

## 新卒向けフロントエンド課題

※Vue のバージョンは 2 を想定しています。

1. アトミックデザインについて簡潔に述べよ
2. リアクティブとは何か簡潔に述べよ
3. v-if ディレクティブと v-show ディレクティブの違いとメリットは何か
4. 配列をリアクティブに変更する場合はどのようなメソッドを用いるか
5. オブジェクトをリアクティブに変更する場合はどのようなメソッドを用いるか
6. 以下の違いは何か、それぞれの使用用途を述べよ

```
computed: {  
  text() {  
    return this.hoge + this.bar  
  },  
},  
methods: {  
  getText() {  
    return this.hoge + this.bar  
  },  
},  
},
```

### 7. 前提

- Components には SampleComponent が登録されている
- SampleComponent は内部でホイールクリックをすると、emit('sampleevent')を行う。
- Props で sampleValue: string が定義されている

その際、適切な以下のようなコードを記述した。

```
<template>  
  <div>  
    <samplecomponent :samplevalue="text" @sampleevent="samplehandler" />  
  </div>  
</template>
```

- ① <samplecomponent を正しく記述せよ
- ② :samplevalue="text" を正しく記述せよ
- ③ @sampleevent="samplehandler" を正しく記述せよ
- ④ Emit('sample-event') を正しい命名規則に直した場合、どのようなイベント名が適切か
- ⑤ samplehandler が text をクリップボードに保存する機能を持つメソッドと仮定した場合、どのようなメソッド名が適切か

### 8. Vuex の使用用途と、使用されるケースについて述べよ

9. slot はどのような用途があるか簡潔に述べよ。
10. コンポーネント内で定数を使いたい。data と computed どちらが適正か。理由も述べよ。
11. ライフサイクルフックの mounted と created の違いは何か。
12. コンポーネントの描画に必要なデータを API 通信で取得すると仮定した場合、どのライフサイクルフックで取得するのが適正か。理由も述べよ。
13. data または props で定義されたリアクティブな変数 hoge: { fuga: { foo: { bar: 1 } } } } の bar の値の変更を検知して、とある処理を行いたい。どのような手法での検知が考えられるか。
14. v-model と .sync は変更を行うイベントとハンドラが省略された記法である。省略前を記述せよ。(vue2)
15. props から受け取った値は immutable であるが、computed と双方向バインディングを使って参照・代入ができるようになる。.sync によって双方向バインディングが実現されている時、props: { foge: number } を computed で参照・代入する script 部を記述せよ。