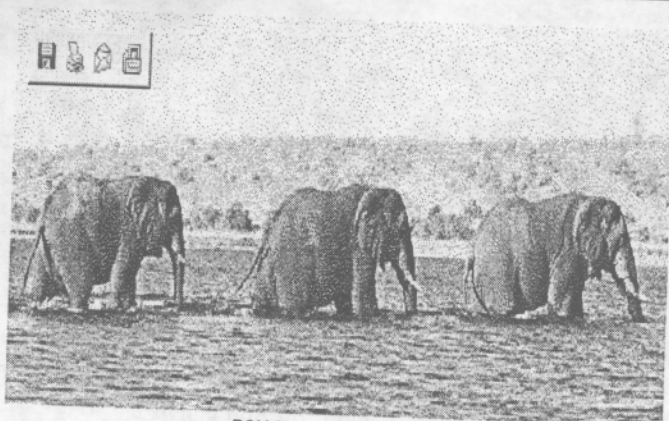
Address E:\JAVASCRIPT21.HTML



B8H3

◆ Bạn thấy hình có tên H10.gif hiện ra. Bạn di chuyển con trỏ chuột ngang qua hình này (khi vào lãnh vực của hình, con trỏ sẽ có hình ). Bạn sẽ thấy hình H11.gif hiện ra như hình sau:

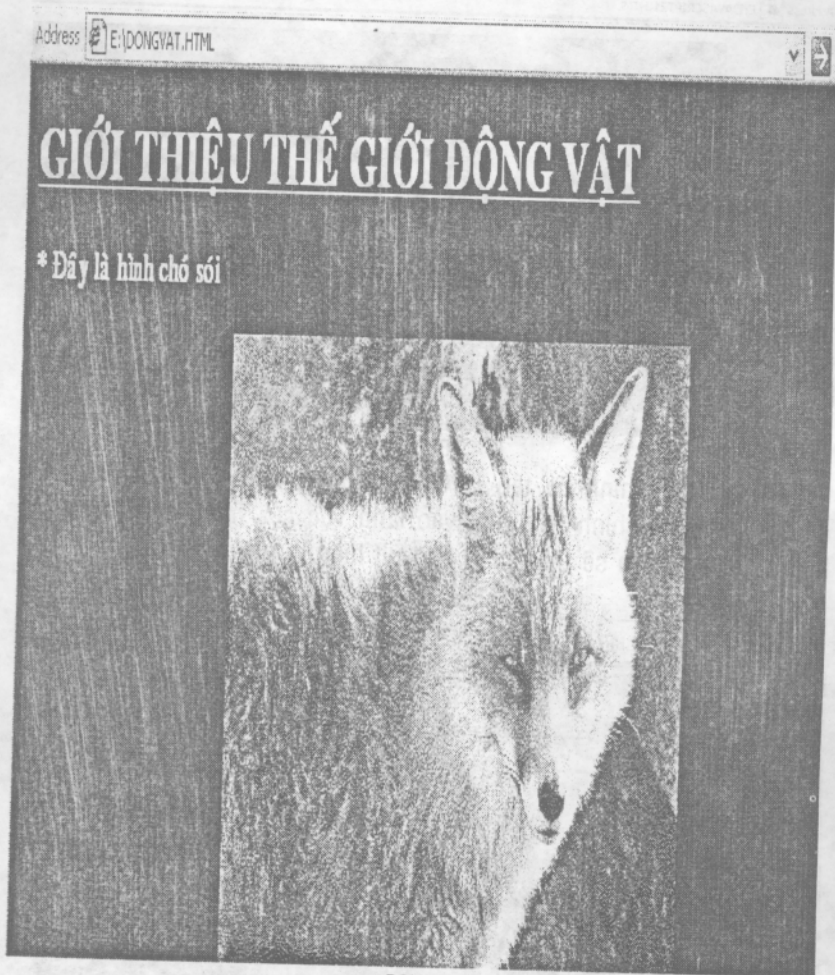
Address E:\JAVASCRIPT21.HTML



B8H4

◆ Nếu di chuyển con trỏ chuột ra khỏi hình H11.gif này (con trỏ không còn hình bàn tay). Bạn sẽ thấy hình H10.gif hiện ra lại.

◆ Khi di chuyển ngang qua hình H11.gif này (con trỏ có hình bàn tay). Nếu click nút chuột. Bạn sẽ thấy trang Web DONGVAT.HTML sẽ hiện ra như hình sau:



B8H5

Tương tự như vậy, các bạn có thể tạo nhiều nút bấm dạng ảnh như trên. Trước hết các bạn phải chuẩn bị các cặp ảnh cho mỗi nút.

Giả sử chúng tôi có 6 hình .gif như sau:



Hình nút 1 có tên **HINH1.GIF**



Hình nút 2 có tên là **HINH10N.GIF**



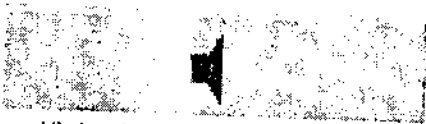
Hình nút 3 có tên **HINH3.GIF**



Hình nút 4 có tên **HINH30N.GIF**



Hình nút 5 có tên **HINH5.GIF**



Hình nút 6 có tên **HINH50N.GIF**

Lưu ý:

Bạn nhớ đặt tên như vậy để dễ viết code. Bạn có thể đặt tên bất kỳ như cặp hình đi đôi với nhau phải có quy luật.

Ví dụ:

Có một cặp hình, giả sử hình 1 có tên **VUI.GIF**, thì hình 2 phải có tên là **VUION.GIF**. Bạn sẽ hiểu khi nhìn vào đoạn mã của chương trình.

Bạn có thể tạo 6 hình trên một cách dễ dàng. Bạn vào Microsoft Powerpoint 2003. Vào menu Slide Show, di chuyển vật sáng đến Action Buttons. Sau đó lần lượt từng hình trên. Hộp thoại hiện ra hỏi bạn liên kết. Bạn click nút Cancel. Điều chỉnh kích cỡ hình trên các slide của Powerpoint. Click nút phải chuột trên hình vừa đưa vào, chọn Format Auto Shape, chọn màu cho hình. Sau đó nhấn nút Prt Src dán hình qua Paint. Và lưu lần lượt với các tên như trên với đuôi .GIF

Bạn có thể lấy hình bất kỳ mà bạn đang có, nhớ thu nhỏ hình lại giống như một nút bấm bình thường.

◆ Giả sử chúng ta chọn HINH1.GIF và HINH1ON.GIF là một cặp

◆ Giả sử chúng ta chọn HINH3.GIF và HINH3ON.GIF là một cặp

◆ Giả sử chúng ta chọn HINH5.GIF và HINH5ON.GIF là một cặp

Bạn vào Notepad và viết đoạn mã như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB SU DUNG NHIEU NUT BAM </title>
<script Language="JavaScript">
<!--Begin
    tenanh=new Array("HINH1", "HINH3", "HINH5");
    anh=new Array();
    anhOn=new Array();
    for(i=0; i<tenanh.length; i++)
    {
        anh[i]=new Image();
        anh[i].src=tenanh[i]+".gif";
        anhOn[i]=new Image();
        anhOn[i].src=tenanh[i]+"On.gif";
    }
    function changelmng(doi1,doi2)
    {
        document[doi1].src=eval(doi2+".src");
    }
    //--End-->
</Script>
```

```

</head>
<body>
<p align="left">
<a href="JAVASCRIPT18.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH1','anhOn[0]')"
onMouseOut="changelmg('HINH1','anh[0]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT19.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH3','anhOn[1]')"
onMouseOut="changelmg('HINH3','anh[1]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT20.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH5','anhOn[2]')"
onMouseOut="changelmg('HINH5','anh[2]')">
<BR>
</a>
</p>
</body>
</html>

```

Giải sử bạn lưu với tên **JAVASCRIPT22.HTML** tại E\

Giải thích:

◆ Trang Web có tiêu đề "THIET KE WEB SU DUNG NHIEU NUT BAM"

◆ Khai báo mảng có tên là tenanh nhờ lệnh new Array(), gán cho mảng có ba phần tử là tên chính của các tập tin ảnh ứng với trạng thái bình thường (khi chưa di chuyển con trỏ chuột đến)

◆ Khai báo mảng các hình ảnh có tên anh

◆ Khai báo mảng các hình ảnh có tên anhOn

◆ Vòng lặp for có biến i chạy từ 0 đến nhỏ hơn số phần tử của mảng tenanh (mảng có 3 phần tử do đó chạy từ 0 đến 2 để lấy ra tên 3 phần tử của mảng). Vòng lặp xác định tên tập tin cho mỗi ảnh: tên mở rộng .gif và chuỗi On.gif được ghép vào cho phù hợp. Trường length (trong tenanh.length) xác định số phần tử của mảng.

Ví dụ:

HINH1.GIF và HINH1ON.GIF

HINH3.GIF và HINH3ON.GIF

HINH5.GIF và HINH5ON.GIF

Trong phần **<body>** và **</body>**

◆ Hàm **onMouseOver** sẽ gọi hàm **changgelmg** với đối là tên của hình thứ nhất trong cặp hình không có phần mở rộng. Khi di chuyển con trỏ chuột vào hình thứ nhất, sẽ biến thành hình thứ hai do hàm **onMouseOver** lấy phần tử thứ 0 của mảng **anhOn[0]**.

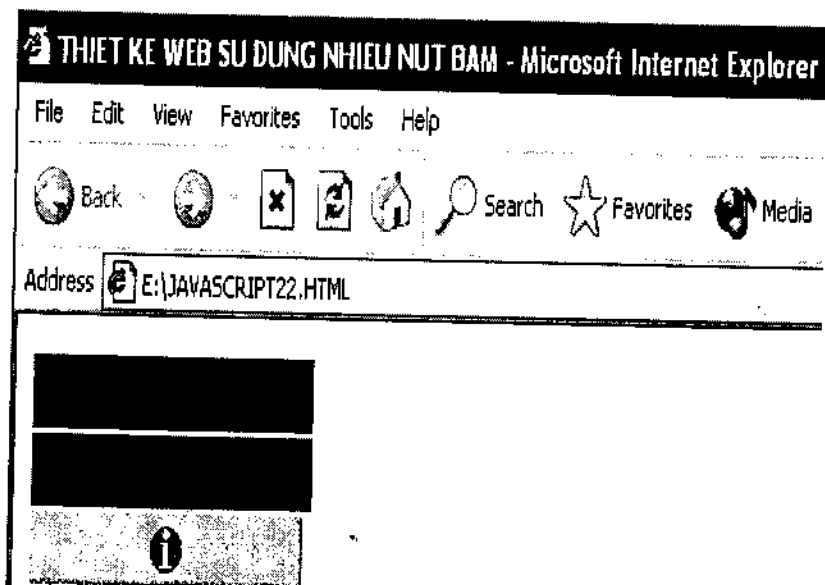
◆ Hàm **onMouseOut** sẽ gọi hàm **changgelmg** với đối là tên của hình thứ nhất trong cặp hình không có phần mở rộng. Khi di chuyển con trỏ chuột ra khỏi hình thứ hai, sẽ biến thành hình thứ nhất do hàm **onMouseOut** lấy phần tử thứ 0 của mảng **anh[0]**.

◆ Tương tự như vậy với các cặp còn lại trong đoạn mã.

Ghi chú:

Các lệnh kết nối **<a href>** bạn có thể tham khảo thêm trong tập sách "Tự học thiết kế trang Web bằng HTML" của cùng tác giả.

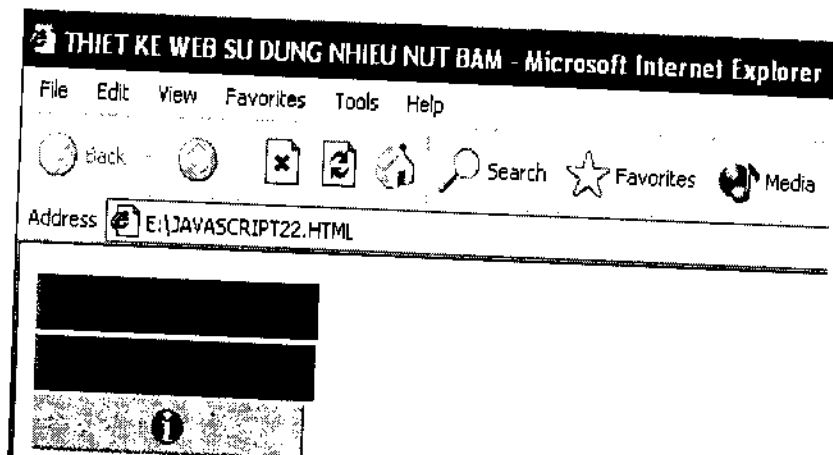
Nhấp đúp vào tên tập tin **JAVASCRIPT22.HTML** bạn sẽ thấy hình như sau:



B8H6

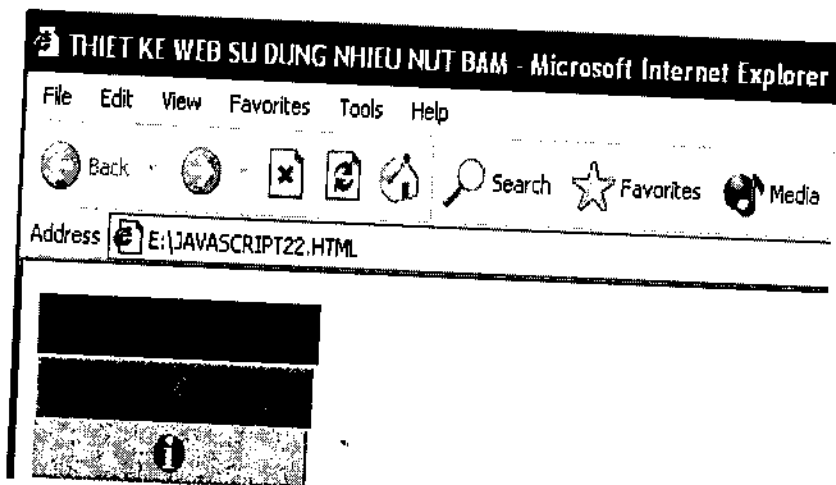
◆ Nhìn vào trang Web, bạn thấy 3 nút bấm là các hình thứ nhất của từng cặp hình, đó là các hình có tên: HINH1.GIF, HINH3.GIF và HINH5.GIF.

◆ Nếu di chuyển vào hình thứ nhất ở trên cùng, bạn sẽ thấy hình sau:



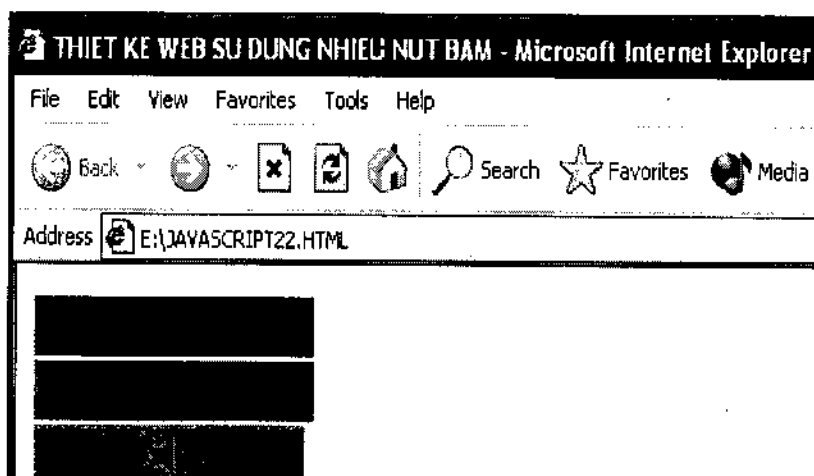
B8H7

◆ Nếu di chuyển con trỏ xuống hình thứ hai bên dưới. Bạn sẽ thấy hình như sau:



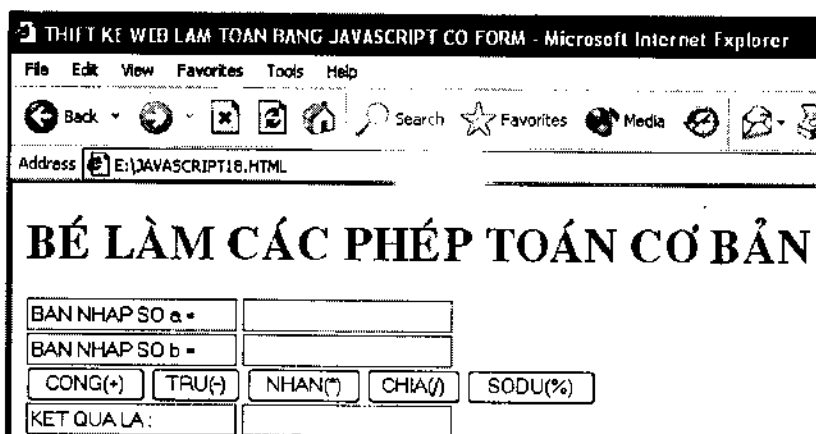
B8H8

Vì con trỏ rời khỏi hình bên trên, nên trở lại hình 1 của cặp hình ban đầu. Con trỏ đến hình thứ nhất của cặp hình thứ hai, nên biến thành hình thứ nhất của cặp này. Tương tự như vậy nếu di chuyển con trỏ chuột xuống hình thứ nhất của cặp hình thứ ba. Bạn thấy hình sau:



B8H9

◆ Nếu di chuyển con trỏ đến hình nút thứ nhất và click nút chuột, sẽ kết nối với tập tin JAVASCRIPT18.HTML như hình sau:



B8H10 Tập tin JAVASCRIPT18.HTML

◆ Nếu di chuyển con trỏ đến hình nút thứ hai và click nút chuột, sẽ kết nối với tập tin JAVASCRIPT19.HTML như hình sau:

TỰ ĐIỂN ANH VIỆT

NGHĨA TIẾNG VIỆT

LISTBOX →

XEM HƯỚNG DẪN

B8H11 Tập tin JAVASCRIPT19.HTML

◆ Nếu di chuyển con trỏ đến hình nút thứ ba và click nút chuột, sẽ kết nối với tập tin JAVASCRIPT20.HTML như hình sau:

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HỌ VÀ TÊN

LISTBOX →

XEM HƯỚNG DẪN

☐ Nam ☐ Nữ

B8H12 Tập tin JAVASCRIPT20.HTML

Trong bài tập này, điều bất tiện là khi bạn click một nút để liên kết đến trang Web khác, khi đóng trang Web vừa được liên kết, nó sẽ không trở về trang Web chính trước đó. Chúng tôi giới thiệu đến các bạn cách tạo cửa sổ mới trong trang Web qua bài tập kế tiếp sau đây.

BÀI 9

TẠO MỘT CỬA SỔ MỚI TRONG TRANG WEB

Để tạo một cửa sổ mới cho một trang Web, bạn dùng hàm `window.open()`. Hàm này có 3 tham số: URL, name và feature

◆ **URL** có thể có cả địa chỉ WWW đầy đủ, nếu tên này rỗng thì cửa sổ trống được tạo (thông tin cần thiết sẽ được ghi vào đó)

◆ **Name** xác định duy nhất, chưa có cửa sổ nào có tên này thì mới tạo được cửa sổ mới.

◆ **Feature** là tùy chọn về kích thước và hình dáng cửa sổ: phần này gồm nhiều thông tin chứa trong cùng một chuỗi ký tự và cách nhau bởi dấu phẩy.

Ví dụ:

Để quy định cửa sổ có chiều rộng và chiều cao như sau:

"width=100, height=500"

Có các tính chất khác nhau như sau:

◆ **"toolbar=1"** hay **"toolbar=0"**: quy định có thanh công cụ hay không

◆ **"status=1"** hay **"status=0"**: quy định có thanh trạng thái hay không

◆ **"menubar=1"** hay **"menubar=0"**: quy định có menu hay không

◆ **"scrollbars=1"** hay **"scrollbars=0"**: quy định có thanh cuộn hay không

◆ **"resizable=1"** hay **"resizable=0"**: cho thay đổi kích thước hay không

Ghi chú:

Nếu không quy định tham số thứ 3 này thì tất cả các tính chất của cửa sổ xem như mặc nhiên có.

Bạn vào Notepad viết đoạn mã như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB SU DUNG NHIEU NUT BAM </title>
<script Language="JavaScript">
<!--
document.write ("<B> <Font Face='VNI-Times' size='4pt'>");
document.write (" BẠN CLICK VÀO CÁC NÚT BÊN DƯỚI ĐỂ XEM CÁC
TRANG WEB </B> </Font> <BR>");
function mocuasol()
{
    var bien1=window.open("JAVASCRIPT18.HTML","mocuasol",
                           "with=100, height=500");
}
function mocuasol2()
{
    var bien2=window.open("JAVASCRIPT19.HTML","mocuasol2",
                           "with=100, height=500");
}
function mocuasol3()
{
    var bien3=window.open("JAVASCRIPT20.HTML","mocuasol3",
                           "with=100, height=500");
}
function mocuasol4()
{
    var bien4=window.open("JAVASCRIPT21.HTML","mocuasol4",
                           "with=100, height=500");
}
function mocuasol5()
{
    var bien5=window.open("JAVASCRIPT20.HTML","mocuasol5",
```

