# H5模拟面试--技术参考题

### **$HTML， HTTP，web综合问题**

* 1、前端需要注意哪些SEO

什么是SEO:是由英文Search Engine Optimization缩写而来， 中文意 思是“**[搜索引擎](http://lib.csdn.net/base/searchengine)**的优化”

* 2、<img>的title和alt有什么区别
* 3、HTTP的几种请求方法用途
* 4、从浏览器地址栏输入url到显示页面的步骤
* 5、如何进行网站性能优化
* 6、HTTP状态码及其含义
* 7、语义化的理解

易于理解的名称对html标签附加的class或id命名。

1.有利于SEO，有利于搜索引擎爬虫更好的理解我们的网页，从而获取更多的有效信息，提升网页的权重。

2.在没有CSS的时候能够清晰的看出网页的结构，增强可读性。

3.便于团队开发和维护，语义化的HTML可以让开发者更容易的看明白，从而提高团队的效率和协调能力。

4.支持多终端设备的浏览器渲染。

* 8、介绍一下你对浏览器内核的理解
* 9、html5有哪些新特性、移除了那些元素？
* 10、HTML5的离线储存怎么使用，工作原理能不能解释一下？
* 11、浏览器是怎么对HTML5的离线储存资源进行管理和加载的呢
* 12、请描述一下 cookies，sessionStorage 和 localStorage 的区别
* 13、iframe有那些缺点？
* 14、WEB标准以及W3C标准是什么?
* 15、xhtml和html有什么区别?
* 16、Doctype作用? 严格模式与混杂模式如何区分？它们有何意义?
* 17、行内元素有哪些？块级元素有哪些？ 空(void)元素有那些？行内元素和块级元素有什么区别？
* 18、HTML全局属性(global attribute)有哪些
* 19、Canvas和SVG有什么区别？
* 20、HTML5 为什么只需要写 <!DOCTYPE HTML>？
* 21、如何在页面上实现一个圆形的可点击区域？
* 22、网页验证码是干嘛的，是为了解决什么安全问题

### **$CSS部分**

* 1、css sprite是什么,有什么优缺点

含义：是一种网页图片应用处理方式

优点

1.利用CSS Sprites能很好地减少网页的http请求，从而大大的提高页面的性能，这也是CSS Sprites最大的优点，也是其被广泛传播和应用的主要原因；

2.CSS Sprites能减少图片的字节，曾经比较过多次3张图片合并成1张图片的字节总是小于这3张图片的字节总和。

3.解决了网页设计师在图片命名上的困扰，只需对一张集合的图片上命名就可以了，不需要对每一个小元素进行命名，从而提高了网页的制作效率。

4.更换风格方便，只需要在一张或少张图片上修改图片的颜色或样式，整个网页的风格就可以改变。维护起来更加方便。

缺点

诚然CSS Sprites是如此的强大，但是也存在一些不可忽视的缺点，如下：

1.在图片合并的时候，你要把多张图片有序的合理的合并成一张图片，还要留好足够的空间，防止板块内出现不必要的背景；这些还好，最痛苦的是在宽屏，高分辨率的屏幕下的自适应页面，你的图片如果不够宽，很容易出现背景断裂；

2.CSS Sprites在开发的时候比较麻烦，你要通过[photoshop](http://baike.baidu.com/item/photoshop)或其他工具测量计算每一个背景单元的精确位置，这是针线活，没什么难度，但是很繁琐；幸好腾讯的鬼哥用[ADOBE AIR](http://baike.baidu.com/item/ADOBE AIR)开发了一个CSS Sprites 样式生成工具，虽然还有一些使用上的不灵活，但是已经比photoshop测量来的方便多了，而且样式直接生成，复制，拷贝就OK！

3.CSS Sprites在维护的时候比较麻烦，如果[页面背景](http://baike.baidu.com/item/页面背景)有少许改动，一般就要改这张合并的图片，无需改的地方最好不要动，这样避免改动更多的css，如果在原来的地方放不下，又只能（最好）往下加图片，这样图片的字节就增加了，还要改动css。

4.CSS Sprites非常值得学习和应用，特别是页面有一堆icon（图标）。总之很多时候大家要权衡一下利弊，再决定是不是应用CSS Sprites。

* 2、display: none;与visibility: hidden;的区别
* 3、link与@import的区别
* 4、什么是FOUC?如何避免
* 5、如何创建块级格式化上下文(block formatting context),BFC有什么用
* 7、清除浮动的几种方式，各自的优缺点
* 8、为什么要初始化CSS样式?
* 9、css3有哪些新特性
* 10、display有哪些值？说明他们的作用
* 11、介绍一下标准的CSS的盒子模型？低版本IE的盒子模型有什么不同的？
* 12、CSS优先级算法如何计算？
* 13、对BFC规范的理解？
* 14、谈谈浮动和清除浮动
* 15、position的值， relative和absolute`定位原点是
* 16、display:inline-block 什么时候不会显示间隙？(携程)
* 17、PNG,GIF,JPG的区别及如何选
* 18、行内元素float:left后是否变为块级元素？
* 19、在网页中的应该使用奇数还是偶数的字体？为什么呢？
* 20、::before 和 :after中双冒号和单冒号有什么区别？解释一下这2个伪元素的作用
* 21、如果需要手动写动画，你认为最小时间间隔是多久，为什么？（阿里）
* 22、CSS合并方法
* 23、CSS不同选择器的权重(CSS层叠的规则)
* 24、列出你所知道可以改变页面布局的属性
* 25、CSS在性能优化方面的实践
* 26、CSS3动画（简单动画的实现，如旋转等）
* 27、base64的原理及优缺点
* 28、几种常见的CSS布局
* 29、stylus/sass/less区别
* 30、postcss的作用

