Корисник:

Датум на Тестирање:

16/01/2018

Почеток:

# Прашање 1. Кој од следниве одговори креира празен објект во JS?

Точен одговор е:

R var obj =new Object();

R var obj ={};

R obj ={};

T var obj;

Вие одговоривте:

R var obj = new Object();

R  $var obj = {};$ 

R obj ={};

T var obj;

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 2. Кој од следниве методи враќа подлиста?

Точен одговор е:

a.slice(start, delcount[, itemN])

R a.slice(start, end)

T a.unshift([item])

T a.reverse()

Вие одговоривте:

T a.slice(start, delcount[, itemN])

R a.slice(start, end)

T a.unshift([item])

T a.reverse()

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 3. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="bevel"?

Точен одговор е:

лвор е.

под прав агол

заоблено

R со засечување

Т ниедно од наведените

Вие одговоривте:

под прав агол

Т заоблено

R со засечување

T ниедно од наведените

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 4. Какви можат да бидат градиентите?

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

**R** линеарни

R линеарни

**R** кружни

**R** кружни

Т елиптични

Т елиптични

Т векторски

Т векторски

# Прашање 5. Што означува линиската команда М? Точен одговор е: Вие одговоривте: R движење без цртање движење без цртање движење со цртање движење со цртање хоризонтално цртање хоризонтално цртање вертикално цртање вертикално цртање Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Кај полилиниите првата и последната точка автоматски се спојуваат? Точен одговор е: Вие одговоривте: точно точно неточно неточно Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 7. Што означува линиската команда V? Точен одговор е: Вие одговоривте: вертикално цртање **R** вертикално цртање движење без цртање движење без цртање движење со цртање движење со цртање хоризонтално цртање хоризонтално цртање Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 8. Дали преку media queries може да се земе ориентацијата на уредот Точен одговор е: Вие одговоривте: Може Може Не може Не може Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 9. Кои од наведените поставки се точни? Точен одговор е: Вие одговоривте:

- И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries
- И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries

Т	Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии	Т	Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

3

# Прашање 10. Колку стандардни големини на уреди се присутни во Bootstrap

Точен одговор е: Вие одговоривте: R 4 R 3

5 5

Т Т

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 11. Колкава е големината на подрачјето за цртање во Canvas?

Точен одговор е: Вие одговоривте:

150x300 150x300 300x300 300x300 Т 450x300 450x300

R може да има произволна големина може да има произволна големина

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 12. Што прави onload?

#### Точен одговор е: Вие одговоривте:

R повикува функција по вчитувањето на веб страната повикува функција по вчитувањето на веб страната

Т повикува функција пред вчитувањето на веб страната повикува функција пред вчитувањето на веб страната

повикува функција за време на вчитувањето на веб повикува функција за време на вчитувањето на веб Т страната страната

повикува функција било кога повикува функција било кога

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 13. Кои рутини се користат за цртање на неисполнети букви?

#### Точен одговор е: Вие одговоривте:

strokeText() R strokeText()

fillText() fillText()

ctx.strokeFont() ctx.strokeFont()

текст не се црта текст не се црта

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

```
Какви линии црта следнава команда? for (var y = 0.5; y < 375; y += 10) { ctx.moveTo(0, y); ctx.lineTo(500, y); ctx.stroke(); }
```

# Точен одговор е:

Т вертикални

**R** хоризонтални

Т коси

Т не црта линии

# Вие одговоривте:

**T** вертикални

R хоризонтални

Т коси

Т не црта линии

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 15. Како се дефинира Canvas?

# Точен одговор е:

R <body> <canvas> Teкct </canvas> </body>

T <canvas> <body> Текст </body> </canvas>

T <canvas> <html> <body> Текст </body> </html> </canvas>

Т ниедно од наведените, не смее да има текст во рамките на Canvas елементот

# Вие одговоривте:

R <body> <canvas> Teкct </canvas> </body>

T <canvas> <body> Текст </body> </canvas>

T <canvas> <html> <body> Текст </body> </html> </canvas>

T ниедно од наведените, не смее да има текст во рамките на Canvas елементот

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 16. Колку различни бои се дозволени во рамките на една .gif слика?

# Точен одговор е:

T 8

**T** 1024

R 256

Т 16 милиони

# Вие одговоривте:

T 8

T 1024

R 256

Т 16 милиони

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 17. Кои од следниве парамтери овозможуваат подобра SEO?