"with=100, height=500");

}

//-->

</script>

</head>

<body>

<input type="button" name="cuaso1" value="MO CUA SO CHUA TRANG
WEB JAVASCRIPT18" onClick="mocuaso1()">

<input type="button" name="cuaso2" value="MO CUA SO CHUA TRANG
WEB JAVASCRIPT19" onClick="mocuaso2()">

<input type="button" name="cuaso3" value="MO CUA SO CHUA TRANG
WEB JAVASCRIPT20" onClick="mocuaso3()">

<input type="button" name="cuaso4" value="MO CUA SO CHUA TRANG
WEB JAVASCRIPT21" onClick="mocuaso4()">

<input type="button" name="cuaso5" value="MO CUA SO CHUA TRANG
WEB JAVASCRIPT22" onClick="mocuaso5()">

</body>

</html>

Ghi chú:

Trong các hàm function câu lệnh var bien1= window.open(.....), var bien2= window.open(.....) ... được viết trên một dòng.

Các câu lệnh <input type="button"> cũng được viết trên một dòng

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT23.HTML** tại E:\

Nhấp đúp vào tên tập tin, bạn thấy hình như sau:

File Edit View Favorites Tools Help



Address E:\JAVASCRIPT23.HTML

BẠN CLICK VÀO CÁC NÚT BÊN DƯỚI ĐỂ XEM CÁC TRANG WEB

MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT18

MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT19

MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT20

MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT21

MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT22

B9H1

Click vào button có tiêu đề "MO CUA SO CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT18" bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:

BÉ LÀM CÁC PHÉP TOÁN CƠ BẢN

BAN NHAP SO a =	
BAN NHAP SO b =	
CONG(+)	TRU(-) NHAN(*) CHIA(/) SODU(%)
KET QUALA:	

B9H2

Bạn có thể thao tác trên trang Web này, khi thực hiện xong, click nút X đóng trang Web lại. Bạn sẽ thấy trang Web chính hiện lại như hình B9H1

Nếu click vào button có tiêu đề "MÔ CUA SƠ CHỮA TRANG WEB JAVASCRIPT19" bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:

THIẾT KẾ WEB BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

TỰ ĐIỂN ANH VIỆT

NGHĨA TIẾNG VIỆT	
LISTBOX →	
XEM HƯỚNG DẪN	

B9H3

Bạn có thể thao tác trên trang Web này, khi thực hiện xong, click nút X đóng trang Web lại. Bạn sẽ thấy trang Web chính hiện lại như hình B9H1

Nếu click vào button có tiêu đề "MÔ CUA SƠ CHỮA TRANG WEB JAVASCRIPT20" bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:

THIẾT KẾ WEB BẰNG JAVASCRIPT CÓ FORM - Microsoft Internet Explorer

TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HỌ VÀ TÊN		☐ Nam ☐ Nữ
LISTBOX →		
XEM HƯỚNG DẪN		

B9H4

Bạn có thể thao tác trên trang Web này, khi thực hiện xong, click nút X đóng trang Web lại. Bạn sẽ thấy trang Web chính hiện lại như hình B9H1

Nếu click vào button có tiêu đề "MÔ CUA SƠ CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT21" bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:

THIẾT KẾ WEB SỬ DỤNG NÚT LA HÌNH - Microsoft Internet Explorer



B9H5

Bạn có thể thao tác trên trang Web này, khi thực hiện xong, click nút X đóng trang Web lại. Bạn sẽ thấy trang Web chính hiện lại như hình B9H1

Nếu click vào button có tiêu đề "MÔ CUA SƠ CHUA TRANG WEB JAVASCRIPT22" bạn sẽ thấy trang Web như hình sau:

THIẾT KẾ WEB SỬ DỤNG NÚT LA HÌNH - Microsoft Internet Explorer



B9H6

Bài này thực hiện hay hơn bài trước ở chỗ trang Web chính sẽ tồn tại trên màn hình khi bạn qua thực hiện trang Web được liên kết khác, đóng trang Web liên kết lại, bạn sẽ thấy trang Web chính.

Dựa vào bài này, các bạn có thể tạo một trang Web có nhiều nút để mở nhiều cửa sổ, mỗi cửa sổ chứa một trang Web cần thiết phải tham khảo trên trang Web chính. Bằng cách thiết lập các hàm và các button tương ứng qua các câu lệnh như trên.

Thực hiện theo cách này thì các cửa sổ độc lập với nhau, từ cửa sổ của trang Web vừa mở, bạn không thể thấy được trang Web chính. Cách sau các bạn sẽ nhúng các cửa sổ khác vào trang Web đang mở, cách này các chúng tôi đã giới thiệu trong cuốn "Tự học thiết kế trang Web bằng HTML" và trong cuốn "Tự học thiết kế trang Web bằng VBSCRIPT" đó là sử dụng FRAMESET.

BÀI 10

DÙNG FRAMESET ĐỂ NHÚNG CÁC TRANG WEB KHÁC VÀO TRANG WEB ĐANG MỞ

Chúng ta sẽ sử dụng lại tập tin JAVASCRIPT22.HTML, thêm một lệnh `<base target="main">` trong phạm vi `<head>` và `</head>` của tập tin này như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB SU DUNG NHIEU NUT BAM </title>
<base target="main">
<script Language="JavaScript">
<!--Begin
    tenanh=new Array("HINH1", "HINH3", "HINH5");
    anh=new Array();
    anhOn=new Array();
    for(i=0; i<tenanh.length; i++)
    {
        anh[i]=new Image();
        anh[i].src=tenanh[i]+".gif";
        anhOn[i]=new Image();
        anhOn[i].src=tenanh[i]+".On.gif";
    }
    function changelmng(doi1,doi2)
    {
        document[doi1].src=eval(doi2+".src");
    }
//--End-->
</Script>
```

```

</head>
<body>
<p align="left">
<a href="JAVASCRIPT18.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH1','anhOn[0]')"
onMouseOut="changelmg('HINH1','anh[0]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT19.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH3','anhOn[1]')"
onMouseOut="changelmg('HINH3','anh[1]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT20.HTML"
onMouseOver="changelmg('HINH5','anhOn[2]')"
onMouseOut="changelmg('HINH5','anh[2]')">
<BR>
</a>
</p>
</body>
</html>

```

Giả sử bạn lưu tập tin với tên **JAVASCRIPT24.HTML** tại E:\

Bạn mở Notepad, viết đoạn mã cho tập tin mới như sau:

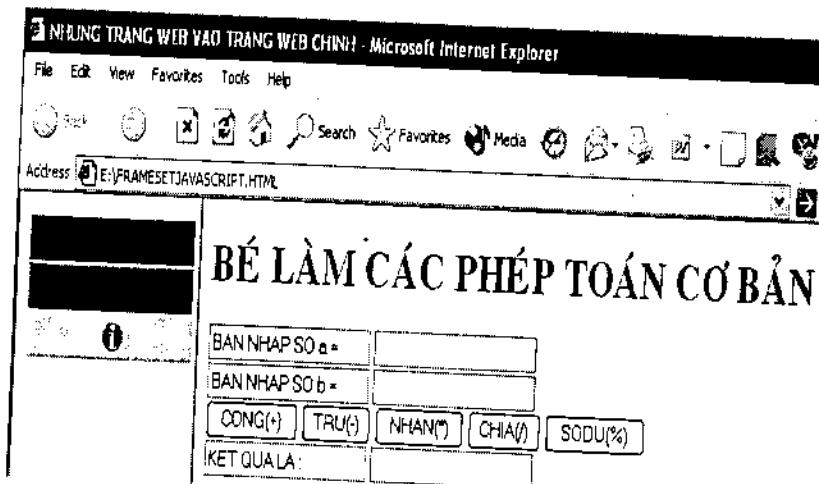
```

