

1. Thẻ (tag) nào được sử dụng để đưa tiêu đề vào bảng

- a. Head
- b. Td
- c. Th

The <caption> HTML element specifies the caption (or title) of a table.

d. Caption

2. Hộp thoại nào hiển thị thông báo và trường nhập dữ liệu

- a. Alert()
- b. Prompt()
- c. Confirm()
- d. Msg()

3. Nếu button được bấm trình xử lý sự kiện nào sẽ được gọi

- a. OnSubmit()
- b. OnLoad()
- c. isPostBack()

onclick event The onclick event executes a certain functionality when a button is clicked.

d. OnClick()

4. Tập Javascript có phần mở rộng là

- a. Java
- b. JS
- c. Javascript
- d. Xml

5. Hàm được sử dụng để chuyển chuỗi thành số nguyên

- a. Integer.Parse
- b. Int.Parse
- c. Parse.Int
- d. None

parseInt()

6. GetMonth() trả về tháng là

- a. Int
- b. Float
- c. Char
- d. String

0->11

7. Phương thức Prompt() chứa ... tham số

- a. Một
- b. Hai
- c. Ba
- d. Không

8. isNaN () ước lượng và đối số để xác định xem liệu giá trị được đưa ra

- a. Không phải là Null
- b. Không phải là số
- c. Không phải là một đối tượng mới
- d. Sai hết

isNaN() evaluates and arguments to determine whether a value is given?

9. Sự kiện nào sau đây được sử dụng để kiểm tra một hộp văn bản trống hay không?

- a. OnClick()
- b. OnFocus()
- c. OnBlur()
- d. Không có

10. Một hàm kết hợp với một đối tượng được gọi là

- a. Function
- b. Method
- c. Link
- d. Không có

11. Làm thế nào để chúng ta có thể khai báo biến trong javascript

- a. Datatype
- b. Float
- c. Var
- d. Int

12. Thẻ <script> được sử dụng

- a. Chỉ trong head
- b. Chỉ trong body
- c. Cả thẻ head và body
- d. Không có thẻ nào hết

13. Việc sử dụng document.getElementById("").value trong javascript là gì

- a. Để chỉ lấy giá trị từ hộp văn bản
- b. Để nhập một số giá trị trong javascript
- c. Để lấy giá trị từ bất kì đối tượng nào trên form
- d. Không câu nào đúng

14. Khi chúng ta sử dụng hàm và sự kiện onClick làm ví dụ thì có phải chỉ sử dụng <script> và hàm trong <head> không?

- a. Đúng
- b. Sai

15. Việc sử dụng document.getElementById("").innerHTML = "[message]" là gì?

- a. Để hiển thị câu trả lời trong hộp cảnh báo
- b. Để hiển thị kết quả đầu ra chỉ trong hộp văn bản
- c. Để hiển thị kết quả đầu ra trong bất kỳ công cụ
- d. Không câu nào đúng

16. (chấm) .length is

- a. Phương thức
- b. Thuộc tính
- c. Chuỗi

17. Để lấy giá trị từ người dùng trong lúc thực thi (runtime), chúng ta sử dụng

- a. Hộp thoại Confirm
- b. Hộp thoại Alert
- c. Hộp thoại Prompt
- d. Đúng hết

18. Trong do-while .. while khi với điều kiện bắt buộc ';' ở cuối của ()

- a. Đúng
- b. Sai

19. Làm thế nào chúng ta có thể bắt đầu javascript

- a. Thẻ Language
- b. Thẻ javascript
- c. Thẻ Script
- d. Sai hết

20. Electron JS có an toàn để sử dụng không

- a. Có thể dễ bị tấn công liên quan đến web
- b. Khó tấn công hơn so với web

21. Bạn biết gì về khay hệ thống trong electronJS?

- a. Đại diện cho một biểu tượng trong khu vực thông báo của hệ điều hành
- b. Thể hiện cho nhiều thông tin hữu ích
- c. Menu trong cửa sổ ứng dụng

22. Có mấy loại menu khác nhau trong ứng dụng electronJS

- a. Một
- b. Hai
- c. Ba

There are two types of menus are created in Electron desktop apps.
application menu Context menu.