# Точен одговор е:

R Meta опис

T xml верзија на html страната

Т употреба на видео

T употреба на аудио

# Вие одговоривте:

R Meta опис

T xml верзија на html страната

Т употреба на видео

Т употреба на аудио

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 18. Кои од следниве се CMS системи Точен одговор е: Вие одговоривте: R Wordpress R Wordpress R Drupal R Drupal T ASP.net

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

ниту едно од наведените

# Прашање 19. Што претставува Aqusition cost кај интернет маркетингот?

# Точен одговор е: Вие одговоривте: R Цената потребна за привлекување на еден нов корисник R Цената потребна за привлекување на еден нов корисник Т Цената за купување на ривалска фирма Т Цената за купување на простор за реклама Т ниту едно од наведените Т ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 20. Што е разликата меѓу mixin и функција?

ниту едно од наведените

Точен одговор е:			Вие одговоривте:	
Т	Нема разлика	Τ	Нема разлика	
R	функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.	R	функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.	
Т	функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.	Τ	функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.	
Т	Ниту едно од наведените	Τ	Ниту едно од наведените	

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Освоивте вкупно 100 проценти на тестот. Предлог оцена: 10

Корисник:

Датум на Тестирање:

16/01/2018

Почеток:

Прашање 1. Како може да се пристапи до детали на веќе креиран објект?

Точен одговор е:

T a.pop()

R a.push(item[, itemN])

T a.slice(start, end)

T a.toLocalString()

Вие одговоривте:

T a.pop()

R a.push(item[, itemN])

a.slice(start, end)

T a.toLocalString()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 2. Кој од следните одговори го отстранува и го враќа послениот елемент?

Точен одговор е:

R a.pop()

T a.shift()

T a.concat(item[, itemN])

T a.reverse()

Вие одговоривте:

R a.pop()

T a.shift()

T a.concat(item[, itemN])

T a.reverse()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 3. Со кој атрибут се дефинира обликот на path елементите?

Точен одговор е:

R d

Гь

-

I V

Вие одговоривте:

T d

h

Γv

R z

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

Прашање 4. За што се користи елементот <animate>?

Точен одговор е:

R анимирање на скаларни атрибути

R анимирање на својства на некој SVG облик

Т за вгнездување на елемент во елемент

Т сите горенаведени

Вие одговоривте:

Т анимирање на скаларни атрибути

T анимирање на својства на некој SVG облик

Т за вгнездување на елемент во елемент

Т сите горенаведени

Прац	<u>шање 5.</u> Што означува линиската	команда Z?	
Гоче	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R	затворање на патот	R	затворање на патот
Т	движење без цртање	Т	движење без цртање
Т	движење со цртање	Т	движење со цртање
Т	хоризонтално цртање	Т	хоризонтално цртање
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
	шање 6. Што означува линиската		
_	н одговор е:	_	одговоривте:
R	движење без цртање	R -	движење без цртање
<u> </u>	движење со цртање		движење со цртање
Т	хоризонтално цртање	Т	хоризонтално цртање
Τ	вертикално цртање	Т	вертикално цртање
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Прац	шање 7. Со елементот <set> обли</set>	икот се аним	ира континуирано?
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R	неточно	Т	неточно
Т	точно	R	точно
			Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.
Прац	шање 8. Koи од следниве типови	на медиуми	HE CE поддржани од media queries.
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
Т	screen	Т	screen
Т	print	Т	print
R	sound	R	sound
R	head-mount	R	head-mount
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Прац	<sub>пање 9.</sub> Дали преку media querie:	s може да с	е земе ориентацијата на уредот
Гоче	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R	Може	Т	Може
Т	Не може	Т	Не може

Прац	Прашање 10. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на media queries					
Точе	н одговор е:	Вие	Вие одговоривте:			
R	Да	R	Да			
Т	Не	Т	Не			
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.			
	<u></u>					
Прац	<sub>шање</sub> 11. Која команда го заменува on	ıload="ir	nit" event-от?			
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:			
R	window.addEventListener("load", init, true);	R	window.addEventListener("load", init, true);			
Т	window.removeEventListener("load", init, true);	Т	window.removeEventListener("load", init, true);			
Τ	aEvent.originalTarget.nodeName == "init"	Т	aEvent.originalTarget.nodeName == "init"			
Т	сите горенаведени	Т	сите горенаведени			
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.			
Прац	<sub>шање</sub> 12. Кои рутини се користат за ц	ртање н	а неисполнети букви во Canvas?			
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:			
R	strokeText()	R	strokeText()			
Τ	fillText()	Т	fillText()			
Т	ctx.font()	Т	ctx.font()			
Т	текст не се црта	Т	текст не се црта			
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.			
Прац	шање 13. Kаде е центарот на координа	атниот с	истем во Canvas?			
_	н одговор е:		одговоривте:			
R	горниот лев агол	R	горниот лев агол			
Т	горниот десен агол	Т	горниот десен агол			
T	долниот лев агол	Т	долниот лев агол			
Т	долниот десен агол	Т	долниот десен агол			
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.			
Прац	<sub>пање 14.</sub> Кои рутини се користат за ц	ртање на	а текст во Canvas?			
	н одговор e:	•	одговоривте:			
R	strokeText()	R	strokeText()			
R	fillText()	R	fillText()			
Т	ctx.font()	Т	ctx.font()			

```
Прашање 15. Што се црта со следниот код? ctx.moveTo(0, 40); ctx.lineTo(240, 40); ctx.moveTo(260, 40); ctx.moveTo(500, 40); ctx.moveTo(495, 35); ctx.lineTo(500, 40); ctx.lineTo(500, 40); ctx.lineTo(495, 45);
```

