

uniapp和小程序面试题

1.uniapp进行条件编译的两种方法？小程序端和H5的代表值是什么？

- 1 less
- 2 复制代码
- 3 通过 `#ifdef`、`#ifndef` 的方式 H5 : H5 MP-WEIXIN : 微信小程序

2.uniapp的配置文件、入口文件、主组件、页面管理部分

- 1 css
- 2 复制代码
- 3 `pages.json` 配置文件 `main.js` 入口文件 `App.vue` 主组件 `pages` 页面管理部分

3.uniapp上传文件时用到api是什么 格式是什么？

- 1 js
- 2 复制代码
- 3 `uni.uploadFile`({ `url`: '要上传的地址', `fileType`: 'image',
`filePath`: '图片路径', `name`: '文件对应的key', `success`:
`function`(res){ `console.log`(res) },})

4.uniapp获取地理位置的API是什么？

- 1 复制代码
- 2 `uni.getLocation`

5.rpx、px、em、rem、%、vh、vw的区别是什么？

- rpx 相当于把屏幕宽度分为750份，1份就是1rpx
- px 绝对单位，页面按精确像素展示
- em 相对单位，相对于它的父节点字体进行计算

- rem 相对单位，相对根节点html的字体大小来计算
- % 一般来说就是相对于父元素
- vh 视窗高度，1vh等于视窗高度的1%
- vw 视窗宽度，1vw等于视窗宽度的1%

6.uniapp如何监听页面滚动？

- 1 复制代码
- 2 使用 onPageScroll 监听

7.如何让图片宽度不变，高度自动变化，保持原图宽高比不变？

- 1 ini
- 2 复制代码
- 3 给image标签添加 `mode='widthFix'`

8.uni-app的优缺点

优点:

1. 一套代码可以生成多端
2. 学习成本低,语法是vue的,组件是小程序的
3. 拓展能力强
4. 使用HBuilderX开发,支持vue语法
5. 突破了系统对H5条用原生能力的限制

缺点:

1. 问世时间短,很多地方不完善
2. 社区不大
3. 官方对问题的反馈不及时
4. 在Android平台上比微信小程序和iOS差
5. 文件命名受限

9.分别写出jQuery、vue、小程序、uni-app中的本地存储数据和接受数据是什么？

jQuery

- 1 javascript
- 2 复制代码
- 3 存: `$.cookie('key','value')`取: `$.cookie('key')`

vue

- 1 vbnet
- 2 复制代码
- 3 存储: `localStorage.setItem('key','value')` 接收: `localStorage.getItem('key')`

微信小程序

- 1 bash
- 2 复制代码
- 3 存储: 通过`wx.setStorage/wx.setStorageSync`写数据到缓存接收: 通过`wx.getStorage/wx.getStorageSync`读取本地缓存,

uni-app

- 1 css
- 2 复制代码
- 3 存储: `uni.setStorage({key:"属性名", data:"值"})`接收: `uni.getStorage({key:"属性名", success(e){e.data//这就是你想要取的token})}`

10.jq、vue、uni-app、小程序的页面传参方式

jq传参

- 1 复制代码
- 2 通过url拼接参数进行传参。

vue传参

- 1 kotlin

- 2 复制代码
- 3 vue可以通过标签router-link跳转传参，通过path+路径，query+参数也可以通过事件里的 `this.$router.push({})` 跳转传参

小程序传参

- 1 复制代码
- 2 通过跳转路径后面拼接参数来进行跳转传参

11.vue , 微信小程序 , uni-app绑定变量属性

- 1 arduino
- 2 复制代码
- 3 vue和uni-app动态绑定一个变量的值为元素的某个属性的时候，会在属性前面加上冒号 ":" ; 小程序绑定某个变量的值为元素属性时，会用两个大括号 {} 括起来，如果不加括号，为被认为是字符串。

12.vue,小程序,uni-app的生命周期

vue

- 1 markdown
- 2 复制代码
- 3 1. beforeCreate (创建前) 2. created (创建后) 3. beforeMount (载入前), (挂载) 4. mounted (载入后) 5. beforeUpdate (更新前) 6. updated (更新后) 7. beforeDestroy (销毁前) 8. destroyed (销毁后)

小程序/uni-app

- 1 markdown
- 2 复制代码
- 3 1. onLoad: 首次进入页面加载时触发，可以在 onLoad 的参数中获取打开当前页面路径中的参数。
2. onShow: 加载完成后、后台切到前台或重新进入页面时触发
3. onReady: 页面首次渲染完成时触发
4. onHide: 从前台切到后台或进入其他页面触发
5. onUnload: 页面卸载时触发
6. onPullDownRefresh: 监听用户下拉动作
7. onReachBottom: 页面上拉触底事件的处理函数
8. onShareAppMessage: 用户点击右上角转发

13.git是什么? git五个命令, git和svn的区别

git是什么

- 1 markdown
- 2 复制代码
- 3 1. git是目前世界上最先进的分布式管理系统。

git的常用命令

- 1 sql
- 2 复制代码
- 3 1. git init 把这个目录变成git可以管理的仓库2. git add README.md 文件添加到仓库3. git add 不但可以跟单一文件，也可以跟通配符，更可以跟目录。一个点就把当前目录下所有未追踪的文件全部加了4. git commit -m 'first commit'把文件提交到仓库5. git remote add origin git@github.com:wangjiax9/practice.git //关联远程仓库 6. git push -u origin master //把本地库的所有内容推送到远程库上

Git和SVN的区别

- 1 markdown
- 2 复制代码
- 3 1. Git是分布式版本控制工具，SVN是集中式版本控制工具2. Git没有一个全局的版本号，而SVN有。3. Git和SVN的分支不同4. git吧内容按元数据方式存储，而SVN是按文件5. Git内容的完整性要优于SVN6. Git无需联网就可使用（无需下载服务端），而SVN必须要联网（须下载服务端）因为git的版本区就在自己电脑上，而svn在远程服务器上。

6. Git项目如何配置，如何上传至GitHub。描述其详细步骤

- 1 markdown
- 2 复制代码
- 3 1. 注册登录github2. 创建github仓库3. 安装git客户端4. 绑定用户信息5. 设置ssh key6. 创建本地项目以及仓库7. 关联github仓库8. 推送项目到github仓库