23. Microsoft có dùng electronJS không

- a. Có
- b. Không

24. Cấu trúc của một ứng dụng electronJS phải có mấy tập tin

- a. Một
- b. Hai
- c. Ba

The basic structure of the Electron application contains the following
three files: json js html

25. Nếu chúng ta muốn in bất kỳ tin nhắn nào trong hộp tin nhắn, chúng ta sử dụng ... trong javascript

- a. Hộp thoại Confirm
- b. Hộp thoại Prompt
- c. Hộp thoại Alert
- d. Sai hết

26. Lấy lựa chọn từ người dùng có và không hoặc hủy bỏ, chúng ta sử dụng ...

- a. Hộp thoại Prompt
- b. Hộp thoại Alert
- c. Hộp thoại Confirm
- d. Sai hết

27. Trong thẻ script, thuộc tính nào chúng ta có thể sử dụng

- a. Language
- b. Case
- c. Tract
- d. Section

28. Javascript có phân biệt chữ hoa/thường?

- a. Đúng
- b. Sai

29. .push() là loại hàm

- a. Date and time
- b. Maths / numeric
- c. String
- d. Array

30. Hàm nào thao tác trên văn bản

- a. .charAt()
- b. .pop()
- c. .ceil()
- d. .fullyeat()

The charAt() method returns the character at a specified index (position) in a string.

31. Hàm nào thao tác trên mảng

- a. .charAt()
- b. .pop()
- c. .ceil()
- d. .fullyear()

The pop() method removes the last element from an array and returns that element.

32. Hàm nào thao tác trên toán học

- a. .charAt()
- b. .pop()
- c. .ceil()
- d. .fullyear()

The ceil() function computes the smallest integer that is greater than or equal to x

33. Hàm nào thao tác trên ngày giờ

- a. .charAt()
- b. .pop()
- c. .ceil()
- d. .fullyear()

34. Kết quả mã lệnh sau là gì

```
<script>document.write("<br>" + eval("2+2"));</script>
```

- a. 2+2
- b. 2
- c. 4
- d. Sai hết

35. Kết quả in ra là gì

```
var str1 = new String("This is string one");  
var index = str1.indexOf("string");  
document.write("indexOf found String: " + index);
```

- a. indexOf found String: 8
- b. indexOf found String: 15
- c. indexOf found String: 11
- d. Sai hết

36. Hãy cho biết kết quả khi chạy mã lệnh sau

```
var value = Math.min(100);  
document.write("<br />Fourth Test Value: " + value);
```

- a. Fourth Test Value: 1
- b. Fourth Test Value: 100
- c. Fourth Test Value: 0
- d. Sai hết

37. Hãy cho biết kết quả khi chạy mã lệnh sau:

```
<script type="text/javascript">  
var aURL = "http://www.tizag.com/www.html";  
var aPosition = aURL.indexOf("www");  
document.write("The position of www = " + aPosition);  
</script>
```

- a. The position of www = 7
- b. The position of www = 6
- c. The position of www = 8
- d. Không có câu nào đúng

38. Answer

```
var myRegExp = /Alex|John/;  
var string1 = "Today John went to the store and talked with Alex.";  
var matchPos1 = string1.search(myRegExp);  
if (matchPos1 != -1) document.write("There was a match at position " + matchPos1);  
else document.write("There was no match in the first string");
```

- a. There was a match at position 6
- b. There was no match at position
- c. There was a match at position 7
- d. Sai hết

39. Answer

```
<script type="text/javascript">  
var username = "someAgent";  
if (username === "SomeAgent") document.write("Welcome special agent");  
else document.write("Access Denied!");  
</script>
```

- a. Welcome special agent
- b. Access Denied!
- c. Lỗi
- d. Sai hết

40. Kết quả sau khi chạy

```
var value = Math.pow(0, 10)  
document.write("<br />Fourth Test Value: " + value);
```

- a. Fourth Test Value: 10
- b. Fourth Test Value: 1
- c. Fourth Test Value: 0
- d. Sai hết

41. Kết quả sau khi chạy

```
var x = 10;  
  
document.write("<br />" + eval(x+17));
```

- a. 17
- b. X + 17
- c. 27
- d. Sai hết

42. Kết quả chạy mã lệnh sau là gì

```
<script type="text/javascript">  
var visitorName = "Chuck";  
var myOldString = "Hello username! I hope you enjoy your stay username.";  
var myNewString = myOldString.replace(/username/g, visitorName);
```

```
document.write("<br />New string = " + myNewString);  
</script>
```

- a. Hello Chuck! I hope you enjoy your stay Chuck.
- b. Hello username! I hope you enjoy your stay username.