ctx.stroke();

Точен одговор е:

 R
 хоризонтална оска
 R
 хоризонтална оска

 Т
 вертикална оска
 Т
 вертикална оска

 Т
 координатен систем
 Т
 координатен систем

Т коса линија Т коса линија

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 16. Кои од следниве стандарди поддржува транспарентни пиксели

Вие одговоривте:

Точен одговор е: Вие одговоривте:

 R GIF
 R GIF

 R PNG
 R PNG

 T JPEG
 T JPEG

T JPEG 2000 T JPEG 2000

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 17. Што овозможува http кодот 301

Точен одговор е: Вие одговоривте:

R Редиректирање кон друга html страна R Редиректирање кон друга html страна

T Означување на грешка при процесирањето T Означување на грешка при процесирањето

Т Општа грешка Т Општа грешка

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 18. Кои од следниве се CMS системи

Точен одговор е: Вие одговоривте:

R Wordpress R Wordpress

R	Drupal	R	Drupal
Т	ASP.net	T	ASP.net
T	ниту едно од наведените	T	ниту едно од наведените

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 19. На кои од следниве начини се пресметува цената при онлајн маркетинг?

Точен одговор е:

R CPM
R CPL
T CPK
T CCC

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 20. Што е разликата меѓу mixin и функција?

# Точен одговор е:

Т Нема разлика

R функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.

 функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.

**T** Ниту едно од наведените

# Вие одговоривте:

Вие одговоривте:

R CPM

CPL CPK

CCC

Т Нема разлика

функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.

 функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.

Т Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Освоивте вкупно 75 проценти на тестот. Предлог оцена: 8

Корисник:

Датум на **Тестирање**:

04/11/2017

Почеток:

# Прашање 1. Како може да се пристапи до детали на веќе креиран објект?

Точен одговор е:

R obj.name ="Simon"; var name = obj.name;

R obj["name"]="Simon"; var name = obj["name"];

T obj.for="Simon"; obj["for"]="Simon";

Т не може да се пристапи

Вие одговоривте:

R obj.name = "Simon"; var name = obj.name;

R obj["name"]="Simon"; var name = obj["name"];

T obj.for="Simon"; obj["for"]="Simon";

Т не може да се пристапи

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 2. Кој од следниве одговори креира празен објект во JS?

Точен одговор е:

R var obj =new Object();

R  $var obj = {};$ 

R obj ={};

T var obj;

Вие одговоривте:

R var obj =new Object();

R var obj = $\{\}$ ;

R obj ={};

T var obj;

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 3. Со елементот <set> обликот не се анимира континуирано?

Точен одговор е:

R

точно

Г не точно

Вие одговоривте:

**R** точно

Т не точно

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 4. Кои мерни единици можат да се користат во SVG?

