**CÂU HỎI AUDIT MODULE 1**

**BOOTCAMP PREPARATION 2.0**

|  |  |
| --- | --- |
| **STT** | **Câu hỏi** |
| 1 | **Các câu lệnh để submit 1 file README.MD lên github là gì? Giải thích tác dụng của từng câu lệnh**   * Tạo 1 file README.MD * Dùng câu lệnh ‘git add README.MD’ để đưa file vào trong chỉ mục của git * Dùng câu lệnh ( git commit -m ‘ ’) để lưu lại các thay đổi * Dùng câu lệnh git push origin main/master để đưa file readme.MD lên git |
| 2 | **Nêu các thẻ để tạo danh sách ? Sự khác nhau giữa <ul> và <ol> ?**   * Thẻ tạo danh sách là ul, ol, còn có dl dùng để tạo 1 danh sách miêu tả * <ul> là tạo danh sách ko sắp xếp thứ tự * <ol> là tạo danh sách có sắp xếp thứ tự |
| 3 | **Các thẻ tạo nên 1 table? Phân biệt th và td?**   * Các thẻ tạo nên 1 bảng là <table>, <tr>, <th>, <td> * <th> dung để khai báo 1 ô tiêu đề * <td> dùng để khai báo 1 ô dữ liệu * <tr> dung để khai báo 1 dòng |
| 4 | **Phân biệt innerHTML và innerText?**   * innerHTML truy xuất và đặt nội dung ở định dạng HTML * innerText truy xuất và đặt nội dung thẻ dưới dạng văn bản |
| 5 | Phân biệt get và post.   |  |  | | --- | --- | | Get | Post | | Dữ liệu được gửi đi sẽ hiện thị trên thanh địa chỉ của trình duyệt | Dữ liệu được gửi đi sẽ ko hiển thị trên thanh địa chỉ của trình duyệt | | Ko nên sử dụng để gửi các dữ liệu nhạy cảm như mật khẩu | Được sử dụng để gửi các dữ liệu nhạy cảm | | Gửi những dữ liệu nhỏ | Ko hạn chế dung lượng, gửi dữ liệu lớn lên sever | |
| 6 | **Mô tả thuật toán tìm kiếm 1 phần tử trong mảng bằng mã giả?** |
| 7 | **Mô tả thuật toán sắp xếp mảng số nguyên bằng mã giả?** |
| 8 | **Cách khai báo biến bằng từ khóa let và var khác nhau như thế nào ?. Phạm vi của biến?**   |  |  | | --- | --- | | Let | Var | | ko được khai báo lại | Được khai báo lại | | Ko được hoisting | Được hoisting | | Block scope | Function scope | | Code chặt chẽ và rõ ràng hơn |  | |
| Phạm vi (scope) của biến là các vị trí trong chương trình mà một biến có thể được sử dụng • Một biến được khai báo trong một phương thức thì được gọi là biến địa phương (local variable) • Phạm vi của biến địa phương bắt đầu từ vị trí nó được khai báo cho đến điểm kết thúc của khối lệnh chứa nó • Một biến địa phương cần được khai báo và gán giá trị trước khi sử dụng • Tham số của hàm cũng là các biến địa phương • Phạm vi của các tham số là trong toàn bộ hàm đ |  |
| 9 | **Trong Javascript có bao nhiêu loại kiểu dữ liệu ?. Làm thế nào để xác định được biến có kiểu dữ liệu gì?**   * Có 2 kiểu dữ liệu là kiểu nguyên thủy ( number, string,boolean,undefine,null) và kiểu dữ liệu đối tượng ( object, array) |
| 10 | **Các cách ép sang kiểu String trong Javascript?**   * **Ép kiểu ngầm định và ép kiểu tường minh** |
| 11 | **Các cách tạo chuỗi chứa dấu nháy ?**   * Chuỗi phải được đặt trong dấu nháy, nên chuỗi nằm trong dấu nháy đơn thì ở trong chỉ dc dấu nháy kép và ngược lại |
| 12 | **NaN là gì? NaN === NaN có đúng không?Vì sao?**  -Được xem như là 1 kiểu number ( xuất hiện thường trong như lấy số 0 % 0, lấy vô cùng chia cho vô cùng)  - NaN === NaN là sai, vì mọi phép so sánh với NaN đều trả về là sai nên ko thể so sánh =, >,< với bất kì số nào cũng như chính nó |
| 13 | **Toán tử ba ngôi là gì? Cú pháp?**  Là toán tử như so sánh if else  Tên biến = đk ? kq1 : kq2 ; |
| 14 | **Toán tử == và === khác và giống nhau như thế nào**  Đều đc dùng để so sánh 2 phần tử có bằng nhau ko nhưng === lại chặt chẽ hơn là còn so sánh cả về kiểu giữ liệu của 2 phần tử |
| 15 | **Phân biệt giữa 2 toán tử && và || trong JavaScript?**  Cho 2 toán hạng kiểu boolean   * && chỉ trả về true nếu cả hai toán hạng có giá trị kiểu boolean là true, nếu không nó sẽ trả về fasle * || chỉ trả về fasle nếu cả hai toán hạng có giá trị kiểu boolean là fasle, nếu ko nó sẽ trả về true |