43. Hãy cho biết kết quả sau khi chạy mã lệnh sau

```
var value = Math.ceil(-45.95);  
document.write("<br />Third Test Value: " + value);
```

- a. Third Test Value: -44
- b. Third Test Value: -45
- c. Third Test Value: -46
- d. Sai hết

44. Hãy cho biết kết quả sau khi chạy mã lệnh sau

```
eval("x = 10; y = 20; document.write(x * y)");
```

- a. 10
- b. 200
- c. 20
- d. Sai hết

45. Hãy phát hiện giá trị tại console sau khi chạy mã lệnh sau

```
function Foo(a, b, c) { this.x = a; this.y = b; this.z = c; }  
  
var m = Foo(3, 4, 6);  
var k = {};  
Foo.call(k, 3, 4, 5);  
console.log(k);  
console.log(m);
```

- a. {}, {}
- b. {3, 4, 5}, {3, 4, 5}
- c. {3, 4, 5}, {}
- d. {3, 4, 5}, undefined

46. Giá trị của console sau khi chạy là gì

```
(function() { var a = b = 3; })();  
console.log(typeof a !== 'undefined');  
console.log(typeof b !== 'undefined');
```

- a. True, False
- b. True, True
- c. False, True
- d. False, False

47. Giá trị của console là gì

```
var k = {};  
k[Symbol('lorem')] = "Max";  
k[Symbol('lorem')] = "Payne";  
console.log(k[Symbol('lorem')]);
```

- a. 'Payne'
- b. 'Max'
- c. Undefined

48. Kết quả của lệnh sau console.log(1 && 2)

- a. 2
- b. 0
- c. 1
- d. 3

49. Có bao nhiêu kiểu dữ liệu trong javascript

- a. 6
- b. 5

Steve Suehring discusses the six data types in JavaScript: numbers, strings, booleans, null, undefined, and objects.

50. Đầu ra của lệnh console.log(0.1 + 0.2 == 0.3)

- a. True
- b. False

51. Hãy cho biết kết quả lệnh sau "" === 0

- a. True
- b. False

52. Đoạn mã sau đang làm gì?

```
about.addEventListener(MouseEvent.CLICK, mouseDownHandler2);  
function mouseDownHandler2(event: MouseEvent): void {  
    gotoAndStop("about");  
}
```

- a. Khi người dùng nhấp vào nút, hình động sẽ mở URL
- b. Khi người dùng nhấp vào nút, hình động sẽ tiến tới khung có nhãn 'about'
- c. Khi người dùng nhấp vào nút, hình động sẽ tiến tới khung 2
- d. Khi người dùng nhấp vào nút, hình động sẽ chuyển sang cảnh có tên 'about'

53. Tên của sự kiện được xác định bởi hằng số liên kết với lớp sự kiện. Xem mã lệnh dưới đây, sau đó hãy chọn hằng số đúng cho sự kiện đó

```
function functionName(event: MouseEvent): void {}  
next.addEventListener(MouseEvent.CLICK, functionName)
```

- a. Next
- b. AddEventListener
- c. MouseEvent
- d. CLICK
- e. Không câu nào đúng

54. Luồng sự kiện bao gồm ba khái niệm nào sau đây

- a. Function, listener, event object
- b. Function, method, property
- c. Event, event object, target event
- d. Capture, target, bubble
- e. Stage, parent, movieclip

55. Trình lắng nghe sự kiện chứa hai tham số: tham số listener và tham số type.

Tham số listener chỉ định chức năng listener sẽ thực thi khi sự kiện xảy ra.

Tham số listener có thể là một tham chiếu đến một hàm hoặc một phương thức lớp. Trong mã dưới đây, tham số listener là tham số nào?

```
function myFunction(event: MouseEvent): void {}  
ep_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, myFunction)
```

- a. Thể hiện đầu tiên của myFunction
- b. Thể hiện thứ hai của myFunction
- c. Thể hiện đầu tiên của MouseEvent
- d. Thể hiện thứ hai của MouseEvent
- e. Không có câu nào đúng

56. Một sự kiện listener về cơ bản là

- a. Một hàm
- b. Một đối tượng sự kiện
- c. Một nút mục tiêu
- d. Một phương thức
- e. Sai hết

An event listener is a function that initiates a predefined process if a specific event occurs

57. Trình lắng nghe sự kiện chứa hai tham số: tham số listener và tham số type.

Tham số type chỉ định loại sự kiện. Trong mã lệnh dưới đây, phần nào của mã là tham số type?

```
function myFunction(e:MouseEvent):void{}  
ep_btn.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_OVER, myFunction)
```

- a. E.MouseEvent
- b. AddEventListener
- c. MouseEvent.MOUSE_OVER
- d. :void

58. Trong mã lệnh sau đây, phần gạch chân của mã thường được gọi là gì

```
contact.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_DOWN, mouseDownHandler0)
```

- a. Mục tiêu sự kiện
- b. Lớp sự kiện
- c. Tên biểu tượng
- d. Hàm được đặt tên

59. Thuộc tính nào bạn sẽ sử dụng để chuyển hướng client truy cập đến một trang khác

a. `Window.location_href`

b. `Document.href`

c. `Java.redirect.url`

d. `Link.redirect_href`

Perhaps the most popular way to redirect a web page using JavaScript is by tweaking the `window.location.href` property.

