Знать увереннее определение JS — и что означает мультипарадигменный, динамически типизированный, интерпретируемый. Также можно сказать, что написан на С и про движок.

Почитать про var/let, TDZ, блочную/функциональную области видимости, variables shadowing

Прочитать как примитивы могут использовать методы объектов (объекты-обертки)

Object.defineProperty(), Object.freeze(), Object.seal(), дескрипторы свойств, особенности цикла for ...in

This, call, apply, bind (чем отличаются) (книга «Вы не знаете JS», https://www.youtube.com/watch?v=5l01s6Vkgp0 – отличное видео)

Немного путаешься в прототипах. Повторить про __proto__ и Object.prototype

Почитать про типы данных, алгоритмы, сложность алгоритмов, уметь хотя бы на пальцах объяснить пару алгоритмов сортировки (книга «Грокаем алгоритмы»)

Статьи про полиморфизм - https://habr.com/ru/post/345658/

Принципы SOLID, KISS, YAGNI

Понимание замыкания, пример на замыкание

Сборка мусора (https://learn.javascript.ru/garbage-collection)

Event loop, макро/микротаски, очередность выполнения (https://habr.com/ru/post/461401/, https://habr.com/ru/post/264993/)

Как парсится html, css, как браузер отрисовывает страницу

Почитать про HTML API

Asinc/defer для подключения JS – зачем используется, в чем отличие

Методологии разработки – понимать, что такое agile, scram, canban, в чем отличие от waterfall

Семантические теги – какие есть, на что влияют (важны для доступности и поисковиков)

Не обсудили:

- Что появилось нового в ES6 (неплохо будет, если «блеснешь» и ES12 тем же Promise.any())
- Map, Set, weakMap/Set что это, каковы особенности
- Итераторы, генераторы
- Классы, статические, защищенные, приватные свойства и методы, геттеры, сеттеры
- способы создания функций (три), разница между function expression, function declaration, особенности стрелочных функций, IIFE
- REST API
- Методы НТТР запросов
- Слои модели OSI (хотя бы общее понимание)
- Что появилось нового в HTML5, CSS3
- Как обеспечить доступность на сайте
- Блочные/строчные теги
- Приоритетность селекторов, как ее определять