1. **რა არის ინტერნეტი.**–ინტერნეტი არის ყველაზე დიდი ქსელი მსოფლიოს მაშტაბით, რომლის სერვერები მთელს მსოფლიოშია.
2. **რა არის ქსელი.**–ქსელი არის კვანძებსა და მათ შორის არსებული დამაკვაშირებელი გზების ერთობლიობა , სადაც შესაძლებელია ინფორმაციის მიმოსვლა. მთავარია არსებობდეს კვანძები და მათ შორის ორმხრივი გზები ინფორმეციის მიმოცვლისათვის.
3. **რა ევალება სერვერს.**– სერვერი არის მოწყობილობა ,რომელიც შედგება დიდი რაოდენობით მყარი დისკისაგან , შესაბამისად მისი მოვალეობაა ინფრომაციის შენახვა ,დამუშავება და ა.შ
4. **რას აკეთებს კლიენტი კომპიუტერი.**–კლიენტი კომპიუტერი არის ნებისმიერი მოწყობილობა ,რომლიდანაც შესაძლებელია ინტერნეტთან დაკავშირება იგი გზავნის მოთხოვნებს ,(ინტერნეტის) სერვერ კომპიუტერთან სხვადასხვა მოქმედების შესასრულებლად და ა.შ
5. **რა არის პროტოკოლი.**– ეს არის წესების ერთობლიობა ,რომელებიც ინფორმაციის მიმოსვლას არეგულირებენ ინტერნეტში.
6. **რა არის html. (Hyper Text Markup Language)**
7. **რა არის css.**
8. **რა არის HTTP და IP.**  
   – http– არის ისეთ პროტოკოლი ,რომელიც პასუხისმგებელია სერვერსა და კლიენტს შორის ფაილთა და ინფორმაციის მიმოცვლაზე. ხოლო, ip არის მოწყობილობის მისამართი ქსელში.
9. რა არის html ელემენტი.
10. რა არის ატრიბუტები.
11. რა მეთოდებით შეგვიძლია დავურთოთ css html ფაილს? (3 მეთოდი)
12. აღწერე Inline, Internal, Externalcss ამათ შორის განსხვავება.
13. რა განსხვავებაა class-სა და Id-ის შორის.
14. Css - ის სინტაქსის ზოგადი დახასიათება.
15. სელქეტორები, დაჯგუფებული სელექტორები, ჩახლართული სელექტორები.

**JavaScript**

1. როგორ დავურთოთ ჯავასკრიპტი html ფაილს.
2. რა არის ცვლადი. ჯავასკრიპტისმონაცემთატიპები. ჩამოთვალედაგაიაზრერომელირაარის.
3. რა ტიპისაა myVar . <script> var myVar = “some text “ + 99; </script>.
4. რა დაიბეჭდება: <script> console.log( 5 + 2+ “text”) </script>.
5. რა დაიბეჭდება: <script> console.log( “text” + 2 + 5) </script>.
6. ახსენი ორივე მაგალითი.
7. რას აბრუნებენ ლოგიკური ოპერატორები
8. ახსენი შემდედგი გამოსახულებების შედეგების ყველა ვარიანტი X && Y, X || Y , !X
9. ახსენი განსხვავება ციკლებს while(){} და do {} while() - სშორის
10. როგორ ამოვიღო სტრინგის 1-ლი ასო, სტრინგის მე-7 ასო და როგორ გავიგო სტრინგის
11. რა არის alert confirm prompt
12. რა არის switch, რისთვის გამოიყენება break; რისთვის ვიყენებთ default-ს.
13. რა არის მასივი, როგორ შევქმნათ ის, როგორ ამოვიღოთ მასივიდან 1-ლი მნიშვნელობა,
14. როგორ შევქმნათ უპარამეტრო ფუნქცია, პარამეტრიანი ფუნქცია. როგორ დავაბრუნებინოთ ფუნქციას მნიშვნელობა. შეგვიძლია არსებული ფუნქცია გამოვიყენოთ ფუნქციაში?
15. როგორ გამოვიძძახოთ ფუნქცია, როგორ გადავცეთ პარამეტრბი, და რაში ვიყენებთ პარამტრებს.
16. აღმიწერე try catch, რა იწწერება try-ს ტანში, რა იწერება catch-ში და რა იწერება finaly ში.
17. რა არის ობიექტი. (პასუხი - ჯავასკრიპტის კომპლექსური(რთული) ტიპი).
18. რა არის თვისება, რა არის მეთოდი.
19. შეიძლება ობიექტის თვისება იყოს სხვა ობიექტი?
20. შეიძლება ობიექტში თვისება იყოს სხვა ობიექტი რომელჩის კიდევ სხვა ობიექტია
21. რა არის Json-ი, რა ტიპისაა იგი, რა განსხვავბაა ჯავასკრიპტის ობიექტსა და ჯეისონის
22. როგორ გადავიყვანოთ ჯავასკრიპტის ობიეექტი ჯეისონის ობიექტად. და პირიქით.
23. რა არის ობიექტი window?
24. აღწერე ობიექი window-ს თვისებები: Navigatior, History, Location Scren Document Event
25. DOM

**საიტები**

* **სტატიკური** - **არ აქვს** ბექი (არ ინახავს ინფორმაციას/ პროგრამისტის გარდა ვერავინ შეცვლის)
* **დინამიკური-აქვს** ბექი და მომხმარებლებსს შეუძლიაზ ინფორმაციის ცვლილბა/დამატება/რედაქტირება

**პროგრამისტები ვებში**

* Front-End დეველოპერი - ვიზუალი
* Back-End დეველოპერი - ლოგიკა
* Full-Stack დეველოპერი - ორივე
* ბაზის ადმინისტრატორი
* ქსელების ადმინისტრატორი

**Front-End დეველოპერის ხელსაწყოები**

* Html
* Css
* Javascript
* Jquery -ჯავასკრიპტის განვრცობა
* Bootstrap – css/javascript ბიბლიოთეკა
* **Angular, React -**ჯავასკრიპტის ფრეიმვორკი

**ტერმინები:**

**SoftWare** - პროგრამა, მაგ: ბრაუზერი, საიტი, აპლიკაცია

**HardWare** - მაუსი, პრინტერი, პროცესორი, ვიდეოკარტა, კაბელები