<html>
<head>
<title> NHUNG TRANG WEB VAO TRANG WEB CHINH </title>
</head>
<frameset cols="20%,*">
<frame name="khungtrai" target="main" src="JAVASCRIPT24.HTML">
<frame name="main" src="JAVASCRIPT18.HTML" scrolling="auto"
align="center">
</frameset>
</html>

```

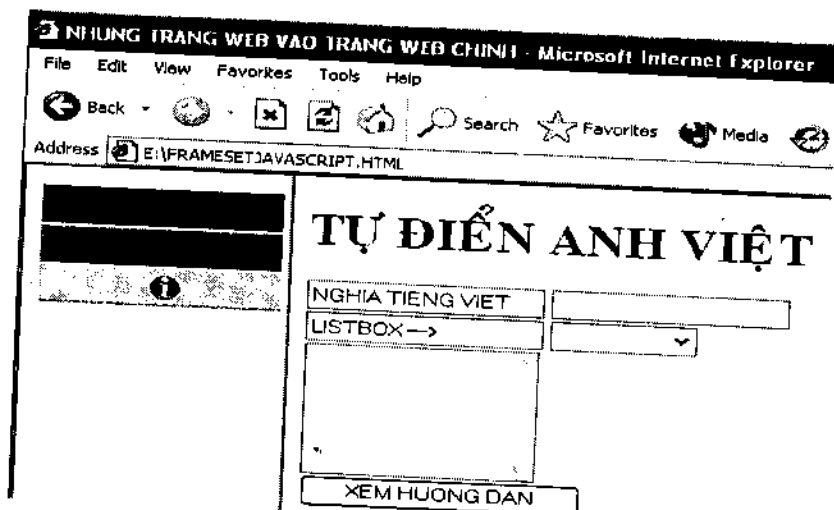
Giả sử bạn lưu tập tin này với tên **FRAMESETJAVASCRIPT.HTML** tại E:\

Nhấp đúp vào tên tập tin **FRAMESETJAVASCRIPT.HTML**. Bạn sẽ thấy hình như sau:



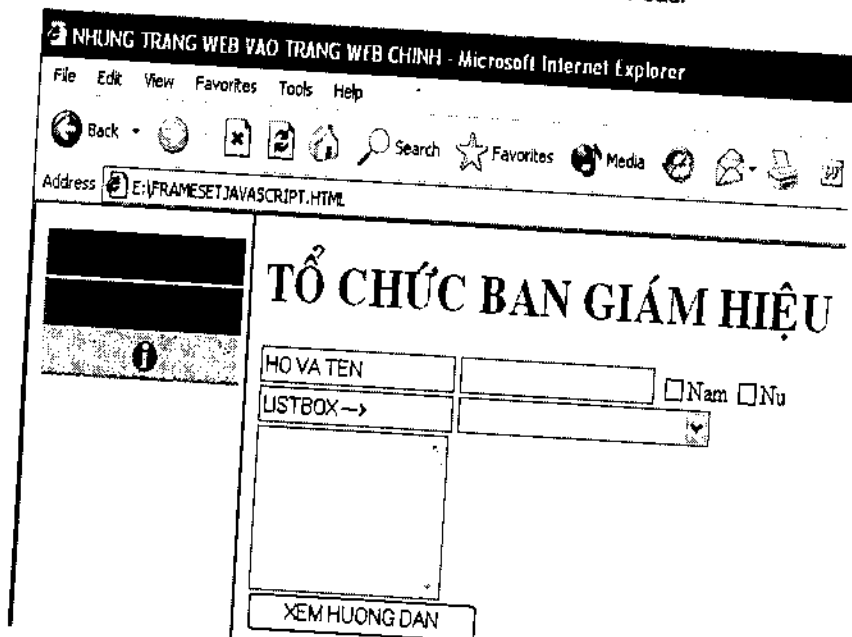
B10H1

- ◆ Trang Web có tiêu đề "NHUNG TRANG WEB VAO TRANG WEB CHINH"
- ◆ Lệnh chia trang Web thành hai khung theo tỉ lệ trái 2, phải 8.
- ◆ Khung trái chứa nội dung của tập tin JAVASCRIPT24.HTML
- ◆ Khung phải sẽ hiện mặc nhiên tập tin JAVASCRIPT18.HTML
- ◆ Khi click vào nút thứ hai ở khung bên trái, bạn sẽ thấy trang Web có tên JAVASCRIPT19.HTML hiện ra như hình sau:



B10H2

◆ Khi click vào nút thứ ba ở khung bên trái, bạn sẽ thấy trang Web có tên JAVASCRIPT20.HTML hiện ra như hình sau:



B10H3

MỘT SỐ PHƯƠNG THỨC THÔNG DỤNG

Trong JavaScript Biến, hằng, kiểu chuỗi (string) có thể dùng các phương thức sau đây:

- ◆ Phương thức `toUpperCase()` đổi sang chữ hoa
- ◆ Phương thức `toLowerCase()` đổi sang chữ thường
- ◆ Phương thức `substring(m, n)` chuỗi con trích ra từ chỉ số m đến chỉ số n
- ◆ Phương thức `charAt(n)` trả về ký tự ở vị trí thứ n trong chuỗi
- ◆ Phương thức `indexOf(tim, n)` tìm và trả về vị trí xuất hiện đầu tiên của chuỗi tim kể từ vị trí n trong chuỗi đang xét
- ◆ Các phương thức sau sẽ trả về chuỗi đang xét được bao bọc bởi các HTML tag, chúng thường được kết hợp với `document.write()`
 - `bold()`: trả về chuỗi `<B></B>`
 - `italics()`: trả về chuỗi `<I></I>`
 - `strike()`: trả về chuỗi `<STRIKE></STRIKE>`
 - `sub()`: trả về chuỗi `<Sub></Sub>`
 - `sup()`: trả về chuỗi `<Sup></Sup>`
 - `fixed()`: trả về chuỗi `<TT></TT>`
 - Các phương thức `fontcolor(color)`: trả về chuỗi được bao bọc bởi `<FONT COLOR="color"></FONT>`
 - `fontsize(size)`: trả về chuỗi được bao bọc bởi `<FONT SIZE="size"></FONT>`
 - Các phương thức `small()`, `big()`, `blink()` lần lượt trả về chuỗi được bao bọc tương ứng bởi `<small></small>`, `<big></big>`, `<blink></blink>`

■ Phương thức **anchor(tenbien)**: ví dụ: "anh". **anchor("tuan")** sẽ cho kết quả là '**anh**'. Tương tự, phương thức **link(x)** trả về chuỗi bao bọc bởi ****

Chúng ta có thể dùng đối tượng kiểu **Date** để thực hiện các tính toán liên quan đến dữ liệu về thời gian. Có thể tạo lập bằng nhiều cách:

- ◆ **d=new Date();** (biến **d** giữ ngày, giờ, phút, giây ... tại thời điểm nó được tạo)
- ◆ **d=new Date(2005, 9, 29);** (biến **d** là 0 giờ ngày 29/10/2005, chú ý: tháng 9+1=10 do quy ước từ 0 cho tháng)
- ◆ **d=new Date("October 29, 2005 8:00:00");** (biến **d** là 8 giờ đúng ngày 29/10/2005). Có thể dùng các phương thức sau đây cho đối tượng kiểu ngày **getDate()** trả về ngày trong tháng từ 1 đến 31), **getDay()** (trả về ngày trong tuần từ 0 đến 6), **getMonth()** (trả về tháng từ 0 đến 11), **getYear()** (trả về năm), **getHours()** (trả về giờ từ 0 đến 23), **getMinutes()** (trả về phút), **getSeconds()** (trả về giây), **getTime()** (trả về số mili giây kể từ 0 giờ ngày 1/1/1970), **getTimezoneOffset()** (trả về độ lệch theo phút giữa giờ GMT hiện hành và giờ địa phương đang dùng)

Việc tính toán được hỗ trợ bởi lớp hàm toán học **Math**. Có thể sử dụng các hàm và hằng số, chẳng hạn **Math.PI** là giá trị của số **PI**.

◆ **Math.abs(x)** là trị tuyệt đối của đối số **x**. Các hằng số và các hàm khác như sau:

- ◆ **Math.E**: cho giá trị cơ số **e** của logarit tự nhiên
