

問1

JavaScriptの説明として適切ではないものはどれか。

正解

- ページのコンテンツを動的に書きかえることができる。
- 四則演算ができる。
- 変数を使う。
- ページのデザインを動的に変更することはできない。

解説

JavaScriptは、変数を使って、四則演算などの計算が可能。ページのコンテンツやデザインを動的に書き換えることができます。

【復習箇所】 2回1章

問2

JavaScriptとAPIとの連携について誤っているのはどれか。

正解

- 位置情報を利用できる。
- 音声や映像をコントロールできる。
- 時間を取得できる。
- データの保存はできない。

解説

JavaScriptは、APIと連携してさまざまなことができます。データを保存することもできます。

【復習箇所】 2回1章

問3

script要素の説明で正しいものはどれか。

正解

- そのコンテンツが重要であることを示す。
- JavaScriptを記述することができる。
- HTMLを記述してページの構造を示す。
- CSSを記述してデザインを指定する。

解説

JavaScript要素は、ページ内にJavaScriptのソースコードを記述するときに使用します。

【復習箇所】 2回2章

問4

演習の際に使用するPC（コンピュータ）について、誤った説明はどれか。

正解

- PCはMacintoshでもかまわない。
- PCは最良の状態に調整しなければならない。
- 拡張子を表示する設定にしなければならない。
- PCはWindowsでなければならない。

解説

PCは、WindowsでもMacintoshでも構いません。ただし、最良の状態に調整し、基本的な操作はあらかじめ理解しておいてください
「よく使う拡張子は表示しない」という設定になっている場合がありますので、拡張子は表示する設定にしておきましょう。

【復習箇所】 2回2章

問5

変数「a」を宣言する式として、正しいものはどれか。

正解

```
bar a;  
ver a;  
var a;  
variable a;
```

解説

変数の宣言には、変数の前に「var」を添えます。「var」は、variable（変数）の略です。

【復習箇所】 2回3章

問6

変数に値を「代入」するときに用いる記号はどれか。（システムの都合上、選択肢の記号は全角で表示する）

正解

```
<  
+  
←  
=
```

解説

変数に値を「代入」するときは「=」の記号を用います。

「等しい」という意味ではないので注意しましょう。

【復習箇所】 2回3章

問7

JavaScriptでの「掛け算」の記号はどれか（システムの都合上、選択肢は全角で表示する）

正解

```
*  
x  
—  
／
```

解説

掛け算は「*（アスタリスク）」を使用します。（システムの都合上全角で表示しているが半角英数字で記述すること）

【復習箇所】 2回4章

問8

JavaScriptでの「%」の記号は何の演算か。

正解

掛け算

足し算

余り算

割り算

解説

余り算（～を～で割った時の余り）には「%」を使用します。

【復習箇所】 2回4章