60. Hãy cho biết void là gì?

a. Một phương thức

b. Một hàm

c. Một toán hạng

d. Một phát biểu

61. Cú pháp javascript để ghi ra “Hello World” là gì?

a. `Response.write(“Hello World”)`

b. `Document.write(“Hello World”)`

c. `(“Hello World”)`

d. `Echo(“Hello World”)`

62. Làm thế nào để bạn gọi một hàm có tên là “myFunction”?

a. `Call myFunction()`

b. `myFunction()`

c. `Call function myFunction`

63. Làm thế nào để ghi một câu lệnh có điều kiện để thực hiện một số câu lệnh chỉ khi “i” bằng 5?

a. `if i === 5 then`

b. `if i = 5 then`

c. `if (i===5)`

d. `if i = 5`

7 loops like where, when or how you should use them. So let's start.

`while`
`do-while`
`for`
`forEach()`
`map()`
`for...in`
`for...of`

64. Có bao nhiêu loại vòng lặp khác nhau trong javascript

a. Two. The “for” loop and the “while” loop

b. Four. The “for” loop, the “while” loop, the “do...while” loop and the “loop...until” loop

c. One. The “for” loop

65. Làm thế nào để bạn viết một câu lệnh có điều kiện để thực hiện một số câu lệnh chỉ khi “i” KHÔNG bằng 5?

a. `if (i <> 5)`

b. `if (i != 5)`

c. `if (i != 5) then`

d. `if <> 5`

66. Vòng lặp “for” bắt đầu như thế nào?

a. `for(i = 0; i <= 5)`

b. `for(i = 0; i <=5; i++)`

c. `for i = 1 to 5`

d. `for(i <= 5; i++)`

67. Cách nào sau đây dùng để ghi một mảng Javascript

- a. `var txt = new Array("tim", "shaq", "kobe")`
- b. `var txt = new Array="tim", "shaq", "kobe"`
- c. `var txt = new Array(1:"tim", 2:"shaq", 3:"kobe")`

68. onClick tương đương với hai sự kiện theo thứ tự là

- a. Onmouseover and onmousedown
- b. Onmousedown and onmouseout
- c. **Onmousedown and onmouseup**
- d. Onmouseup and onmouseout

First when a mouse-button is clicked, the onmousedown event is triggered, then, when the mouse-button is released, the onmouseup event is triggered, finally, when the mouse-click is completed, the onclick event is triggered.

69. Bạn định nghĩa một mảng bằng cách sử dụng

- a. `var myArray = new Array()`
- b. `var myarray = array new`
- c. `var new Array() = myarray`
- d. `var new array = myarray`

70. Làm thế nào để làm tròn số 8.25 đến số nguyên gần nhất

- a. `Math.rnd(8.25)`
- b. **`Math.round(8.25)`**
- c. `Round(8.25)`
- d. `Rnd(8.25)`

71. Làm thế nào để tìm ra số lớn nhất của 6 và 8?

- a. **`Math.max(6, 8)`**
- b. `Top(6, 8)`
- c. `Ceil(6, 8)`
- d. `Math.ceil(6, 8)`

72. Làm thế nào để tìm ra tên trình duyệt của client?

- a. **`Navigator.appName`**
- b. `Client.navName`
- c. `Browser.name`

73. Cú pháp Javascript nào sau đây dùng để mở một cửa sổ mới gọi là "window5"?

- a. `new("http://www.ex-designz.net", "window5")`
- b. **`window.open("http://www.ex-designz.net", "window5")`**
- c. `open.newwindow("http://www.ex-designz.net", "window5")`
- d. `new.window("http://www.ex-designz.net", "window5")`

74. Làm thế nào để đặt một tin nhắn trong thanh trạng thái (status) của trình duyệt?

- a. **`window.status = "put your message here"`**
- b. `statusbar = "put your message here"`
- c. `status("put your message here")`
- d. `window.status("put your message here")`

75. Javascript được mô tả như thế nào?

- a. Combination
- b. **High-level**
- c. Low level

d. Intermediate

76. Mô hình (paradigm) Javascript như thế nào?

a. None

b. One

c. Double

d. Multi

77. Ai đã thiết kế Javascript?

a. Jak Fredich

b. Brendan Eich

c. Daniel Cumb

d. Freddy Tank

78. Javascript được tạo khi nào

a. 1993

b. 1995

c. 1997

d. 1999

79. Phiên bản javascript ổn định được phát hành cuối cùng của năm 2017 là tháng nào?

a. Tháng 5

b. Tháng 6

c. Tháng 7

d. Tháng 8

80. Một trong những điều nào sau đây đã giúp phát triển Javascript?

a. Perl 6

b. HyperTalk

c. TypeScript

d. Ruby

81. Một trong những chương trình sau được tạo ra với ảnh hưởng của JS

a. Scheme

b. Self

c. Objective-J

d. AWK

82. Ngôn ngữ kịch bản trang web nào được cho là đã ảnh hưởng đến việc viết JS?

a. Cmm

b. ActionScript

c. CoffeeScript

d. Dart

83. Hãy cho biết mã lệnh sau thuộc nhóm lệnh nào?

```
var i;
```

```
for(i = 0; i < 2; i++) {  
    console.log("i is now equal to " + i);  
}
```

