**一、单选题**  
1、下列不属于JS特性的是（B）

A、基于对象   B、面向对象   C、解释性语言   D、用于浏览器

2、JS语句显示的结果是（B）

var a1=10;

var a2=20;

console.log(“a1+a2=”+a1+a2)

**A、a1+a2=30 B、a1+a2=1020 C、a1+a2=a1+a2**

**3、将字符串s所有字母转换为小写字母的方法是（A）**

**A、s.toLowerCase() B、s.toSmallCase C、s.toUpperCase() D、s.toUpperChars()**

**4、以下哪个表达式产生0～7之间的随机数（C）**

**A、Math.floor(Math.random() \* 6)**

**B、Math.floor(Math.random() \* 7)**

**C、Math.floor(Math.random() \* 8)**

**D、Math.ceil(Math.random() \* 8)**

**5、获得当前日期的方法是（D）**

**A、Now() B、Date() C、new Now() D、new Date()**

**6、不属于Cocos Creator特性的是（C）**

**A、JavaScript开发游戏 B、组件化 C、C++开发游戏 D、数据驱动**

**7、不属于Cocos Creator cc.Node属性的是（C）**

**A、scale B、position C、spriteFrame D、opacity**

**8、以下修改Cocos Creator节点坐标不正确的是（B）**

**A、node.position = cc.v2(10, 20)**

**B、node.position.x = 10**

**C、node.x = 10**

**D、node.y = 20**

**9、Cocos Creator组件生命周期回调函数，在生命周期内可能被执行多次的是（C）**

**A、start()**

**B、onLoad()**

**C、onEnable()**

**D、onDestroy()**

**10、Cocos Creator坐标系原点描述正确的是（D）**

**A、子节点坐标以父节点的中心点为原点。**

**B、子节点坐标以父节点的左下角为原点。**

**C、子节点坐标以父节点的（0，0）点为原点。**

**D、子节点坐标以父节点的锚点为原点。**

**11、Cocos Creator中需要动态载入的资源，放在工程的哪个子目录中（A）**

**A、asserts/resources。**

**B、asserts/res。**

**C、asserts/textures。**

**D、以上都可以。**

**二、简答题**

1、==和===的区别是什么？

==在比较的时候会自动转换数据类型。

===严格比较，不会进行自动转换，要求进行比较的操作数必须类型一致，不一致时返回false。

2、JavaScript中的this指什么？

this指代函数的运行环境，执行obj.func()时，this指向obj，直接执行func()时，this指向全局环境。

3、JavaScript中的call, apply, bind的作用与区别？

call, apply, bind都可以改变函数执行时的运行环境，即this的指向。

call和bind的参数第一个参数是要绑定的对象，后面是要传入原函数的多个参数；而apply第二个参数必须是一个数组，数组中是要传入的参数。

call和apply都是调用时立刻执行的。bind调用后返回了绑定this对象的原函数，适合作为回调函数异步执行。

4、JavaScript中的let 和 var 的区别？

var是函数级作用域，而let是块作用域。

var存在变量提升，即变量可以在声明之前使用。

let不允许重复声明变量。

5、写出代码片段：获取节点node上Label组件，并设置其内容为'hello'

let label = node.getComponent(cc.Label);

label.string = 'hello';

6、判断一个变量是否为数组的三种方法

console.log(arr instanceof Array)

console.log(arr.construct === Array)

console.log(Array.isArray(arr))

7、写一小段代码，使用action将节点node在1秒钟之内从当前位置移动到(100,100)

var action = cc.moveTo(1, 100, 100);

node.runAction(action);

8、creator对齐UI控件使用什么组件？如果想制作一个和屏幕大小一样的节点如何设置该组件

widget组件。设置top,bottom,left,right为0px，且该节点从直接的父节点到场景根节点都必须有widget组件且设置为同屏幕大小。或者1.10之后可设置target为最上层的节点。

**三、阅读题**

1、阅读程序，写出程序的输出？

**var a = 123;**

**function test(){**

**console.log(a);**

**a = 10;**

**console.log(a);**

**}**

**test();**

**console.log(a);**

**正确答案是： 123， 10， 10 (//去掉了var 就变成定义了全局变量了)**

2、阅读程序，写出程序的输出？

**var num = parseInt("aa12a");**

**if (num == NaN) {**

**console.log("It’s NaN");**

**} else {**

**console.log(num);**

**}**

**正确答案是： NaN (需要用isNaN()来判断。。。)**

**四、编程题**

1, 使用JavaScript实现冒泡排序，对一个数组进行从小到大排序。（不能使用库函数）。

var array = [5, 4, 3, 2, 1];

for (var i = 0; i <array.length; i++){

for (var j = 0; j <array.length - i; j++){

if (array[j] > array[j + 1]){

var temp = array[j + 1];

array[j + 1] = array[j];

array[j] = temp;

}

}

}

2, 编写一个方法 去掉一个数组的重复元素。

var oldArray = [1, 2, 3, 1, 4, 51, 62, 7, 2, 1];

var tmp = {};

var newArray = [];

for (var i = 0; i < oldArray.length; i++) {

tmp[oldArray[i]] = true;

}

for (var k in tmp) {

newArray.push(k);

}

console.log(newArray);

3, 实现JS对象的深拷贝。

function deepCopy(src, r) {

var r = r || {};

for(var prop in src){

// console.log(prop)

if(typeof src[prop] === 'object'){ // 是对象 需要深拷贝

if (src[prop].constructor === Array){

// console.log("数组");

r[prop]=[];

}else{

// console.log("对象");

r[prop]={};

}

deepCopy(src[prop], r[prop]);

}else{ // 非对象，直接拷贝

r[prop] = src[prop];

}

}

return r;

}