

## Javascript – pytania testowe

1. W kodzie HTML przypisano pewne znaczniki do klasy o nazwie „nomargin”. Aby wykonać za pomocą języka JavaScript operacje na tych znacznikach, można posłużyć się funkcją
  - A. `getElement("nomargin")`
  - B. `getElementById("nomargin")`
  - C. `getElementsByTagName("nomargin")`
  - D. `getElementsByClassName("nomargin")`
2. W języku JavaScript zadeklarowana zmienna `i`, która ma przechowywać wynik dzielenia wynoszący 1, to
  - A. `var i = 3/2;`
  - B. `var i = Number(3/2);`
  - C. `var i = parseInt(3/2);`
  - D. `var i = parseFloat(3/2);`
3. Które metody odnoszą się do predefiniowanego obiektu `Date` w języku JavaScript?
  - A. `row()`
  - B. `fromCodePoint()`
  - C. `concat()` oraz `pop()`
  - D. `getMonth()` oraz `getDay()`

4. Odwołaniem do imienia Agata, zawartym w przedstawionej tablicy JavaScript, jest element

```
var Imiona = new Array('Anna','Joanna','Monika','Agata');
```

- A. `Imiona[4];`
  - B. `Imiona[3];`
  - C. `Imiona[Agata];`
  - D. `Imiona['Agata'];`
5. W języku JavaScript, funkcja matematyczna `Math.pow()` służy do wyznaczenia
    - A. potęgi liczby.
    - B. wartości przybliżonej liczby.
    - C. wartości bezwzględnej liczby.
    - D. pierwiastka kwadratowego liczby.
  6. Po wykonaniu przedstawionego kodu JavaScript wyświetli się wartość

```
<script type="text/javascript">
document.write(Math.round(4.51) + Math.pow(2, 3));
</script>
```

- A. 11
- B. 12
- C. 13
- D. 14

Instrukcja przypisania elementu do tablicy w języku JavaScript dotyczy tablicy

7. Instrukcja przypisania elementu do tablicy w języku JavaScript dotyczy tablicy

```
Tablica['technik'] = 'informatyk';
```

- A. statycznej.
  - B. asocjacyjnej.
  - C. numerycznej.
  - D. wielowymiarowej.
8. W języku JavaScript przedstawiona definicja jest definicją `var imiona=["Anna", "Jakub", "Iwona", "Krzysztof"];`
- A. klasy.
  - B. tablicy.
  - C. obiektu.
  - D. kolekcji.
9. Przedstawiono fragment JavaScript. Po jego wykonaniu zmienna `str2` będzie przechowywać
- ```
var str1 = "JavaScript";  
var str2=str1.substring(2,6);
```
- A. `vaScr`
  - B. `avaS`
  - C. `vaScri`
  - D. `avaScr`
10. W formularzu dane z pola `input` o typie `number` zostały zapisane do zmiennej `a`, a następnie przetworzone w skrypcie JavaScript w następujący sposób
- ```
var x = parseInt(a);
```
- Zmienna `x` będzie typu
- A. `NaN`
  - B. napisowego.
  - C. zmiennoprzecinkowego.
  - D. liczbowego, całkowitego.
11. `document.getElementById("napis").innerHTML = Date(); //`
- Aby prawidłowo udokumentować przedstawioną linię kodu języka JavaScript, należy po znakach `//` wpisać komentarz
- A. nieprawidłowe dane
  - B. zmiana stylu atrybutu `innerHTML`
  - C. wyświetlenie tekstu `"Date()"` w znaczniku od `id = napis`
  - D. wyświetlenie daty i czasu w znaczniku `id = napis`

12. W formularzu dane z pola input o typie number zostały zapisane do zmiennej *a*, a następnie przetworzone w skrypcie JavaScript w następujący sposób  
`var x = parseFloat(a);`  
Zmienna *x* będzie typu
- A. NaN
  - B. napisowego.
  - C. zmiennoprzecinkowego.
  - D. liczbowego, całkowitego.
13. W JavaScript wynik operacji jest równy wartości NaN, jeśli skrypt próbował wykonać
- A. funkcję `parseFloat` zamiast `parseInt` na zmiennej liczbowej.
  - B. działanie arytmetyczne, a zawartość zmiennej była napisem.
  - C. działanie arytmetyczne na dwóch zmiennych liczbowych dodatnich.
  - D. funkcję sprawdzającą długość napisu, zawartość zmiennej była liczbą.
14. Aby prawidłowo udokumentować linię kodu języka JavaScript, należy po znakach `//` wpisać komentarz
- ```
x = Math.max(a, b, c); //
```
- A. nieprawidłowe dane.
  - B. wybór losowej wartości ze zmiennych *a*, *b*, *c*
  - C. w zmiennej *x* minimalna wartość ze zmiennych *a*, *b*, *c*
  - D. w zmiennej *x* maksymalna wartość ze zmiennych *a*, *b*, *c*
15. Obiekt typu *array* w języku JavaScript służy do przechowywania
- A. wielu wartości lub funkcji.
  - B. wielu wartości dowolnego typu.
  - C. wielu wartości wyłącznie liczbowych.
  - D. wielu wartości wyłącznie tekstowych.
16. Zamieszczony w ramce fragment skryptu w języku JavaScript
- ```
t="Ala ma kota.";  
s=t.length;
```
- A. przypisuje zmiennej *s* zmienną *t*.
  - B. wyświetli długość napisu ze zmiennej *t*.
  - C. przypisze zmiennej *s* długość napisu ze zmiennej *t*.
  - D. przypisze zmiennej *s* fragment napisu ze zmiennej *t*, o określonej przez zmienną *length* długości.

17. Zamieszczony w ramce fragment kodu w JavaScript wypisze

```
x='Powodzenia na egzaminie';  
z=x.substring(3,9);  
y=z.substring(2,4);  
document.write(y);
```

- A. "ze"
- B. "wo"
- C. "owodzeni"
- D. "wodzenia "

18. Warunek zapisany w JavaScript jest prawdziwy, gdy zmienna x przechowuje

```
if (( !isNaN(x) ) && ( x > 0 ) )
```

- A. pusty napis.
- B. wartość nie liczbową.
- C. dowolną całkowitą wartość liczbową.
- D. dowolną dodatnią wartość liczbową.