- a. Function
- b. Object
- c. For Loop
- d. While Loop

84. Hãy cho biết mã lệnh là ví dụ của gì?

```
var greeting = function(name) {  
    console.log("Hello " + name);  
}
```

- a. Method
- b. Object
- c. Function
- d. Variable

85. Nhìn mã lệnh sau

```
var dog = {}; dog.name = "Daisy"; dog.age = 6;
```

Nó là một ví dụ về việc tạo một đối tượng bằng cách sử dụng:

- a. Object Literal Notation
- b. Object Constructor Notation
- c. Dot Notation
- d. Bracket Notation

86. Mã lệnh sau thuộc dạng nào?

```
switch (GPA) {  
    case 90: letterGrade = "A+"; break;  
    case 80: letterGrade = "A"; break;  
    case 70: letterGrade = "C"; break;  
    case 60: letterGrade = "D"; break;  
    case 50: letterGrade = "E"; break;  
    default: letterGrade = "F"; break;  
}
```

- a. Phát biểu if else
- b. Toán tử Ternary
- c. Phát biểu else if
- d. Phát biểu switch

87. Mã lệnh cho như sau

```
var dogName = dog["name"];
```

Là một ví dụ về việc truy cập thuộc tính của đối tượng bằng cách sử dụng:

- a. Object Literal Notation
- b. Bracket Notation
- c. Dot Notation

88. Mã lệnh cho như sau:

```
var dog = {name: "Daisy", age: 6};
```

Là một ví dụ về việc tạo một đối tượng bằng cách sử dụng:

- a. Dot Notation
- b. Object Literal Notation
- c. Bracket Notation
- d. Object Constructor Notation

89. Mã lệnh cho như sau `var numbers = [1, 2, 3]` là một ví dụ về

- a. Array
- b. Function
- c. Object
- d. Method

90. Trong hàm bên dưới, văn bản '(w, l)' thể hiện cho gì?

```
var area = function (w, l) { return w * l }
```

- a. Variables
- b. Parameters
- c. Strings
- d. Object

91. Mã lệnh cho như sau

```
var i = 0; while (i < 2) { console.log("i is now " + i); i++; }
```

Là một ví dụ về

- a. While Loop
- b. Incrementor
- c. For Loop
- d. Function

92. Mã lệnh cho như sau `var dogName = dog.name;`

là một ví dụ về việc truy cập thuộc tính của đối tượng bằng cách sử dụng

- a. Dot Notation
- b. Bracket Notation
- c. Object Literal Notation
- d. Object Constructor Notation

93. Phát biểu `i++` là gì?

- a. Incrementor
- b. Operator
- c. Interator
- d. Decrementor

94. Phát biểu `var = myName` là một ví dụ về một

- a. Variable
- b. String
- c. Object
- d. Method

95. Cho phát biểu

```
console.log("You " + (grade > 50 ? "Passed!" : "Failed!"));
```

Là một ví dụ về

- a. Phát biểu if
- b. Phát biểu if else
- c. Phát biểu switch
- d. Toán tử Ternary

96. Cho đối tượng sau, từ 'name' thể hiện điều gì?

```
var dog = { name: "Daisy", age: 6 };
```

- a. Property
- b. Variable
- c. Value
- d. String

97. Cho mã lệnh sau

```
if (name.length > 0) { console.log("Please enter your name."); }
else { console.log("Hello " + name); }
```

Mã lệnh trên là ví dụ của

- a. Phát biểu if
- b. Phát biểu if ... else
- c. Phát biểu else if
- d. Phát biểu switch

98. Đối tượng *image* nằm ngay bên dưới đối tượng *window* trong hệ thống phân cấp Javascript phải không