### **$JavaScript**

* 1、闭包

闭包是在函数内部声明一个函数。

优缺点：避免全局数据的污染，变量始终保存在内存中，不过这个优点也是他的缺点，因为使用不当会增大内存的消耗。

* 2、说说你对作用域链的理解
* 3、JavaScript原型，原型链 ? 有什么特点？
* 4、请解释什么是事件代理
* 5、Javascript如何实现继承？
* 6、谈谈This对象的理解
* 7、事件模型
* 8、new操作符具体干了什么呢?
* 9、Ajax原理
* 11、模块化开发怎么做？
* 12、异步加载JS的方式有哪些？
* 13、哪些操作会造成内存泄漏？
* 14、XML和JSON的区别？
* 15、谈谈你对webpack的看法
* 17、常见web安全及防护原理
* 18、用过哪些设计模式？
* 19、为什么要有同源限制？
* 20、offsetWidth/offsetHeight,clientWidth/clientHeight与scrollWidth/scrollHeight的区别
* 21、javascript有哪些方法定义对象
* 22、常见兼容性问题？
* 22、说说你对promise的了解
* 23、你觉得jQuery源码有哪些写的好的地方
* 25、Node的应用场景
* 26、谈谈你对AMD、CMD的理解
* 28、web开发中会话跟踪的方法有哪些
* 29、介绍js的基本数据类型
* 30、介绍js有哪些内置对象？
* 31、说几条写JavaScript的基本规范？
* 32、JavaScript有几种类型的值？，你能画一下他们的内存图吗？
* 33、javascript创建对象的几种方式？
* 34、eval是做什么的？
* 35、null，undefined 的区别？
* 36、[“1”, “2”, “3”].map(parseInt) 答案是多少？
* 37、javascript 代码中的”use strict”;是什么意思 ? 使用它区别是什么？
* 38、JSON的了解？
* 39、js延迟加载的方式有哪些？
* 40、同步和异步的区别?
* 41、渐进增强和优雅降级
* 42、defer和async
* 43、说说严格模式的限制
* 44、attribute和property的区别是什么？
* 45、谈谈你对ES6的理解
* 46、ECMAScript6 怎么写class么，为什么会出现class这种东西?
* 47、什么是面向对象编程及面向过程编程，它们的异同和优缺点
* 48、从你自己的理解来看，你是如何理解面向对象编程的，它解决了什么问题，有什么作用
* 49、对web标准、可用性、可访问性的理解
* 50、如何通过JS判断一个数组？
* 51、谈一谈let与var的区别？
* 52、map与forEach的区别？
* 53、谈一谈你理解的函数式编程？
* 54、谈一谈箭头函数与普通函数的区别？
* 55、谈一谈函数中this的指向吧？
* 56、异步编程的实现方式？
* 57、对原生Javascript了解程度
* 58、Js动画与CSS动画区别及相应实现
* 59、JS 数组和对象的遍历方式，以及几种方式的比较
* 60、简述gulp是什么？
* 61、说一下Vue的双向绑定数据的原理
* 62、事件委托？

事件委托就是事件目标自身不处理事件，而是把处理任务委托给其父元素或者祖先元素，甚至根元素（document）。

### **$jQuery**

* 1、你觉得jQuery或zepto源码有哪些写的好的地方
* 2、jQuery 的实现原理？
* 3、jQuery.fn 的 init 方法返回的 this 指的是什么对象？ 为什么要返回 this？
* 4、jQuery.extend 与 jQuery.fn.extend 的区别？
* 5、jQuery 的属性拷贝(extend)的实现原理是什么，如何实现深拷贝？
* 6、jQuery 的队列是如何实现的？队列可以用在哪些地方？
* 7、jQuery 中的bind(), live(), delegate(), on()的区别？
* 8、是否知道自定义事件？ jQuery 里的 fire 函数是什么意思，什么时候用？
* 9、jQuery 通过哪个方法和 Sizzle 选择器结合的？
* 10、jQuery 中如何将数组转化为 JSON字符串，然后再转化回来？
* 11、jQuery 一个对象可以同时绑定多个事件，这是如何实现的？
* 12、针对 jQuery的优化方法？
* 13、jQuery 的 slideUp 动画，当鼠标快速连续触发, 动画会滞后反复执行，该如何处理呢?
* 14、jQuery UI 如何自定义组件？
* 15、jQuery 与 jQuery UI、jQuery Mobile区别？
* 16、jQuery 和 Zepto 的区别？ 各自的使用场景？
* 17、jQuery对象的特点

### **$编程题**

* 1、写一个通用的事件侦听器函数
* 2、如何判断一个对象是否为数组
* 3、冒泡排序
* 4、快速排序
* 5、编写一个方法 求一个字符串的字节长度

### **$其他**

* 1、谈谈你对重构的理解
* 2、什么样的前端代码是好的
* 3、对前端工程师这个职位是怎么样理解的？它的前景会怎么样？
* 4、你觉得前端工程的价值体现在哪
* 5、平时如何管理你的项目？

### **人事面**

* 面试完你还有什么问题要问的吗
* 你有什么爱好?
* 你最大的优点和缺点是什么?
* 你为什么会选择这个行业，职位?
* 你觉得你适合从事这个岗位吗?
* 你有什么职业规划?
* 你对工资有什么要求?
* 如何看待前端开发？
* 未来三到五年的规划是怎样的？

### **常问**

* 自我介绍
* 你的项目中技术难点是什么？遇到了什么问题？你是怎么解决的？
* 你认为哪个项目做得最好？
* 最近在看哪些前端方面的书？
* 平时是如何学习前端开发的？
* 你最有成就感的一件事
* 你是怎么学习前端的