# JS阶段第三次笔试题

**笔试目的**：锻炼大家的笔试能力，不会让你在笔试中出现提笔忘字的情况出现。同时也是对自己学习成果的一次检验，掌握本阶段最核心最精华的知识点。

1. 问题：说明图片预加载和懒加载的实现原理。

本题目的：在使用图片加载的同时，知晓其原理

答案：

（1）懒加载：JS图片延迟加载或满足某些条件时再进行加载某些图片。（5分）

（2）预加载：提前加载图片，当用户需要查看时可直接从本地缓存中渲染。（5分）

1. 问题：说明瀑布流布局的实现原理。

本题目的：通过知道原理，就可以应对各种瀑布流布局，让应用更加灵活

答案：

瀑布流的实现原理是通过循环进行比较每列的高度，然后找到高度最低的列来放置数据块，从而实现高低参差不齐的效果。（5分）并且随着页面向下滚动，还会在布局尾部加载数据块。（5分）

1. 问题：代码实现浏览器嗅探chrome、safari、firefox浏览器

本题目的：让学生对浏览器嗅探加深记忆，并可以处理兼容问题

答案：

if(navigator.userAgent.indexOf("Chrome") != -1){（3分）

alert(“谷歌浏览器”);

}else if(navigator.userAgent.indexOf("Safari") != -1){（3分）

alert(“苹果浏览器”);

}else if(navigator.userAgent.indexOf("Firefox") != -1){（3分）

alert(“火狐浏览器");

}

（三个alert = 1分）

1. 问题：location都有哪些属性和方法？分别代表什么意思？

本题目的：深入理解location的方法并加深记忆

答案：

（1）location.href：返回完整的URL地址（1分）

（2）location.protocol：返回网络安全传输协议名（http/https）（2分）

（3）location.hostname：返回主机的域名（127.0.0.1）（1分）

（4）location.port：返回端口号（1分）

（5）location.pathname：返回文件路径信息（1分）

（6）location.hash：返回地址#号后的信息（2分）

（7）location.reload()：重新加载当前页面（2分）

1. 问题：什么是事件？什么是事件对象？

本题目的：理解事件和事件对象的关系

答案：

（1）事件：用户与文档或浏览器发生一些特定交互的瞬间称为事件。（5分）

（2）事件对象: 是系统传递给我们的对象，通过该对象,可以调用该事件的一些方法、属性。（5分）

1. 问题：什么是UI事件？都学过哪些UI事件。分别表示什么意思？

本题目的：深入理解UI事件并加深记忆

答案：UI事件是指不一定与用户操作有关系的事件（2.5分）

学过的UI事件：

（1）onload：当页面或img加载完毕后再触发事件（2.5分）

（2）onresize：当页面尺寸发生改变时，触发事件（2.5分）

（3）onscroll：当页面滚动条滚动时，触发事件（2.5分）

1. 问题：学过的鼠标事件都有哪些？分别表示什么意思？

本题目的：鼠标事件加深记忆

答案：

（1）onmouseover：鼠标移入事件（1.5分）

（2）onmouseout：鼠标移出事件（1.5分）

（3）onmouseenter：鼠标移入事件（1.5分）

（4）onmouseleave：鼠标移出事件（1.5分）

（5）ondblclick：鼠标双击事件（1分）

（6）onmousedown：鼠标按下事件（1分）

（7）onmouseup：鼠标抬起事件（1分）

（8）onmousemove：鼠标移动事件（1分）

1. 问题：两种鼠标移入移出事件分别是什么？他们的区别是什么？

本题目的：掌握事件冒泡机制

答案：

（1）onmouseover：鼠标移入事件、onmouseout：鼠标移出事件（2分）

（2）onmouseenter：鼠标移入事件、onmouseleave：鼠标移出事件（2分）

区别：当父级和子级拥有相同的鼠标移入或移出事件时，onmouseover和onmouseout事件触发时会传递给父级，而onmouseenter和onmouseleave事件触发时不会向父级传递。（6分）

1. 问题：学过的表单事件都有哪些？分别代表什么意思？

本题目的：表单事件加深记忆

答案：

（1）onsubmit：当提交表单时触发的事件（2.5分）

（2）onfocus：获得焦点时触发事件（2.5分）

（3）onblur：失去焦点时触发事件（2.5分）

（4）onchange：当值发生改变时触发事件（2.5分）

1. 问题：学过的键盘事件都有哪些？分别代表什么意思？如何获取用户按的是哪个按键

本题目的：键盘事件加深记忆，并深入理解事件对象

答案：

键盘事件：

（1）onkeydown：键盘按键按下时触发事件（2.5分）

（2）onkeyup：键盘按键抬起时触发事件（2.5分）

（3）onkeypress：键盘任意键按下时触发事件（2.5分）

获取用户按的按键：

每个按键对应不同的值，通过获取事件对象event的属性keycode的值，就会知道用户按下的按键。（2.5分）