- ◆ **Math.LN2**: cho giá trị $\log_2 2$
- ◆ **Math.LN10**: cho giá trị $\log_{10} 10$
- ◆ **Math.LOG2E**: cho $\log_2 e$
- ◆ **Math.LOG10E**: cho $\log_{10} e$
- ◆ **Math.sqrt(x)**: tính căn bậc hai

- ◆ `Math.pow(x,y)`: tính x^y
- ◆ `Math.exp(x)`: Tính e^x
- ◆ `Math.log(x)`: tính $\log_e(x)$
- ◆ `Math.random()`: cho số ngẫu nhiên giữa 0 và 1
- ◆ `Math.max(x, y)`: cho số lớn trong hai số x và y
- ◆ `Math.min(x, y)`: cho số nhỏ trong hai số x và y
- ◆ Các hàm lượng giác: `Math.cos(x)`, `Math.sin(x)`, `Math.tan(x)`
và các hàm lượng giác ngược: `Math.acos(x)`, `Math.asin(x)`,
`Math.atan(x)`
- ◆ `Math.floor(x)`: tính phần nguyên
- ◆ `Math.ceil(x)`: tính phần nguyên trên số nguyên nhỏ nhất lớn hơn
hay bằng x)
- ◆ `Math.round(x)`: làm tròn số x

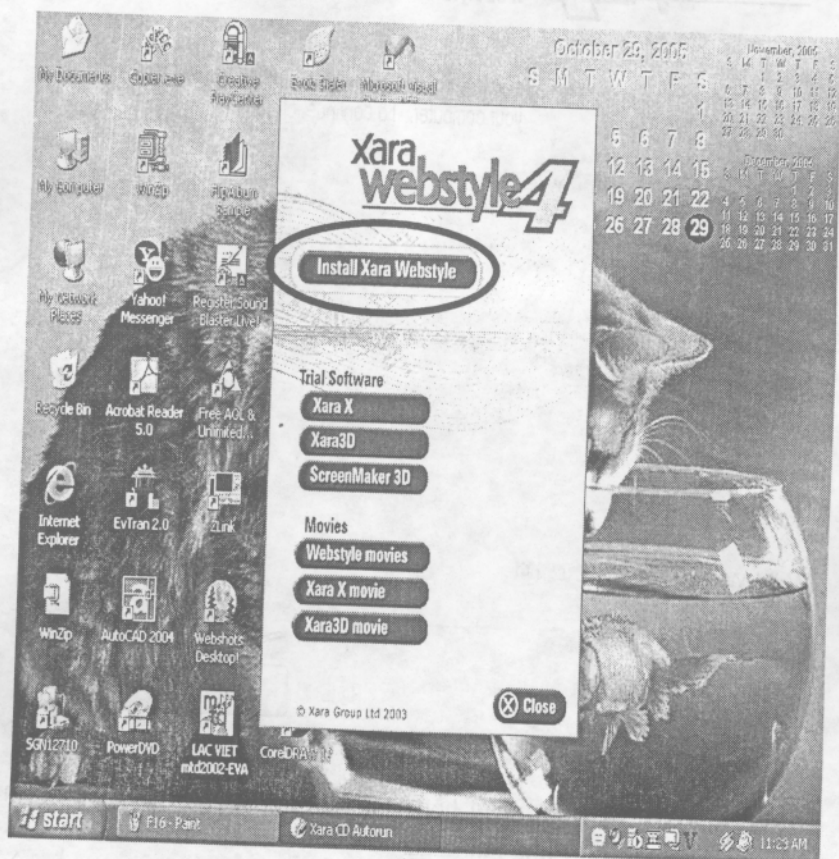
Các bạn tìm đọc hai tựa sách cùng phát hành với tập sách này đó là:

- ① **Tự học thiết kế trang Web bằng HTML**
- ② **Tự học thiết kế trang Web bằng VBScript**

Giới thiệu Xara Webstyle 4

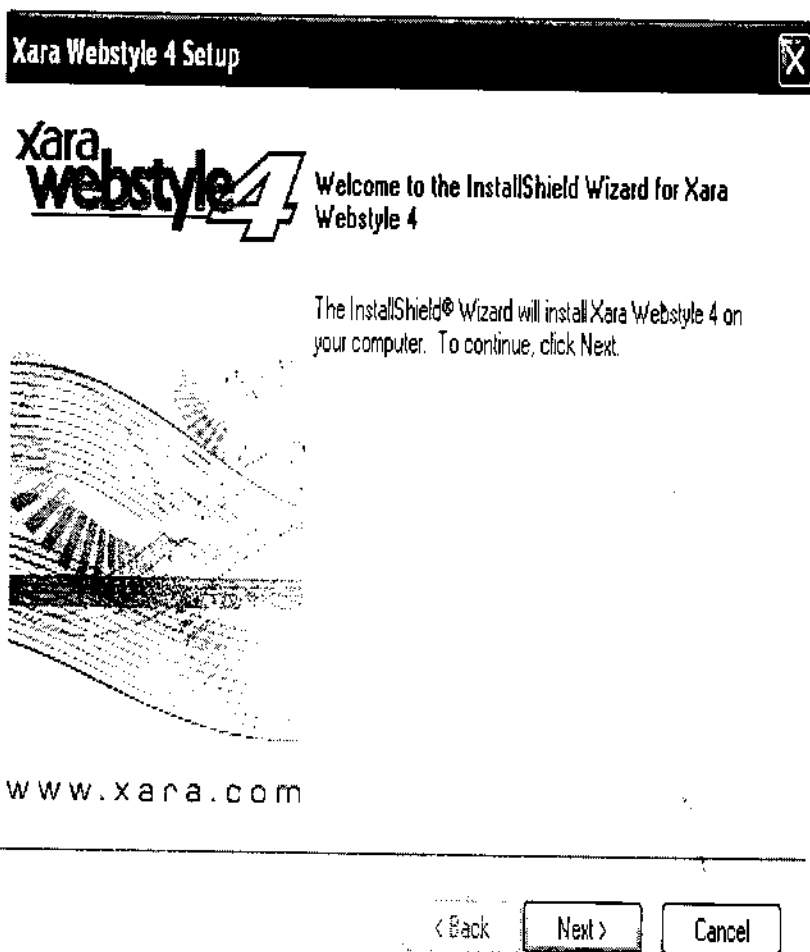
Xara Webstyle là phần mềm thiết kế các nút (có rất nhiều kiểu đã được thiết kế sẵn). Các nút này dùng để trang trí hoặc để liên kết đến các trang Web khác. Phần mềm này được dùng rất nhiều và khá phổ biến trên thế giới. Các bạn có thể mua đĩa chứa phần mềm này (1 đĩa) tại các cửa hàng bán băng đĩa. Việc cài đặt cũng dễ dàng. Bạn sẽ thực hiện các bước để cài đặt như sau:

Cho đĩa CD vào ổ đĩa. Bạn sẽ thấy hộp thoại hiện ra như hình sau:



◆ Nếu chương trình cài đặt không chạy tự động khi bỏ đĩa vào. Bạn vào menu **Start**, chọn **Run**, trong hộp thoại Run hiện ra, chọn **Browse** để tìm tập tin cài đặt để có hình trên hiện ra.

◆ Click nút trên cùng có tên **Install Xara Webstyle**, màn hình giới thiệu hiện ra như hình sau:



H2

◆ Click nút **Next** để sang hộp thoại kế tiếp (hộp thoại thỏa thuận giấy phép bản quyền) như hình sau:

Xara Webstyle 4 Setup



License Agreement

Please read the following license agreement carefully.

Press the PAGE DOWN key to see the rest of the agreement.

© 2003 XARA GROUP LTD.

IMPORTANT NOTICE: The Webstyle software and template graphics ("Software") is the copyright of Xara Group Limited ("Xara") whose principal place of business is at Gaddesden Place, Hemel Hempstead, Herts, HP2 6EX, United Kingdom and may not be stored on any computer or copied without the licence of Xara. You are offered a licence on the terms of the End User Licence Agreement ("EULA") set out below.

If you accept the terms of the Licence Agreement, select "Yes".

Do you accept all the terms of the preceding License Agreement? If you select No, the setup will close. To install Xara Webstyle 4, you must accept this agreement.

< Back

Yes

No

H3

◆ Click nút **Yes**, hộp thoại kế tiếp sẽ hiện ra như hình sau:

Xara Webstyle 4 Setup



Choose Destination Location

Select folder where setup will install files.

Setup will install Xara Webstyle 4 in the following folder.

To install to this folder, click Next. To install to a different folder, click Browse and select another folder.

Destination Folder

C:\Program Files\Xara\Webstyle 4

Browse...

< Back

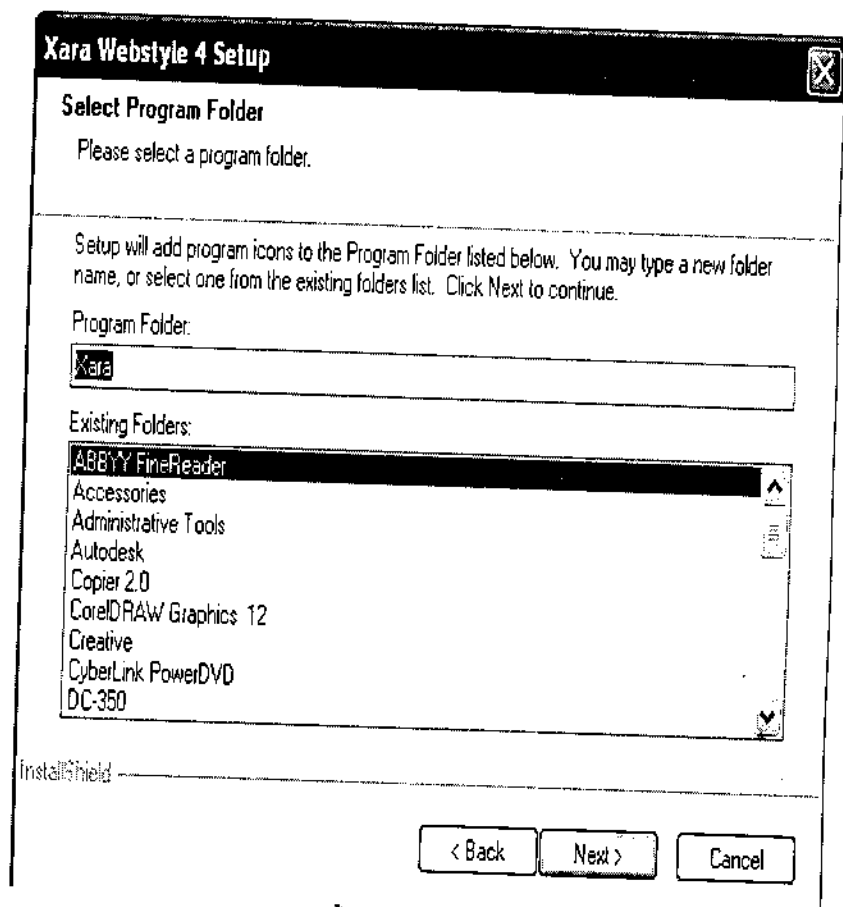
Next >

Cancel

H4

Hộp thoại này hiện ra địa chỉ mặc nhiên để chứa chương trình cài đặt. Trên hình bạn thấy địa chỉ **C:\Program files\Xara\Webstyle 4**. Nếu không thích, hoặc ổ đĩa C:\ đã quá đầy, bạn có thể chọn địa chỉ khác để lưu các tập tin của chương trình được cài đặt bằng cách click vào nút **Browse** để chọn đường dẫn.

Ở đây chúng tôi click nút **Next** để đồng ý địa chỉ trên. Bạn sẽ thấy hộp thoại kế tiếp hiện ra như sau:



H5

◆ Chọn thư mục mặc nhiên như trên, click nút **Next**, hộp thoại sau hiện ra:

Xara Webstyle 4 Setup

Additional features of Webstyle.

Please select the additional components you would like to install and click next.

- ☒ Xara FrontPage Add-in
- ☒ Xara Dreamweaver Extension

InstallShield

< Back

Next >

Cancel

H6

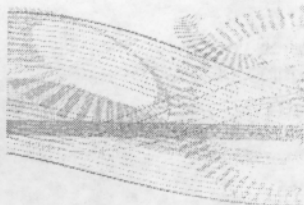
Chúng tôi chọn cả hai mục để hỗ trợ cho **FrontPage** và **Dreamweaver** như trên để sau này dùng trên hai ngôn ngữ này. Click nút Next để tiếp tục, bạn sẽ thấy hộp thoại cài đặt hiện ra báo cho chúng ta biết đang thực hiện cài đặt phần mềm **Xara Webstyle** vào máy. Chờ một thời gian, khi cài đặt xong, bạn thấy hộp thoại sau hiện ra:

Xara Webstyle 4 Setup

**xara
webstyle4**

InstallShield Wizard Complete

The InstallShield Wizard has successfully installed Xara Webstyle 4. Click Finish to exit the wizard.



www.xara.com

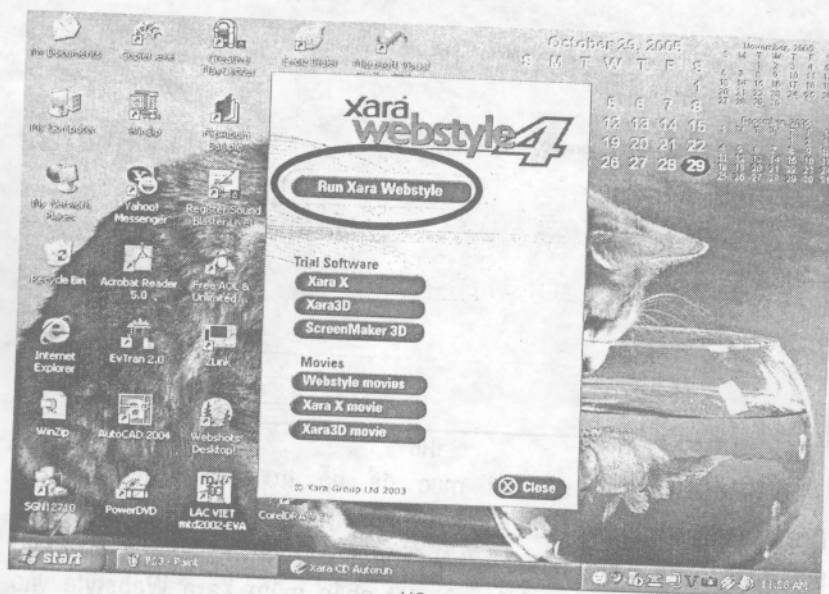
< Back

Finish

Cancel

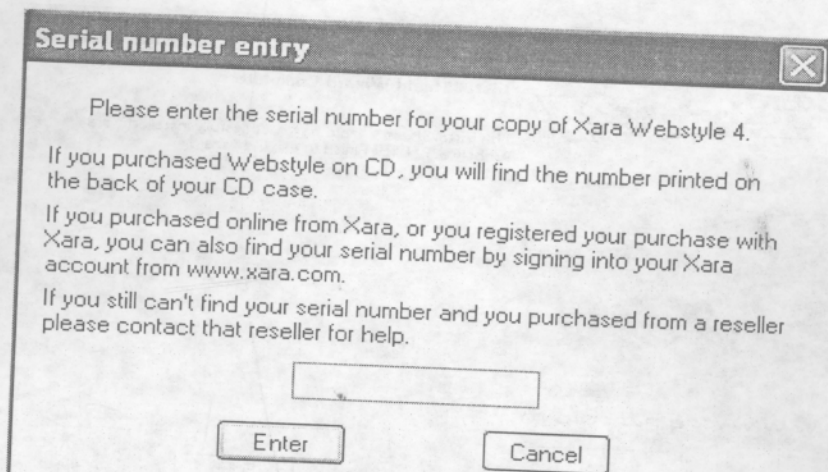
H7

◆ Bạn thấy thông báo cài đặt đã hoàn tất. Click nút **Finish** để kết thúc. Bạn sẽ thấy hộp thoại sau hiện ra.



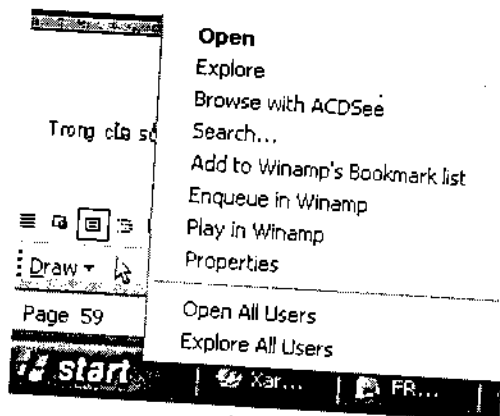
H8

◆ Vị trí của nút **Install Xara Webstyle** lúc đầu bây giờ sẽ là **Run Xara Webstyle**. Click nút này, bạn sẽ thấy màn hình như sau:



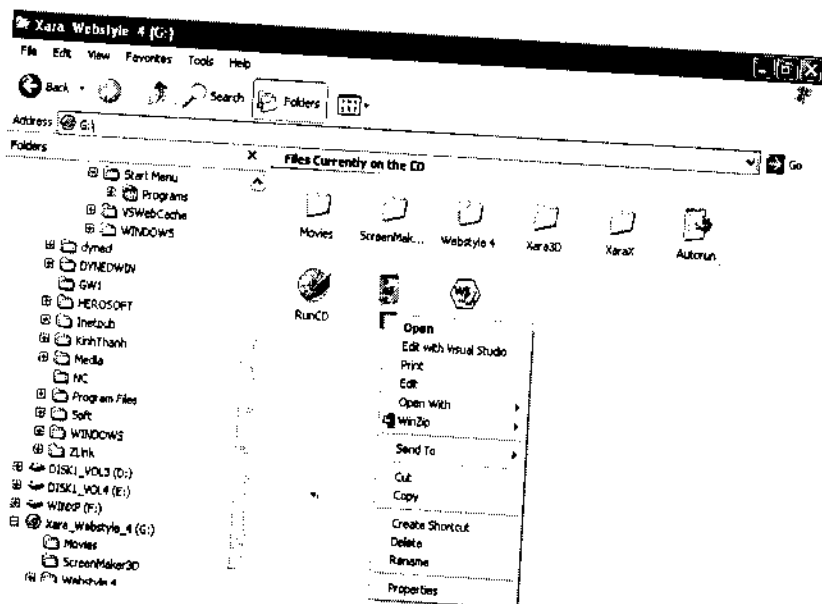
H9

Hộp thoại yêu cầu bạn nhập vào **serial number**. Nếu chưa biết, bạn click *nút phải chuột* tại menu **Start**, chọn **Explorer** trong menu hiện ra.



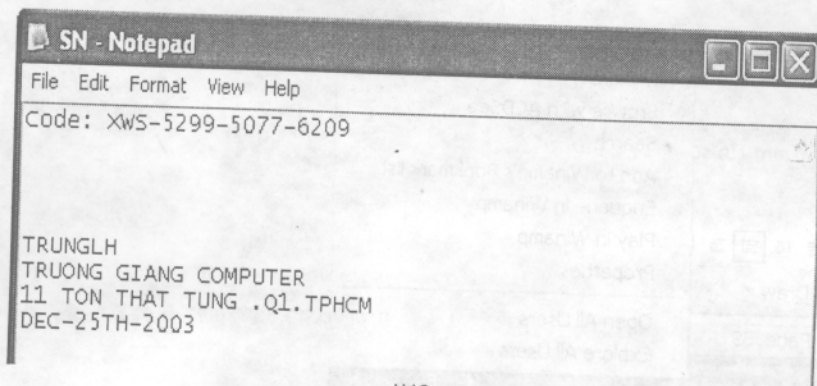
H10

Trong cửa sổ này, click chọn ổ đĩa CD trong khung bên trái, các thư mục và các tập tin trong đĩa CD sẽ hiện ra ở khung bên phải. Bạn tìm tập tin có tên Serial (trong đĩa CD này tập tin có tên SN). Click nút phải chuột tại tên tập tin này như hình sau:



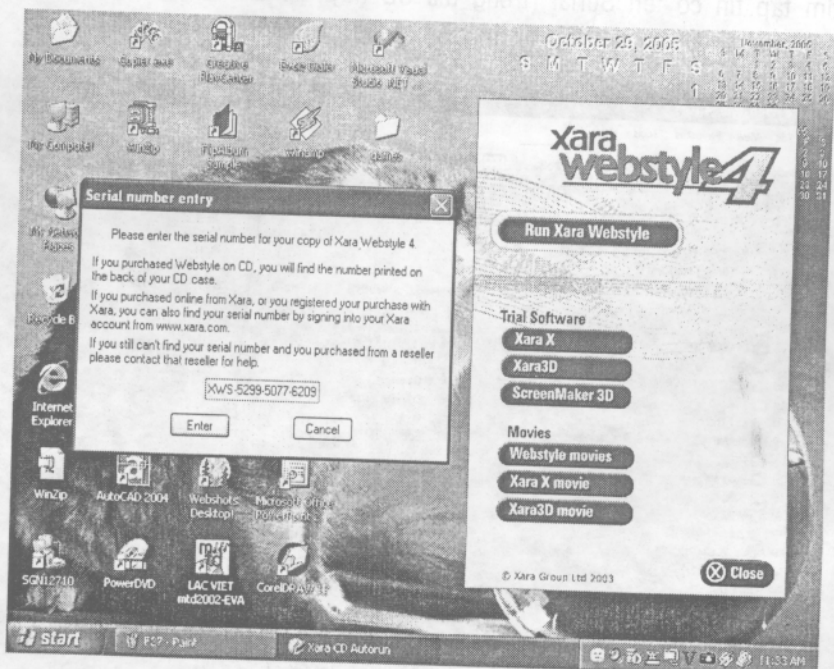
H11

Click nút **Open** trong menu hiện ra, bạn thấy tập tin văn bản có ghi **Serial number** như hình sau:



H12

Bạn ghi ra giấy **XWS-5299-5077-6209**. Mở lại chương trình **Xara Webstyle** nhập chuỗi trên vào khung trắng (H9), click nút **Enter** trên hộp thoại này.



H13

◆ Click nút **Enter** trên hộp thoại này. Bạn thấy hộp thoại sau:

Install Templates

In order to use Webstyle 4, you need to insert your Webstyle 4 CD.

OK

H14

◆ Click nút **OK**

Webstyle Online Registration

Please register this product. Registered users can get:

- Customer support
- Product news
- Future product discounts
- Automatic access to new Webstyle designs and templates

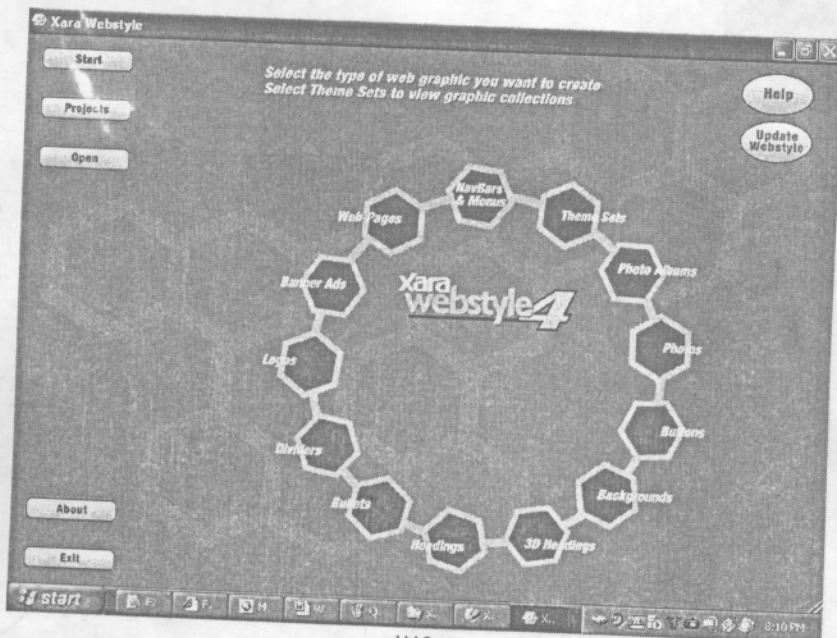
Registration takes just a few seconds.

Register Now

Register Later

H15

◆ Click nút **Register Later**



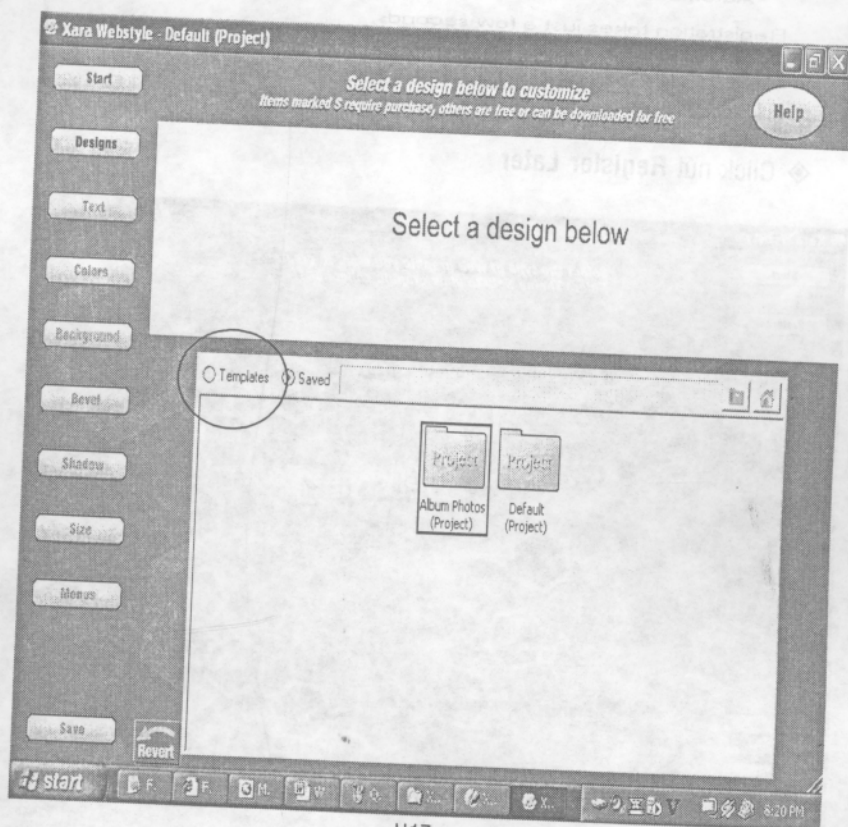
H16

◆ Hình trên là cửa sổ chính của phần mềm **Xara Webstyle**. Chúng tôi sẽ hướng dẫn sơ qua một chút về phần mềm này, các thao tác trên từng nút chọn cũng có nhiều điểm giống nhau, các bạn có thể tự tìm hiểu được.

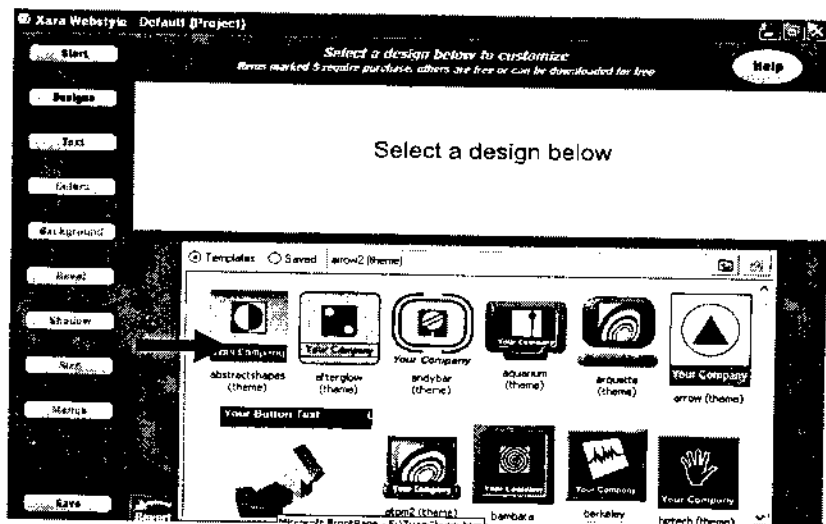
◆ Bạn thấy các chức năng thiết kế là các hình **lục giác đều** có tiêu đề, nằm trên một vòng tròn, nếu bạn di chuyển con trỏ chuột qua các lục giác đều này, các bạn sẽ thấy màu sắc bên trong của nó.

Nhìn vào cửa sổ chính của phần mềm này, phía trên bên trái là nút **Start**. Khi đang ở màn hình khác muốn trở lại cửa sổ chính của phần mềm (có hình dạng như hình H16). Bạn click nút **Start**.

Nút thứ hai bên dưới là nút **Projects**. Nếu click vào nút này, các bạn sẽ thấy hình như sau:

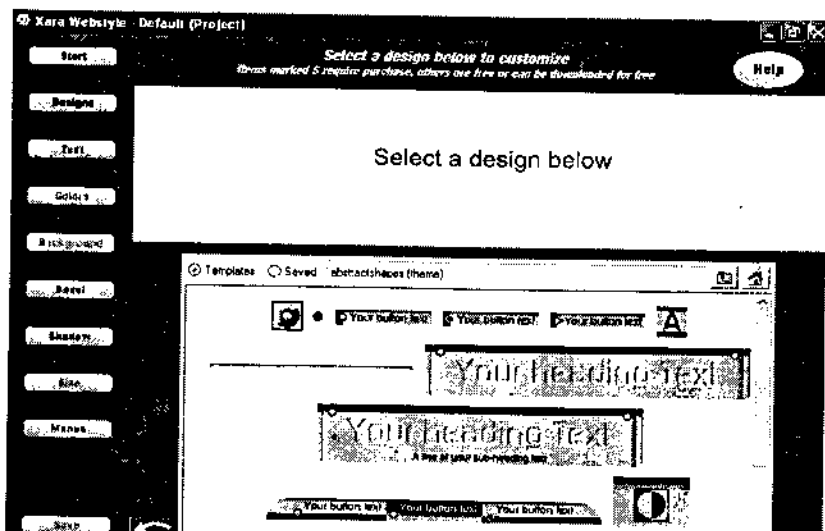