| 16 | **Các hàm dùng để tạo thông báo trong Javascript ?**   * Hàm alert dung để in 1 popup có tham số truyền vào * Hàm confirm dùng để in 1 popup những có thêm 2 lựa chọn là yes và no * Hàm prompt dung để lấy thông tin người dung truyền vào |
| 17 | **Casting data type trong JS**   * Chuyển sang kiểu string, number, boolean |
| 18 | **Có bao nhiêu Statement control trong Java Script ?**  Values, Operators, Expressions, Keywords, and Comments**.**   * Dấu chấm phẩy, khoảng trắng |
| 19 | **So sánh sự khác nhau giữa if và switch case?**  **.**   |  |  | | --- | --- | | if | Switch- case | | Có thể sử dụng để so sánh lơn hơn, nhỏ hơn | Chỉ so sánh bằng or khác nhau | | Chỉ trả về true or false | Tất cả trường hợp đều so sánh với giá trị biểu thức đk duy nhất | | Biểu thức dk cần trả về giá trị kiểu boolean | Trả về giá trị kiểu byte, short, char,int or string | | Chỉ có 1 khối lện được thực thi nếu đk đúng | Nếu đk đúng mà ko có câu lện break thì tát cả khối lệnh ở phía sau cũng dc thực thi | |
| 20 | **Switch case so sánh == hay ===. Đặt ra trường hợp là so sánh bằng thì khi nào sử dụng if bậc thang? Khi nào sử dụng switch case**   * Chỉ có thể so sánh === vì nó chỉ so sánh cùng kiểu dữ liệu và giá trị |
| 21 | **Các biểu thức và luồng thực thi của for. Nếu thiếu 1 hoặc tất cả các biểu thức thì vòng for sẽ chạy như thế nào?**  -Các biểu thức của vòng lặp for : biểu thức khởi tạo, biểu thức điều kiện, biểu thức sau mỗi lần lặp  - Luồng thực thi : khởi tạo -> điều kiện -> thực thi -> biểu thức sau lặp -> điều kiện ->  -Nếu thiếu 1 or tất cả biểu thức thì vòng for sẽ chạy bình thường và lặp cho đến khi ngắt bằng tay, vì đó là vòng lặp không giới hạn |
| 22 | **Đặt ra 1 bài toán. Xác định bài toán cần sử dụng vòng lặp nào?**  **­-** Hiển thị bảng cửu chương 5 thì dùng vòng lặp for có điều kiện |
| 23 | **So sánh giống và khác nhau giữa for, while và do..while**   * Biết trước số lần lặp thì sử dụng for còn ko thì dùng while * While và do ..while đều là khối lệnh lặp, do..while thực hiện ít nhất 1 lần( thực hiện xong 1 lần lặp mới kiểm tra điều kiện) |
| 24 | **So sánh null và rỗng** |
| 25 | **Đặc điểm mảng một chiều trong Javascript** |
| 26 | **Các cách khởi tạo một mảng kiểu String trong JavaScript**  Khai báo 1 mảng bình thường rồi dùng toString để chuyển toàn bộ phần tử trong mảng sang dạng chuỗi |
| 27 | **1 số hàm thao tác với mảng?  - Phân biệt push() và unshift()?**   * **Push để nối 1 or nhiều phần tử vào cuối mảng** * **Còn unshift nối phần tử đầu tiên của mảng - Phân biệt push() và pop()?** * **Push nối 1 or nhiều phần tử vào cuối mảng** * **Pop xóa đi phần tử cuối cùng của mảng - Phân biệt shift() và unshift()?** * **Shift để xóa phần tử vào đầu mảng** * **Unshift nối phần tử đầu tiên của mảng** |
| 28 | **Phân biệt tham trị và tham chiếu trong Javascript** |
| 29 | **Phân biệt giữa Hàm có return và hàm không có return** |
| 30 | **So sánh break, continue và return** |
| 31 | **Lập trình hướng đối tượng là gì** |
| 32 | **Các đặc điểm trong Lập trình hướng đối tượng. Đưa ra 1 ví dụ 1 trong 4 tính chất.** |
| 33 | **Constructor là gì? Trong 1 class có nhiều hơn 1 contrustor được hay không?** |
| 34 | **Những phương thức nào cho phép tương tác với chuỗi** |
| 35 | **Các câu lệnh để vẽ 1 hình tròn. Giải thích từng câu lệnh?** |
| 36 | **Trình bày ý tưởng của 1 thuật toán bất kì?** |
| 37 | **Cho 1 bài toán liên quan đến ++ trước và ++ sau. Yêu cầu dự đoán kết quả, và tại sao lại có kết quả như vậy?** |
| 38 | **Các loại toán tử trong js? Cho biết độ ưu tiên của các toán tử trong một biểu thức?** |