- a. Đúng
- b. Sai

99. Cái nào sau đây *không phải* là một thuộc tính của đối tượng image?

- a. Src

b. Length

c. Height

d. Href

100. Một chuỗi có giá trị là ...

a. Là tất cả các từ

b. Là đúng hoặc sai

c. Một giá trị số

101. Một Boolean có giá trị là

a. Đúng hoặc sai

b. Giá trị số

c. Giá trị là tất cả các từ

102. Javascript có toán tử cho số mũ

a. Đúng

b. Sai

103. Dòng lệnh dưới đây làm gì khi nó là dòng đầu tiên trong tệp Javascript

```
(function(){alert(this)}}());
```

a. Chẳng có gì xảy ra

b. Sẽ ra một lỗi

c. Sẽ đưa ra cảnh báo với giá trị undefined

d. Sẽ đưa ra cảnh báo với giá trị null

e. Sẽ đưa ra cảnh báo không có giá trị null

104. Cho mã lệnh như sau

```
<input type="button" value="Button 1" id="btn1" />
<input type="button" value="Button 2" id="btn2" />
<input type="button" value="Button 3" id="btn3" onclick="buttonClicked();" />

<script type="text/javascript">
    function buttonClicked() {
        var text = (this === window) ? "window" : this.id;
        alert(text);
    }
    var button1 = document.getElementById('btn1');
    var button2 = document.getElementById('btn2');

    button1.onclick = buttonClicked;
    button2.onclick = function() { buttonClicked() }

</script>
```

a. Nhấp vào nút 3 sẽ hiển thị btn3

b. Nhấp vào nút 3 sẽ hiển thị null

- c. Nhấp vào nút 3 hiển thị undefined
- d. Nhấp vào nút 3 sẽ hiển thị một cái gì đó khác.

The page says
window

105. Việc áp dụng hoặc gọi phương thức có thể được sử dụng để ghi đè giá trị của this

- a. Đúng
- b. Sai

106. Khi được sử dụng như một hàm tạo, như new MyFactor(), giá trị của nó sẽ là một đối tượng hoàn toàn mới được cung cấp bởi bộ thực thi Javascript. Nếu chúng ta không trả lại bất kỳ thứ gì từ hàm đó, thì đây sẽ được coi là giá trị trả về của nó.

- a. Đúng
- b. Sai

107. Khi bạn tạo một Object đơn giản, Javascript sẽ tự động gán một Prototype cho từng đối tượng này. Prototype này sẽ là Object.prototype

- a. Đúng
- b. Sai

108. Prototype cho "hi" là String.Prototype và prototype cho String.Prototype là Object.Prototype phải không?

- a. Đúng
- b. Sai

109. Cho mã lệnh như sau

```
function Employee() {  
    Employee.ShowAge = function() { alert("sss"); }  
}
```

Mã lệnh trên sẽ thêm một phương thức static vào hàm Employee có phải không?

- a. Đúng
- b. Sai

110. Lệnh cho như sau

```
console.log("Pizzatown".substring(3, 7));
```

Sẽ in những gì lên console

- a. zzat
- b. zato
- c. atow
- d. izzato

111. JSON là ngôn ngữ

- a. Độc lập
- b. Phụ thuộc

112. Định dạng văn bản JSON hoàn toàn giống với mã lệnh tạo các đối tượng Javascript

- a. Đúng
- b. Sai

113. Cái nào không tương đồng giữa json và xml

- a. JSON là văn bản thuần túy
- b. JSON là “tự mô tả” (con người có thể đọc được)
- c. JSON là phân cấp (giá trị trong các giá trị)
- d. JSON không thể được phân tích cú pháp bởi Javascript

114. Eval() là một hàm dùng cho việc

- a. Tạo json
- b. Phân tích cú pháp json
- c. Đọc json

115. Cú pháp JSON là tập hợp con của cú pháp Javascript

- a. Đúng
- b. Sai

116. Chọn câu sai: các giá trị JSON có thể là

- a. Một số
- b. Một chuỗi
- c. Boolean
- d. Một hàm javascript

117. Các đối tượng JSON được viết bên trong?

- a. Dấu ngoặc vuông
- b. Dấu ngoặc nhọn
- c. Dấu ngoặc đơn

118. Mảng JSON được viết bên trong?

- a. Dấu ngoặc vuông
- b. Dấu ngoặc nhọn
- c. Dấu ngoặc đơn

119. Cho mã lệnh sau

```
var employees = [{ "firstName": "John", "lastName": "Doe" }, { "firstName": "Anna",  
"lastName": "Smith" }, { "firstName": "Peter", "lastName": "Jones" }];
```

Kết quả employees[1].firstName

- a. John
- b. Anna**
- c. Peter

120. Cho mã lệnh sau

```
var foo = function() { console.log(foo === foo); }  
foo();
```

Những gì được in trong console?

- a. True**
- b. False
- c. ReferenceError

121. Cho mã lệnh như sau

```
function aaa() { return { test: 1 }; }  
alert(typeof aaa());
```

Thông báo alert sẽ ra là gì?