◆ Click chọn mục **Templates**, bạn sẽ thấy hình mẫu các kiểu nút hiện ra trong khung như hình sau:



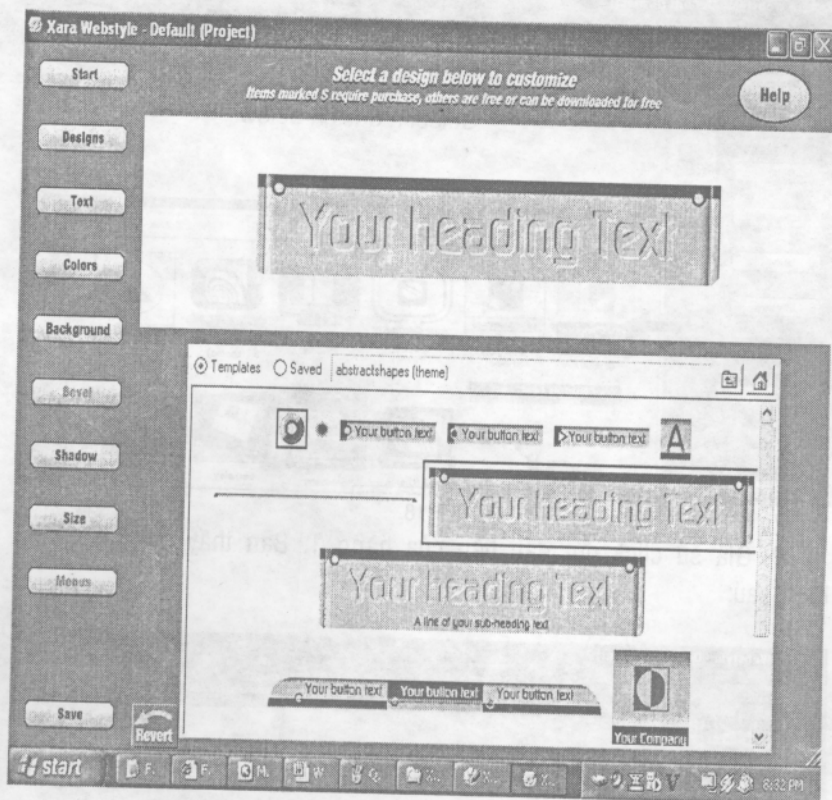
H18

◆ Giả sử click nút đầu tiên của hàng 1. Bạn thấy dạng nút như hình sau:



H19

◆ Thử click một nút trong các nút hiện ra để thiết kế. Giả sử chúng ta click nút lớn nhất. Bạn thấy nút này sẽ hiện ra ở khung bên trên như hình sau:



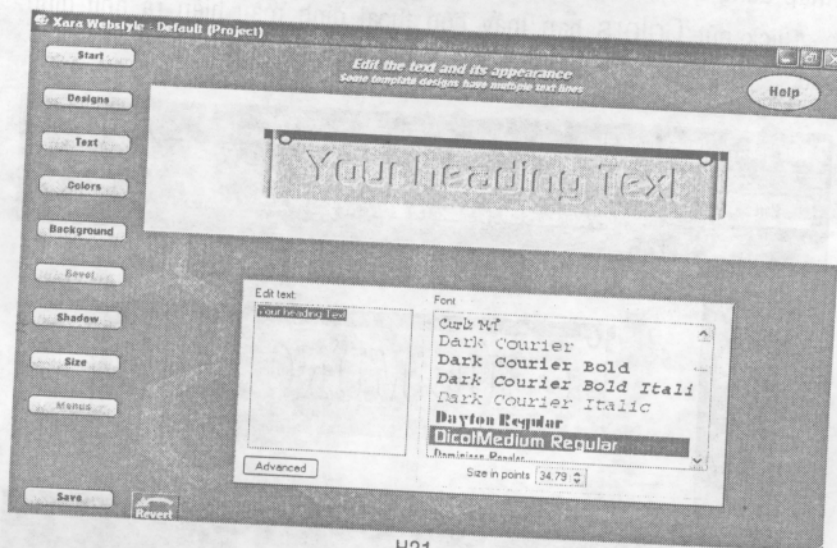
H20

Khi có một nút hiện ra phía trên thì các nút bên trái sẽ đậm lên (các nút **Text**, **Colors**, **Background**, **Shadow**, **Size**, ... , **Save**).

- ◆ Click nút **Text** để đánh tiêu đề cho nút
- ◆ Click nút **Colors** để xác lập màu
- ◆ Click nút **Background** để chọn màu nền cho nút
- ◆ Click nút **Shadow** để chọn bóng đổ
- ◆ Click nút **Save** để lưu nút này thành một tập tin hình ảnh.

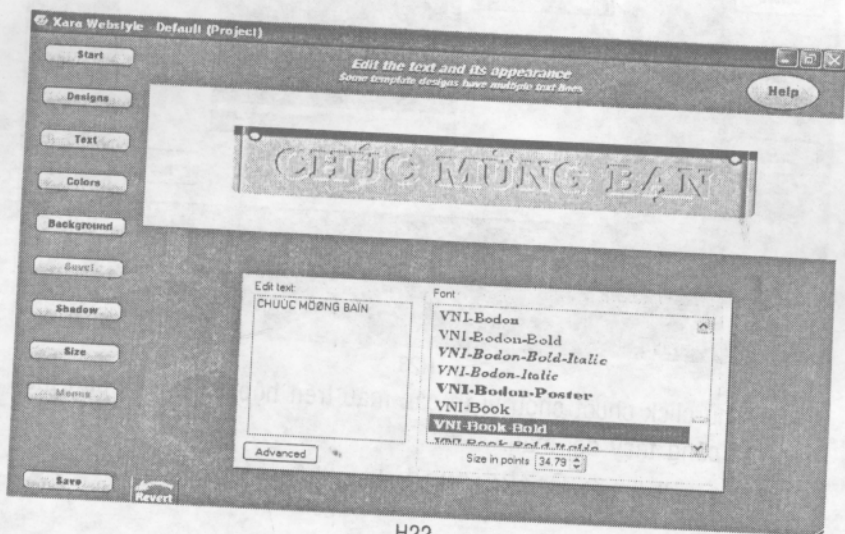
Ví dụ:

Click nút **Text**, hộp thoại chọn Font và cho bạn nhập nội dung thể hiện trên nút như hình sau:



H21

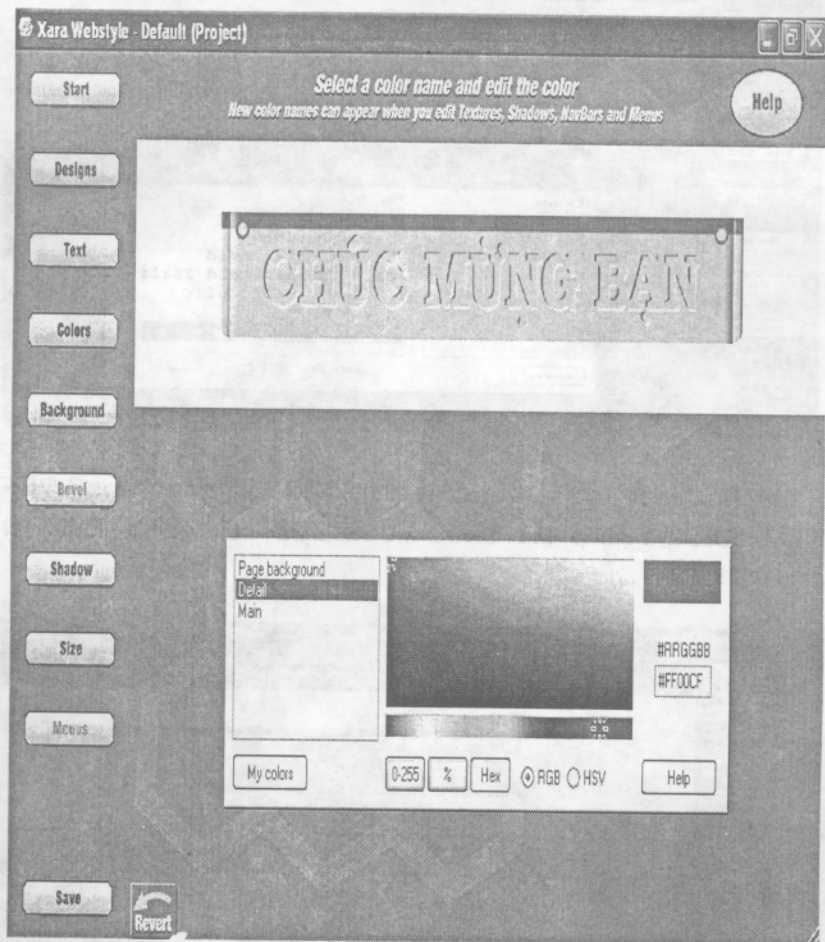
◆ Di chuyển con trỏ dọc để chọn font, giả sử chọn font **VNI-BOOK-BOLD** và nhập cấu "CHÚC MỪNG BẠN" trong khung **Edit text** như hình sau:



H22

Mặc dầu trong khung **Edit text** không thể hiện chữ có dấu, bạn cứ nhập đúng thì trên nút sẽ hiện đúng như ý bạn muốn.

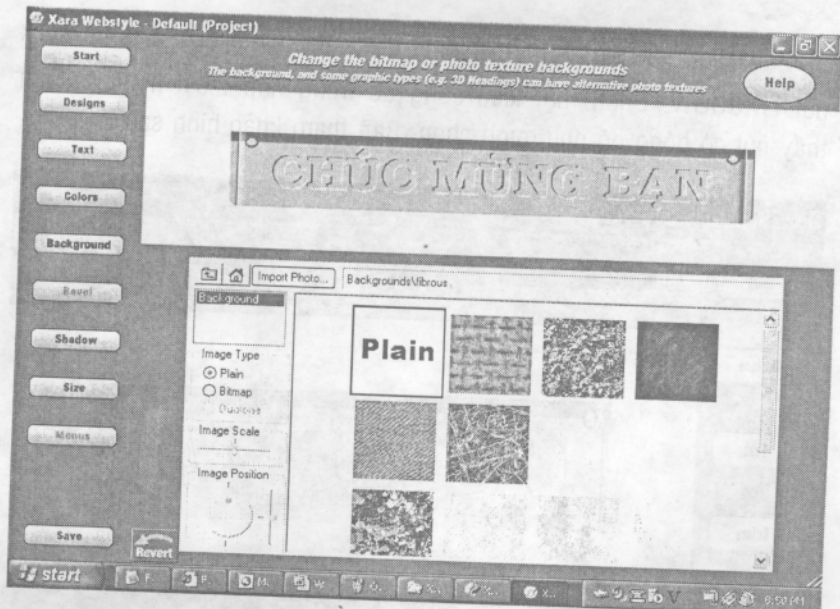
Click nút **Colors** bạn thấy hộp thoại định màu hiện ra như hình sau:



H23

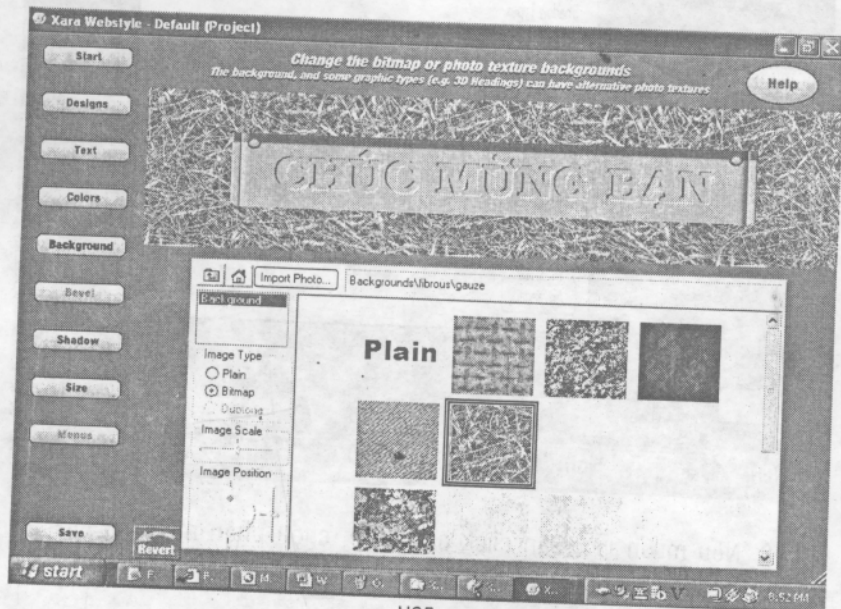
◆ Thử click chuột chọn vị trí các màu trên hộp thoại, các bạn thấy trên nút cũng thay đổi màu.

◆ Nếu click nút **Background**, bạn thấy hộp thoại hiện ra như sau:



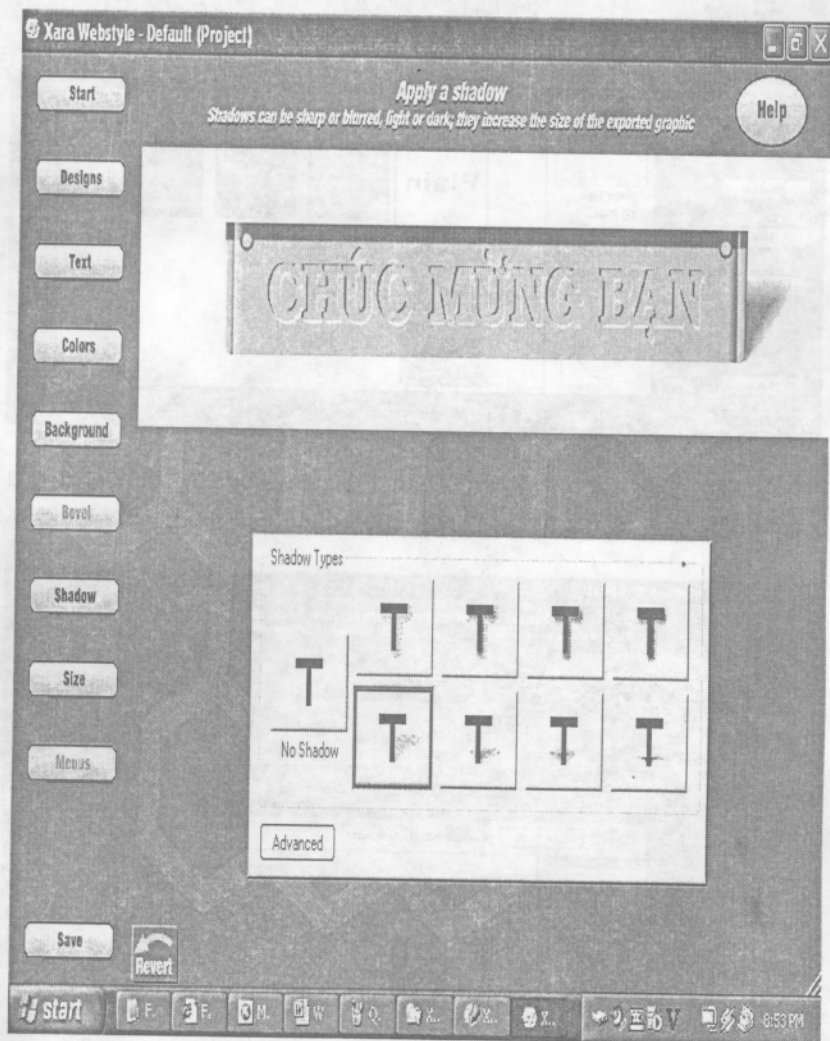
H24

◆ Thử click chọn một mẫu nền trong khung, bạn thấy nền của khung bên trên sẽ thể hiện mẫu đã chọn. Bạn xem hình sau:



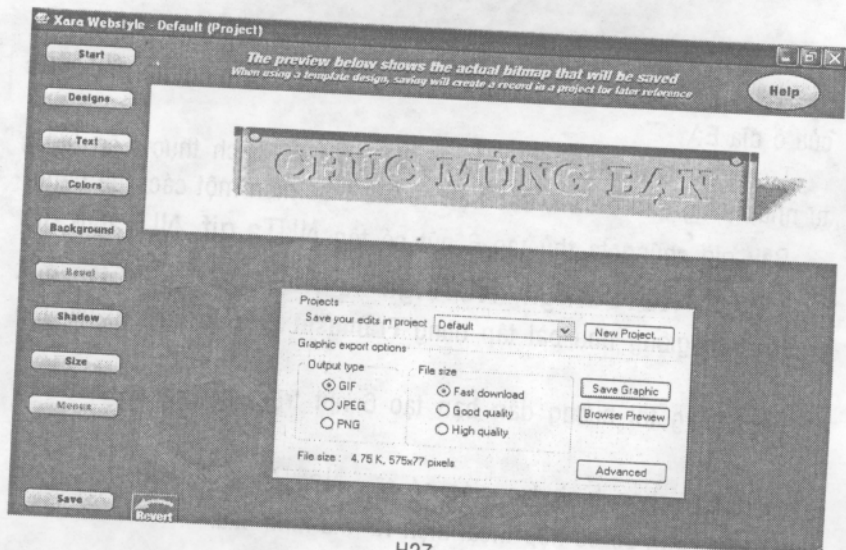
H25

Bạn click nút có tên Plain để trở lại như hình H24. Sau đó click nút Shadow. Chọn một kiểu bóng đổ trong hộp thoại hiện ra, bạn thấy nút có bóng đổ như mình chọn. Bạn tham khảo hình sau:



H26

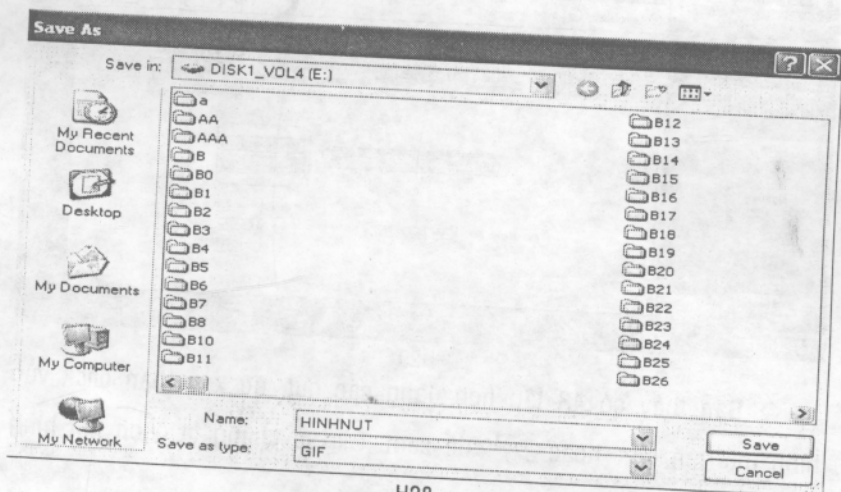
◆ Nếu muốn lưu. Bạn click nút **Save**, chọn phần mở rộng của tập tin trong hộp thoại hiện ra như hình sau:



H27

◆ Nút chọn phần mở rộng mặc nhiên là .GIF. Bạn có thể chọn phần mở rộng khác bằng cách click chọn vào nút có phần mở rộng đó.

◆ Click nút có tên Save Graphic ở phía bên phải trong hộp thoại để lưu nút với tên một tập tin hình ảnh có phần mở rộng là .GIF. Bạn thấy hộp thoại sau hiện ra cho bạn chọn nơi cần lưu và tên của tập tin



H28

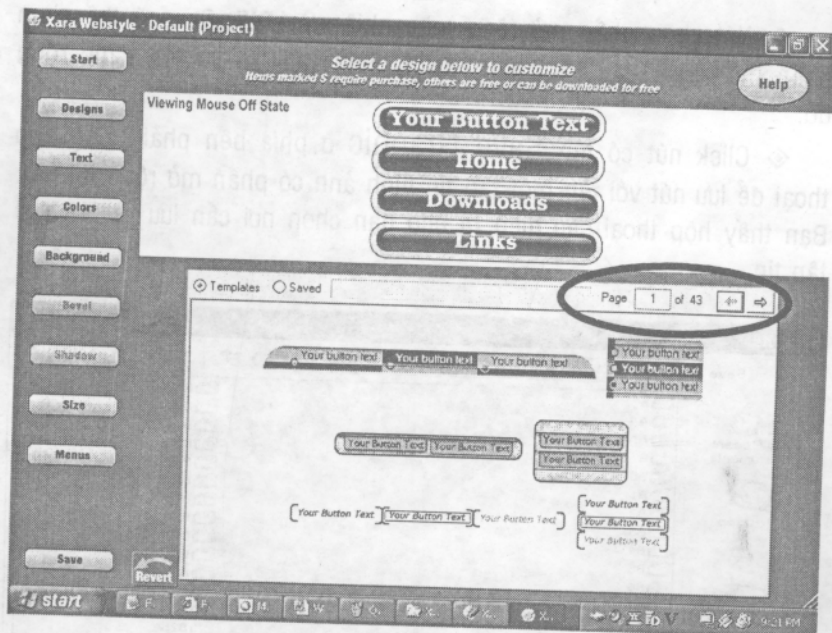
◆ Giả sử đặt tên là **HINHNUT** và lưu tại thư mục gốc của ổ đĩa E:\. Click nút **Save**, tập tin **HINHNUT.GIF** sẽ được lưu trong thư mục gốc của ổ đĩa E:\

Trong phần mềm này có rất nhiều kiểu nút, cách thực hiện tương tự như hướng dẫn ở trên. Các bạn có thể thực hiện một cách dễ dàng.

Bây giờ chúng ta thử tạo 6 nút có tên **NUTa.gif**, **NUTaOn.gif**, **NUTb.gif**, **NUTbOn.gif**, **NUTc.gif** và **NUTcOn.gif** để tạo một trang Web giống như bài tập dùng **Frameset** đã thực hiện ở bài tập trước.

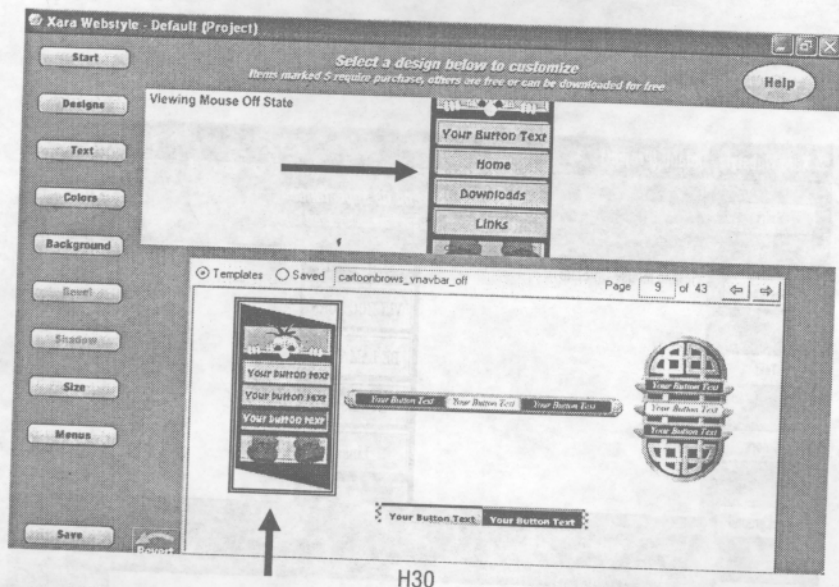
◆ Chúng tôi hướng dẫn bạn tạo 6 nút trên theo cách khác như sau:

◆ Click chọn hình lục giác có tên **NavBars & Menus** trong vòng tròn. Bạn sẽ có hộp thoại hiện ra như hình sau:



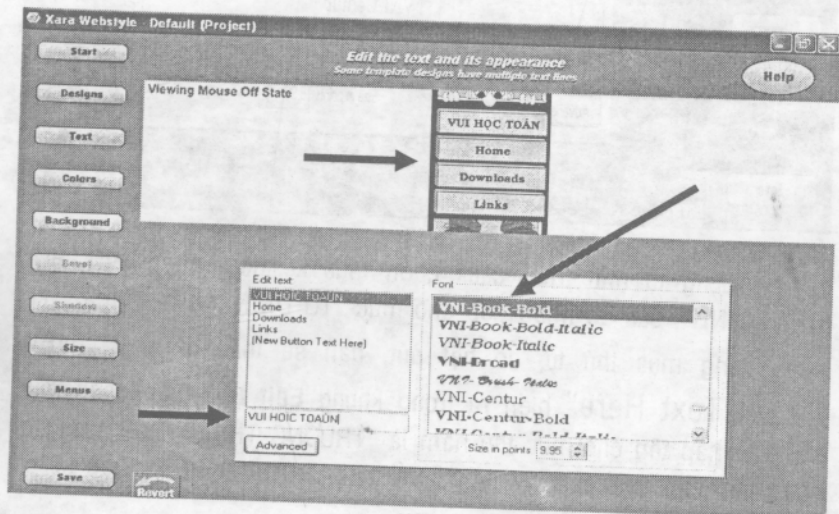
H29

◆ Bạn thấy có 43 tập hợp dạng các nút, để xem bạn click vào hình mũi tên $\Rightarrow$ hoặc $\Leftarrow$ để xem. Giả sử chúng ta chọn nút hình số 9 như hình sau:



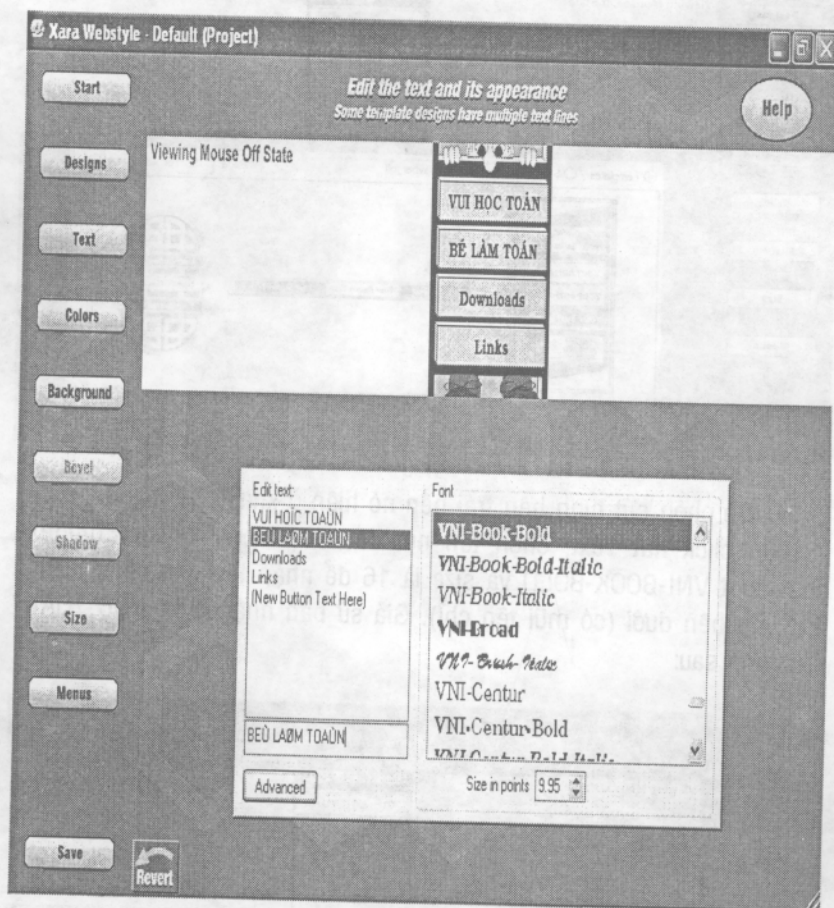
H30

◆ Do chọn nút hình bên trái nên nó hiện ở khung bên trên.
