**Вопрос 1** **У текстовых узлов nodeType равен:**

4

1

8

3

**Ответ:** 3

**Вопрос 2** **Свойство каждого узлового объекта DOM содержащее цифровой код, определяющий тип узла:**

nodeType

type

previousSibling

length

**Ответ:** nodeType

**Вопрос 3** **Для задачи определения количества символов в текстовом поле по мере их ввода следует учитывать, что:**

событие input по-разному работает в opera и ff

события keyup, keydown, keypress не обрабатывают изменения, введенные с помощью мыши

событие input не работает в opera

событие change срабатывает только при уходе фокуса из поля

**Ответ:** событие input по-разному работает в opera и ff   
события keyup, keydown, keypress не обрабатывают изменения, введенные с помощью мыши   
событие change срабатывает только при уходе фокуса из поля

**Вопрос 4** **<div id='visual' style='width:100px;'>левая пятка</div>**

**<script type='text/javascript'>**

**var visual = document.getElementById('visual');**

**visual.style.position = 'fixed';**

**visual.style.height = window.innerHeight + 'px';**

**</script>**

**Приведённый код обеспечивает следующий эффект:**

зависит от браузера

установит стиль position:fixed и height:(высота окна пикселов) для DIV`а

приведет к появлению исключения

установит стиль position:fixed и height:(высота документа пикселов) для DIV`а

**Ответ:** зависит от браузера

**Вопрос 5** **Как получить все элементы, следующие после некоторой ноды, как указаны в dom-дереве?**

получить массив родительских элементов (ancestors), для каждого получить все следующие элементы с тем же родителем (following-sibling), для каждого получить все вложенные элементы (descendant-or-self)

это возможно только с помощью window.setInterval

это возможно только с помощью window.setTimeout

это возможно только с помощью window.getTimeout

**Ответ:** получить массив родительских элементов (ancestors), для каждого получить все следующие элементы с тем же родителем (following-sibling), для каждого получить все вложенные элементы (descendant-or-self)

**Вопрос 6** **Какие из приведенных свойств любой ноды не могут вернуть ссылку на текстовый узел?**

nextSibling

textNode

parentNode

firstChild

**Ответ:** parentNode

**Вопрос 7** **У каждого узла есть свойство nodeType, выберите правильные соответствия:**

2 - текстовый узел

2 - атрибут

1 - документ

1 - элемент (div, span и т.д.)

3 - документ

3 - текстовый узел

**Ответ:** 2 - атрибут   
1 - элемент (div, span и т.д.)   
3 - текстовый узел

**Вопрос 8** **Метод, который используется для замены одного дочернего узла другим:**

replaceParrent

getElementsByTagName

replaceChild

insertBefore

**Ответ:** replaceChild

**Вопрос 9** **Есть элемент <div id="qwe" class="1" direction="2" />.**

**Какие из следующих значений будут выведены следующим скриптом?**

**var qwe = document.getElementById("qwe");**

**for (name in qwe.attributes)**

**alert(qwe.attributes[name].nodeValue);**

qwe

1

зависит от браузера

2

**Ответ:** зависит от браузера

**Вопрос 10** **Какие методы из перечисленных отсутствуют у объекта document?**

createTextNode

все эти методы у объекта document имеются

createAttribute

createElement

createDocumentFragment

**Ответ:** все эти методы у объекта document имеются

**Вопрос 11** **Вам нужно установить обработчик клика на некоторый узел.**

**Какие операции надо выполнить, чтобы результат работал в ie6+, ff2+, opera9+ ?**

node.addEventListener("onclick", myFunction, false)

node.onclick( myFunction )

node.attachEvent("onclick", myFunction)

node.addEventListener("click", myFunction, false)

также необходимо проверять наличие (и/или тип) вызываемых методов

**Ответ:** node.attachEvent("onclick", myFunction)   
node.addEventListener("click", myFunction, false)   
также необходимо проверять наличие (и/или тип) вызываемых методов

**Вопрос 12** **При создании анимации следует учитывать, что:**

window.setTimeout и window.setInterval могут принимать третий аргумент, который будет передаваться в исполняемую функцию в ie6+, ff2+, opera9+

необходимо подключить специальную библиотеку

предварительный расчет всех значений приведет к более плавной анимации

перемещение абсолютно позиционированных нод быстрее, чем элементов с position: static

**Ответ:** предварительный расчет всех значений приведет к более плавной анимации   
перемещение абсолютно позиционированных нод быстрее, чем элементов с position: static

**Вопрос 13** **Свойства, указывающие на узлы того же родителя, что и текущего узла, но находящиеся в списке сразу до или после текущей:**

lastChild

previousSibling

firstChild

nextSibling

**Ответ:** previousSibling   
nextSibling

**Вопрос 14** **Как получить текстовое содержимое ноды?**

node.innerHTML || node.innerText

node.innerText || node.textContent

только с помощью рекурсивной переборки всех вложенных узлов

node.innerText

**Ответ:** node.innerText || node.textContent