- a. Function
- b. Number
- c. Object**
- d. Undefined

122. Cho mã lệnh như sau

```
Number("1") - 1 == 0
```

Kết quả là gì

- a. True**
- b. False
- c. TypeError

123. Cho mã lệnh như sau

```
(true + false) > 2 + true
```

Kết quả là gì

- a. True
- b. False**
- c. TypeError
- d. NaN

124. Cho mã lệnh như sau

```
function bar() {  
  return foo;  
  foo = 10;  
  function foo() {  
    var foo = '11';  
  }  
}
```

```
}  
}  
alert(typeof bar())
```

Thông báo alert sẽ là gì

- a. Number
- b. Function**
- c. Undefined
- d. String
- e. Error

Main process: Some modules work on each or in both of the processes. The main process is more behind-the-scenes. It is chargeable for interacting with the native graphical consumer interface (GUI) of the working machine.

125. Có mấy loại process khác nhau trong electronjs?

- a. Có hai loại process là main và sub
- b. Có hai loại process là main và renderer**
- c. Có ba loại process là main, pre và sub

126. Quy trình chính của electronjs giúp ích cho điều gì?

- a. Quy trình này là hậu trường, nó giúp tương tác với GUI**
- b. Nó giúp giao diện đẹp hơn
- c. Giúp kết xuất đồ họa trong ứng dụng

Renderer process: The Renderer process is answerable for jogging the personal interface of your application via the usage of HTML files, CSS files, JavaScript files and so on. The renderer process runs in each of the windows in your app.

127. Quy trình kết xuất của electronjs giúp ích cho điều gì?

- a. Quy trình là tiền cảnh, nó giúp tương tác với GUI
- b. Nó giúp giao diện đẹp hơn
- c. Giúp kết xuất đồ họa trong từng cửa sổ ứng dụng**

128. Mô-đun Inter-Process Communication trong electronJS là gì?

- a. Là cơ chế cho phép trao đổi các thông điệp giữa quy trình chính và kết xuất**
- b. Là cơ chế cho phép quy trình chính có thể chạy
- c. Là cơ chế cho phép quy trình kết xuất có thể chạy
- d. Là cơ chế cho phép quy trình chính và quy trình kết xuất có thể chạy

129. Làm cách nào để có thể xây dựng UI trong electron?

- a. Bằng cách sử dụng HTML, CSS và Javascript**
- b. Bằng cách sử dụng HTML và CSS thuần túy
- c. Bằng cách sử dụng Javascript và HTML thuần túy

...

130. Cho mã lệnh như sau

```
[] + [] + 'foo'.split('')
```

Kết quả là gì?

- a. "f,o,o"**
- b. TypeError
- c. ["f", "o", "o"]
- d. [[]["f", "o", "o"]]

131. Cho mã lệnh như sau

```
new Array(5).toString()
```

kết quả là gì

- a. “,”,”,”
- b. []
- c. “[”]

132. Cho mã lệnh như sau

```
var myArr = ['foo', 'bar', 'baz'];  
myArr.length = 0;  
myArr.push('bin');  
console.log(myArr);
```

Những gì in được trong console.log

- a. ['foo', 'bar', 'baz']
- b. ['foo', 'bar', 'baz', 'bin']
- c. ['bin', 'foo', 'bar', 'baz']
- d. ['bin']

133. Cho mã lệnh như sau

```
var x = 0;  
function foo() {  
  x++;  
  this.x = x;  
  return foo;  
}  
var bar = new new foo;  
console.log(bar.x);
```

Kết quả in ra console.log là gì

- a. ReferenceError
- b. TypeError
- c. Undefined
- d. 0
- e. 1

134. Cho mã lệnh như sau

```
"This is a string" instanceof String
```

Kết quả là gì?

- a. True
- b. False
- c. TypeError

135. Cho mã lệnh như sau

```
var bar = 1,
    foo = {};
foo: { bar: 2; bar: ++bar; };
foo.bar + foo.bar + bar;
```

Kết quả ra là gì

- a. ReferenceError
- b. TypeError
- c. Undefined
- d. NaN
- e. 4
- f. 5

136. Cho mã lệnh như sau

```
var myArr = ['foo', 'bar', 'baz'];
myArr[2];
console.log('2' in myArr);
```

Kết quả của console là gì?

- a. True
- b. False
- c. ReferenceError

137. Cho mã lệnh như sau

```
var arr = []; arr[0] = 'a'; arr[1] = 'b'; arr.foo = 'c';
alert(arr.length)
```

Giá trị nào sẽ được thông báo ra?

- a. 1
- b. 2
- c. 3
- d. Undefined

138. Cho mã lệnh như sau

```
10 > 9 > 8 === true
```

Kết quả sẽ là gì?