 Bạn click nút Text, chọn tên nút đầu tiên trong khung Edit text, chọn font VNI-BOOK-BOLD và size là 16 để nhập tên cho nút đầu tiên ở khung bên dưới (có mũi tên chỉ). Giả sử bạn nhập "VUI HỌC TOÁN" như hình sau:



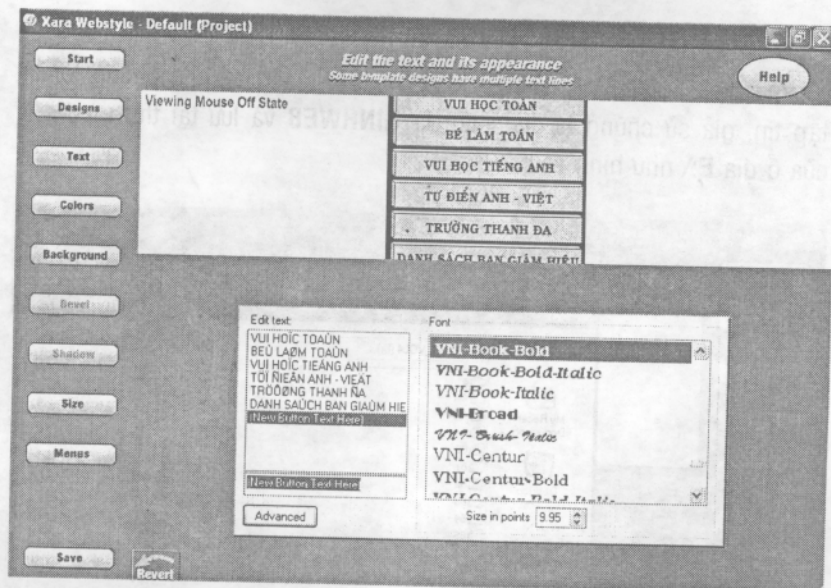
H31

◆ Click nút có tên thứ hai trong khung **Edit text**, chọn font như cũ, nhập “BÉ LÀM TOÁN”. Bạn thấy hình như sau:



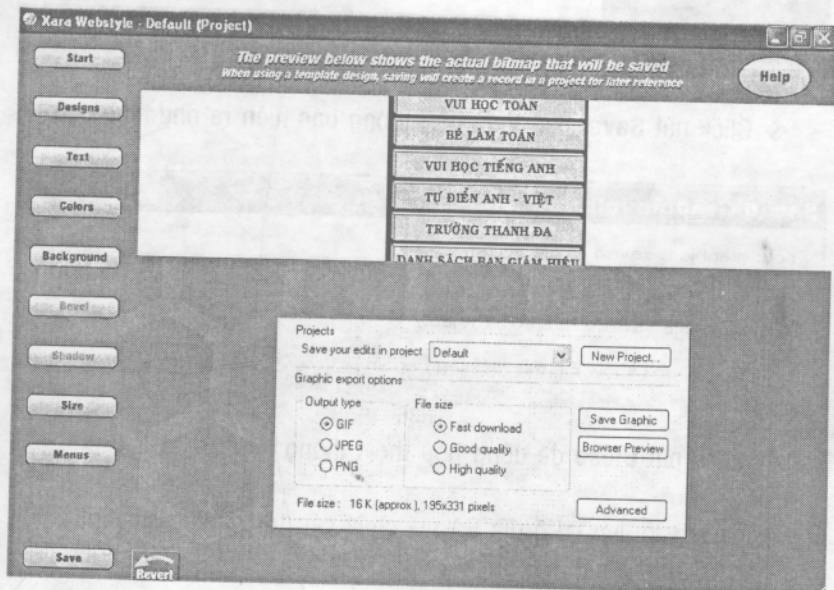
H32

◆ Tương tự như trên, click chọn mục kế tiếp, nhập “VUI HỌC TIẾNG ANH”, sau đó nhập tiếp cho mục “TỰ ĐIỂN ANH – VIỆT”, khi nhập xong mục thứ tư, do hết nút, bạn sẽ thấy có mục “New Button Text Here” hiện ra trong khung **Edit text**. Bạn chọn mục này và nhập tên cho mục thứ năm là “TRƯỜNG THANH ĐÀ”, tương tự nhập tiếp cho mục sáu là “DANH SÁCH BAN GIÁM HIỆU”. Bạn sẽ có kết quả như hình sau:



B33

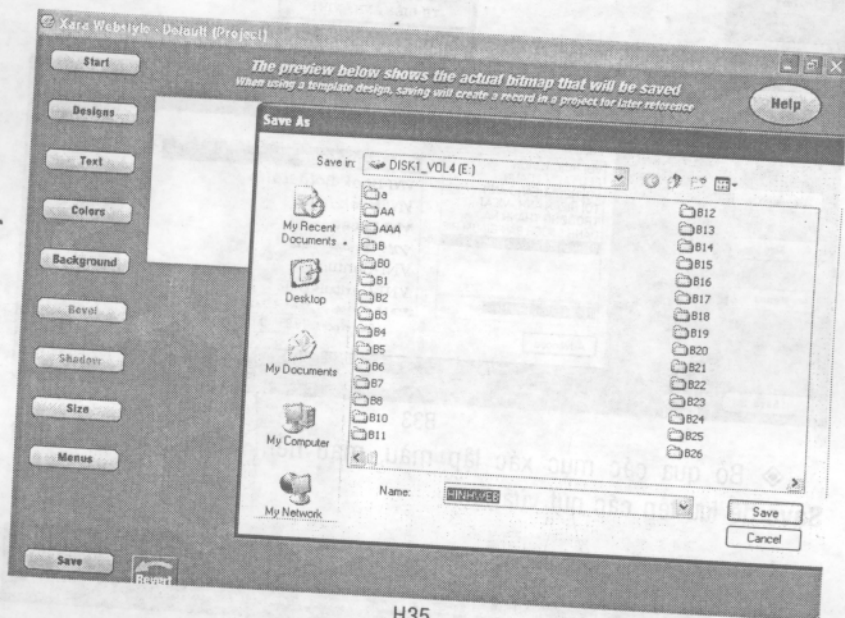
◆ Bỏ qua các mục xác lập màu, màu nền, bóng đổ... Click nút **Save** để lưu tên các nút vừa tạo.



H34

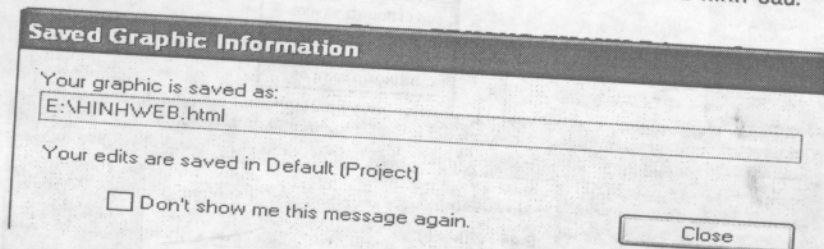
◆ Chọn phần mở rộng là **.GIF**

◆ Click nút **Save Graphic**. Hộp thoại hiện ra cho chúng ta lưu tập tin, giả sử chúng ta chọn tên là **HINHWEB** và lưu tại thư mục gốc của ổ đĩa **E:** như hình sau:



H35

◆ Click nút **Save**, bạn thấy hộp thông báo hiện ra như hình sau:



H36

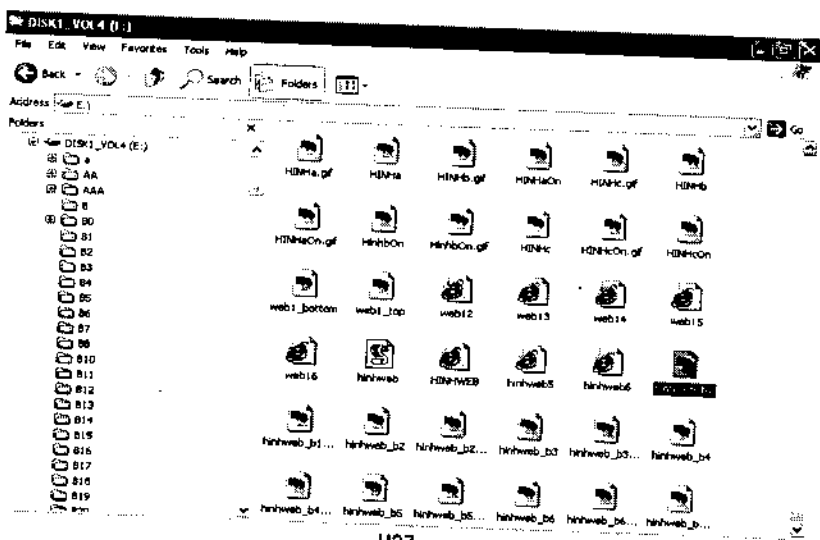
◆ Click nút **Close** để đóng hộp thoại thông báo.

Ghi chú:

◆ Chúng tôi lưu tại ổ đĩa **E:** nơi chứa các trang Web cần thể hiện, các bạn đã biết ở các bài tập ở trên

♦ Tên của từng nút sẽ do phần mềm Xara Webstyle tự đặt, các bạn phải đặt tên lại cho đúng với tên chúng tôi đã cho ở trên để thực hiện chương trình.

Bạn click nút phải chuột ở menu Start, chọn Explorer. Click chọn tên ổ đĩa E:\ ở khung bên trái, bạn sẽ thấy các tập tin .GIF của các nút như sau:



H37

♦ Các bạn thấy có tất cả 14 hình, mỗi nút có 2 hình (HinhWeb_b1 và HinhWeb_b1 Over, HinhWeb_b2 và HinhWeb_b2 Over, HinhWeb_b3 và HinhWeb_b3 Over, HinhWeb_b4 và HinhWeb_b14Over, HinhWeb_b5 và HinhWeb_b15 Over, HinhWeb_b6 và HinhWeb_b6 Over, một nút phía trên (HinhWeb_top) và một nút phía dưới (HinhWeb_bottom).

♦ Click nút phải chuột trên tập tin có tên HinhWeb_b1, chọn Open with, chọn Paint, lưu với tên mới (click menu File, chọn Save As) là NUTa.gif, tương tự như vậy lưu tập tin HinhWeb_b2 thành NUTaOn.gif, HinhWeb_b3 thành NUTb.gif, HinhWeb_b4 thành NUTbOn.gif, HinhWeb_b5 thành NUTc.gif, HinhWeb_b6 thành NUTcOn.gif, HinhWeb_top thành NUT_tren.gif, HinhWeb_bottom thành NUT_duoi.gif,

Ghi chú: Không được thay đổi tên bằng cách chọn Rename

◆ Sau đây là 8 hình gồm 1 hình nằm phía trên, 3 cặp hình để thay đổi khi di chuyển con trỏ chuột vào và một hình phía bên dưới. Bạn xem các hình đã thiết kế như sau:



Hình NUT_Tren



Hình NUTa.gif (hình 1 cặp 1)



Hình NUTaOn.gif (hình 2 cặp 1)



Hình NUTb.gif (hình 1 cặp 2)



Hình NUTbOn.gif (hình 2 cặp 2)



Hình NUTc.gif (hình 1 cặp 3)



Hình NUTcOn.gif (hình 2 cặp 3)



Hình NUT_Duoi

BÀI 11

DÙNG FRAMESET ĐỂ NHÚNG CÁC TRANG WEB KHÁC VÀO TRANG WEB ĐANG MỞ SỬ DỤNG CÁC NÚT ĐƯỢC TẠO BỞI XARA WEBSTYLE

Vậy là các bạn đã có các hình như trên, các bạn sẽ cho các hình 1 của các cặp hiện ra khi trang Web xuất hiện. Khi di chuyển con trỏ chuột đến hình thứ nhất của cặp nào, thì hình thứ hai của cặp đó sẽ hiện ra.

Ba cặp sẽ được bao bởi hình trên và hình bên dưới

Ghi chú:

Mặc dầu các bạn chỉ tạo có 6 nút, nhưng vì bạn chọn nút có hình người đứng nên phần mềm Xara Webstyle sẽ tự động tạo ra một hình bên trên và một hình bên dưới như vậy.

Bạn mở lại tập tin HTML có tên JAVASRIPT24.HTML sửa lại code như sau:

```
<html>
<head>
<title> THIET KE WEB SU DUNG NHIEU NUT BAM </title>
<base target="main">
<script Language="JavaScript">
<!--Begin
tenanh=new Array("NUTa", "NUTb", "NUTc");
anh=new Array();
anhOn=new Array();
for(i=0; i<tenanh.length; i++)
{
```

```

    anh[i]=new Image();
    anh[i].src=tenanh[i]+".gif";
    anhOn[i]=new Image();
    anhOn[i].src=tenanh[i]+"On.gif";
}
function changelmg(doi1,doi2)
{
    document[doi1].src=eval(doi2+".src");
}
//--End-->
</Script>
</head>
<body>
<p align="left">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT18.HTML"
onMouseOver="changelmg('NUTa','anhOn[0]')"
onMouseOut="changelmg('NUTa','anh[0]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT19.HTML"
onMouseOver="changelmg('NUTb','anhOn[1]')"
onMouseOut="changelmg('NUTb','anh[1]')">
<BR>
<a href="JAVASCRIPT20.HTML"
onMouseOver="changelmg('NUTc','anhOn[2]')"
onMouseOut="changelmg('NUTc','anh[2]')">
<BR>
<BR>
</a>
</p>
</body>
</html>

```

Giả sử chúng ta lưu lại tệp tin với tên mới là **JAVASRIPT25.HTML** tại E:\

Giải thích:

Hai dòng lệnh tô đậm là mới thêm vào, một là đưa hình bao phía trên và một là hình bao phía dưới.

Các chữ tô đậm là tên các tập tin (có chỗ là bắt buộc, có chỗ để cho dễ hiểu)

Chúng ta phải tạo tập tin FRAMESET, bạn mở lại tập tin có tên FRAMESETJAVASCRIPT.HTML và sửa lại code như sau:

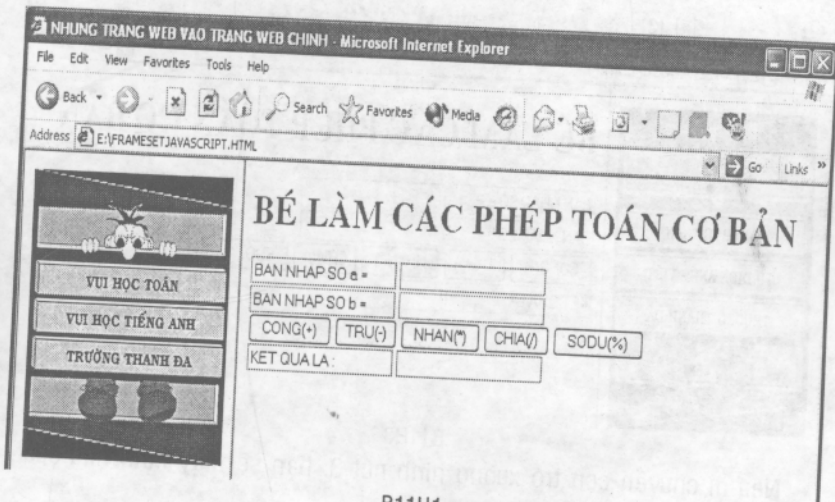
```
<html>
<head>
<title> NHUNG TRANG WEB VAO TRANG WEB CHINH </title>
</head>
<frameset cols="27%,*">
<frame name="khungtrai" target="main" src="JAVASCRIPT25.HTML">
<frame name="main" src="JAVASCRIPT18.HTML" scrolling="auto"
align="center">
</frameset>
</html>
```

Bạn lưu với tên cũ.

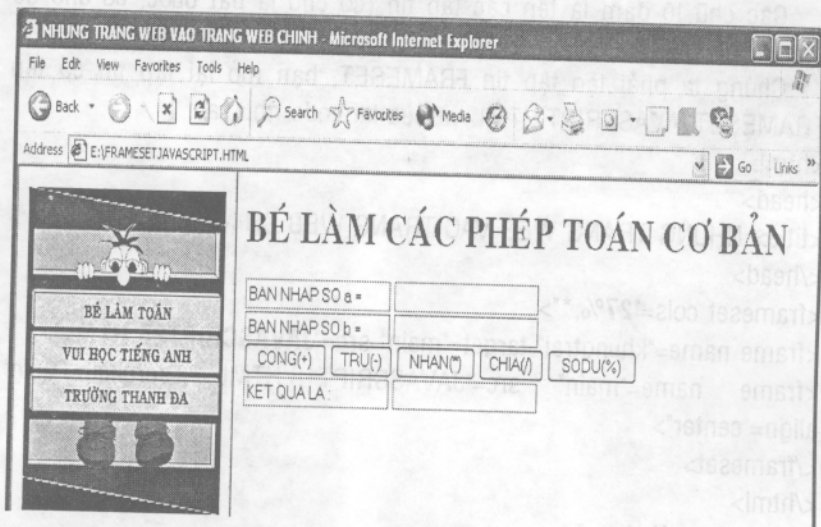
Giải thích:

Các số và chữ tô đậm là có thay đổi lại.

Nhấp đúp vào tên tập tin FRAMESETJAVASCRIPT.HTML, bạn thấy trang Web như hình sau:

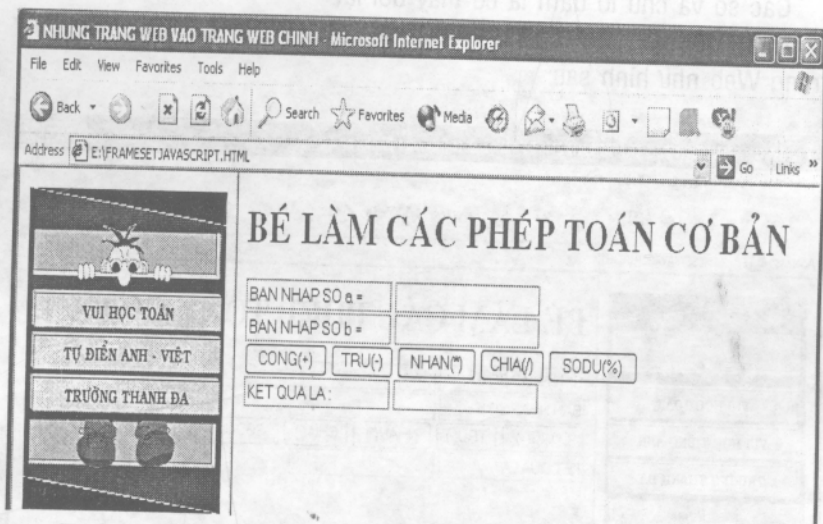


Nếu di chuyển con trỏ chuột đến nút thứ nhất, bạn thấy nút 1 này sẽ thay đổi (hình 2 cặp 1)



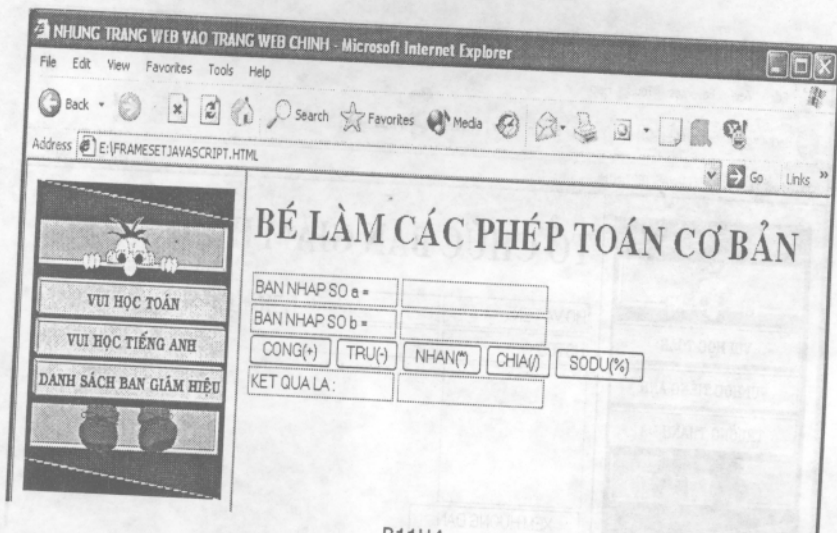
B11H2

Nếu di chuyển con trỏ xuống hình nút 2, bạn sẽ thấy hình như sau:



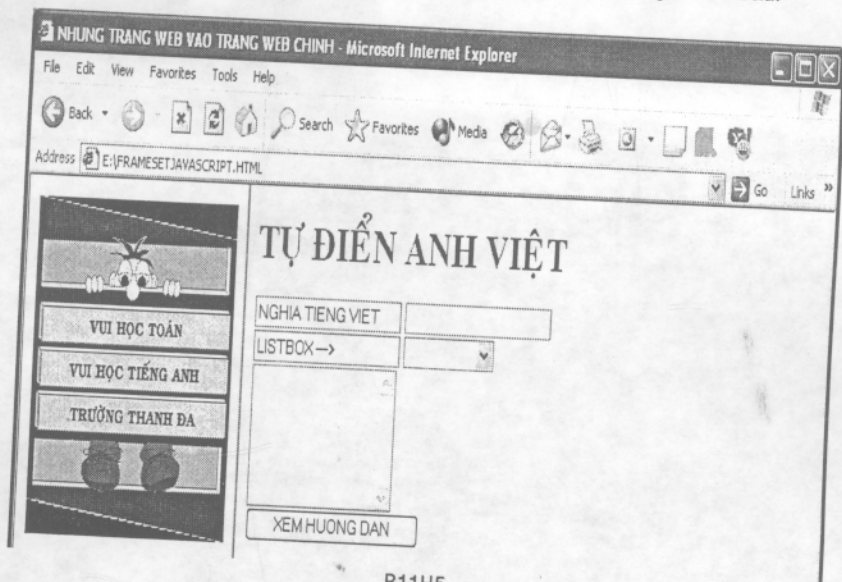
B11H3

Nếu di chuyển con trỏ xuống hình nút 3, bạn sẽ thấy hình như sau:



B11H4

Khung bên phải là trang Web có tên JAVASCRIPT18.HTML. Nếu di chuyển con trỏ đến nút thứ hai và click chuột. Bạn thấy hình sau:



B11H5

Nếu di chuyển con trỏ đến nút thứ ba và click chuột. Bạn thấy hình sau:



TỔ CHỨC BAN GIÁM HIỆU

HỌ VÀ TÊN ☐ Nam ☐ Nữ

LISTBOX →

XEM HƯỚNG DẪN

B11H6

Mục lục

Bài 1: Thiết kế một trang Web đơn giản Bằng JavaScript	1
Bài 2: Thiết kế một trang Web Nhập thông tin qua hộp thoại và thông báo nội dung đã nhập	6
Bài 3: Thiết kế một trang Web Dùng các phát biểu điều kiện	17
Bài 4: Thiết kế một trang Web Dùng các phát biểu lặp	28
Bài 5: Thiết kế một trang Web Dùng các đối tượng cơ sở	35
Bài 6: Thiết kế một trang Web Có Form nhập liệu	41
Bài 7: Tạo một tự điển trên trang Web	68
Bài 8: Tạo liên kết trang bằng cách click vào nút ấn	82
Bài 9: Tạo một cửa sổ mới trong trang Web	95
Bài 10: Dùng Frameset để nhúng các trang Web khác vào trang Web đang mở	102
Một số hàm hỗ trợ cho JavaScript	106
Giới thiệu phần mềm Xara Webstyle 4	109
Bài 11: Dùng Frameset để nhúng các trang Web khác vào trang Web đang mở. Sử dụng các nút được tạo bởi Xara Webstyle 4	133

**TỰ HỌC THIẾT KẾ TRANG WEB
BẰNG JAVAS cript**

ĐẬU QUANG TUẤN

Chịu trách nhiệm xuất bản :

HOÀNG CHÍ DŨNG

Biên tập : **NGUYỄN BẢO THÙY**

Sửa bản in : **NGUYỄN ĐẠI THẮNG**

Trình bày : **ĐẬU MINH NHẬT**

ĐẬU THỤY QUỲNH TRÂM

Bìa : **THIÊN Ý**

Thực hiện liên doanh : **ĐẬU QUANG TUẤN**

In 1.000 bản, khổ 14,5 x 20,5cm. Tại **Xí nghiệp IN SỐ 5**, Quận 5, Tp.HCM. Số xuất bản: 40-230/XB-QLXB cấp ngày 03.03.2005. In xong và nộp lưu chiểu tháng 12-2005.

SÁCH PHÁT HÀNH NĂM 2006



Xin chân thành cảm ơn quý độc giả
đã đón đọc những tập sách của chúng tôi.

Tất cả những tập sách trên được phát hành

ĐT : 8984154 - DD : 0908.653 560

E-mail: augustinodauquangtuan@yahoo.com

Giá : 25.000đ