- a. True
- b. false

139. Cho mã lệnh như sau

```
function foo(a, b) {
    arguments[1] = 2;
    alert(b);
}
foo();
```

Giá trị nào được thông báo?

a. 2

b. Undefined

c. ReferenceError

140. Cho mã lệnh như sau

`NaN === NaN`

Kết quả là gì?

a. True

b. False

c. TypeError

141. ElectronJS là gì?

a. Một thư viện mã nguồn mở được phát triển và duy trì bởi GitHub

b. Một thư viện mã nguồn mở được phát triển và duy trì bởi Microsoft

c. Một bộ khung mã nguồn mở được dùng để tạo ứng dụng

d. Ứng dụng máy tính để bàn đa nền tảng với HTML, CSS và Javascript

142. ElectronJS được dùng để làm gì?

a. Dùng làm AtomShell để phát triển windows form.

b. Làm Framework mã nguồn mở để GitHub tạo ứng dụng di động

c. Tạo điều kiện để phát triển GUI trên desktop sử dụng công nghệ web

d. Dùng cho Chromium và NodeJs sử dụng

143. Cần biết những gì trước khi học electronjs?

a. Windows Form

b. Cơ bản về JavaScript, HTML và CSS

c. Phải biết NodeJS API xử lý file

d. Kiến thức lập trình hướng đối tượng

144. ElectronJS sử dụng công nghệ gì?

a. Reading file process

b. Multithread chrome

c. Chromium và Node.js

d. HTML, CSS và Javascript

Electron JS uses web technologies like simple HTML, CSS, and JavaScript.

145. Có thể dùng ElectronJS để biến trang web thành ứng dụng Desktop không

a. Có thể

b. Không thể

The Electron is also used to convert your website into a desktop application.

146. ElectronJS đã tạo ra Google Chrome có phải không?

a. Phải

b. Không

Electron uses Chromium and Node.js. So, every Electron app has a portion of chrome in it.

147. Lý do nên dùng ElectronJs?

a. Có thể tạo các ứng dụng máy tính để bàn đa nền tảng

b. Không cần thiết tạo ứng dụng Native

c. Chưa cần chuyển đổi trang website thành ứng dụng Desktop

148. Electronjs hoạt động như thế nào?

- a. Nó dựa trên Javascript
- b. Nó dựa trên HTML
- c. Nó dựa vào CSS

149. ElectronJs thường chứa các tập tin quan trọng nào?

- a. Nó chứa JS, HTML, CSS
- b. Nó chứa HTML, JS
- c. Nó chứa JS, CSS

150. JS trong electronJs dùng cụ thể cho gì?

- a. Chỉ định giao diện cụ thể cho người dùng
- b. Dùng cụ thể để giao diện được đẹp hơn
- c. Được sử dụng để chỉ định thuộc tính windows, màn hình splash và các process

151. Electronjs dùng HTML cho việc gì?

- a. Dùng cú pháp HTML để có giao diện người dùng
- b. Dùng thẻ HTML để chuyển đổi web trang thành ứng dụng
- c. Dùng inline style để giao diện Windows Form đẹp

152. Chromium được sử dụng như thế nào trong ElectronJS?

- a. Dùng để tạo front-end cho người dùng
- b. Dùng để tạo back-end cho người dùng
- c. Dùng để tạo front-end và backend cho người dùng

Electron uses Node.js for the back-end and Chromium for the front-end.

153. Node.js được sử dụng như thế nào trong ElectronJS?

- a. Dùng để tạo front-end cho người dùng
- b. Dùng để tạo back-end cho người dùng
- c. Dùng để tạo front-end và backend cho người dùng

154. Các hành vi của Electron được kiểm soát bởi điều gì?

- a. Các quy trình
- b. Các biến môi trường
- c. Cách thức viết mã lệnh

Electron are controlled by environment variables rather than command-line arguments

155. Có mấy loại biến môi trường trong ElectronJs

- a. Một (Product)
- b. Hai (Product, Dev)
- c. Ba (Product, Dev, Build)

There are two main kinds of Environment Variables provided by Electron: Development variables. Production variables.

156. Bạn biết gì về việc đóng gói ứng dụng

- a. Trở thành một ứng dụng electron
- b. Tạo một trình cài đặt trên di động

The Electron framework lets you write cross-platform desktop applications

157. Việc đóng gói và phân phối ứng dụng có thể được thực hiện bằng cách nào?

a. Dùng electron packager và electron builder

b. Dùng electron packager

c. Dùng electron builder

These can be accomplished by way of the usage of: Electron - packager. Electron - builder.

158. Việc dò và gỡ lỗi trong ElectronJs được áp dụng trên quy trình nào?

a. Trên process là main và renderer

b. Trên process main và sub

c. Trên process là main, pre và sub

In Electron, apps are run over the main process and rendered process, so debugging is applied to both processes.