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

R px

R pc

R ex

R pt

R px

R pc

R ex

R pt

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 6.         Со елементот <set> обликот се анимира континуирано?           Точен одговор е:         Вие одговоривте:           R не точно         П точно         Т точно           Освоивте 1,00 поети од можни 1 поетит.           Освоивте 1,00 поети од можни 1 поетит.           Точен одговор е:              Вие одговоривте:           Т АІFF         Т АІFF         R Одд         R Уау         R №3         R №3         МРЗ         МРЗ         Освоивте 1,00 поети од можни 1 поетит.         Прашање 8.         Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?         Точен одговор е:         Вие одговоривте:         Т под прав агол         Т под прав агол         R заоблено         R заоблено         R заоблено         Т со засечување         Т со засечување         Т со засечување         Т ниедно од наведените</set>	точе	н одговор е:	ьие	одговоривте:
Т <animatecolor> R <animatetransform> R <animatetransform></animatetransform></animatetransform></animatecolor>	Т	<set></set>	Т	<set></set>
R <animatetransform></animatetransform>	Τ	<animate></animate>	Т	<animate></animate>
Прашање 6. Со елементот <set> обликот се анимира континуирано? Точен одговор е: Вие одговорияте:  R не точно R не точно  Т точно T точно  Своите 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 7. Кои аудио формати се користат во HTML5? Точен одговор е: Вие одговорияте:  Т АІГЕ T АІГЕ R Одд  R Wav R Wav  R MP3  Своите 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"? Точен одговор е: Вие одговорияте:  Т под прав агол T под прав агол  R заоблено  Т под прав агол  R заоблено  Т со засечување Т ниедно од наведените  Секоните 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (алd, поt,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговорияте:  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (алd, поt,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговорияте:  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (алd, поt,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговорияте:  R да R да  Т не Т не</set>	Т	<animatecolor></animatecolor>	Т	<animatecolor></animatecolor>
Прашање 6. Со елементот <set> обликот се анимира континуирано? Точен одговор е: Вие одговоривте:</set>	R	<animatetransform></animatetransform>	R	<animatetransform></animatetransform>
Точен одговор е:				Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Точен одговор е:	Про		<b>-</b>	
R не точно T точно R не точно T точно T точно T точно  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 7. Кои аудио формати се користат во HTML5?  Точен одговор е: Вие одговоривте: T АIFF R Одд R Wav R МРЗ  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте: T под прав агол R заоблено R заоблено R заоблено R заоблено T со засечување T ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да R Да T не  Т не				, , ,
Т точно Т точно  Севонвте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 7. Кои аудио формати се користат во HTML5?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т АIFF Т АIFF R Одд R Одд R Wav R Way R MP3 R MP3  Севонвте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т под прав агол Т под прав агол R заоблено R заоблено Т со засечување Т со засечување Т ниедно од наведените Т ниедно од наведените  Севонвте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да R Да Т Не Т Не				
Прашање 7. Кои аудио формати се користат во HTML5?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т АIFF Т АIFF  R Одд R Одд  R Wav R MP3  Севоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т под прав агол Т под прав агол  R заоблено R заоблено  Т со засечување  Т ниедно од наведените  Севоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да R Да  Т не Т не				
Прашање 7. Кои аудио формати се користат во НТМL5?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т АIFF Т АIFF R Одд R Одд R Wav R WP3 R МР3  Совоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т под прав агол Т под прав агол R заоблено Т со засечување Т со засечување Т ниедно од наведените Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да R Да Т Не Т Не	ı	точно	ı	точно
Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т АІFF Т АІFF R Одд R Одд R Wav R Wav R MP3 R MP3  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте: Т под прав агол Т под прав агол R заоблено R заоблено Т со засечување Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте: R да R да Т не Я Да Т не				Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т АІFF Т АІFF R Одд R Одд R Wav R Wav R MP3 R MP3  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте: Т под прав агол Т под прав агол R заоблено R заоблено Т со засечување Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте: R да R да Т не Я Да Т не				
Т AIFF	Пра	шање 7. Кои аудио формати се користат	г во Н	ITML5?
R	Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R       Wav       R       Wav         Прашање 8.       Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         Т       под прав агол       Т       под прав агол         R       заоблено       R       заоблено         Т       со засечување       Т       со засечување         Т       ниедно од наведените         Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.         Прашање 9.       Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         R       Да       R       Да         Т       не       Т       не	T	AIFF	Т	AIFF
R MP3       R MP3         Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.         Прашање 8.       Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         Т под прав агол       П под прав агол         К заоблено       П заоблено         Т со засечување       Т со засечување         Т ниедно од наведените       Т ниедно од наведените         Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.         Прашање 9.       Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         К Да       R Да         Т не       Т не	R	Ogg	R	Ogg
Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т под прав агол Т под прав агол  R заоблено Т со засечување Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да Т Не Т Не	R	Wav	R	Wav
Прашање 8. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?  Точен одговор е: Вие одговоривте:  Т под прав агол Т под прав агол  R заоблено  Т со засечување Т со засечување  Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R да R да  Т Не Т Не	R	MP3	R	MP3
Точен одговор е:  Т под прав агол  R заоблено  Т со засечување  Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Т рашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е:  Вие одговоривте:  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Вие одговоривте:  Вие одговоривте:  Вие одговоривте:  R да  R да  Т не				Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Точен одговор е:  Т под прав агол  R заоблено  Т со засечување  Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Т рашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е:  Вие одговоривте:  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Вие одговоривте:  Вие одговоривте:  Вие одговоривте:  R да  R да  Т не				
Т под прав агол  R заоблено  Т со засечување  Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Т ниедно од поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е:  R да  Т Не  Т ниедно од прав агол  П под прав агол  R заоблено  Т со засечување  Т ниедно од наведените  Вие одговоривте:  R да  Т Не	•		_	•
R заоблено T со засечување T ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е:  R да R да T Не  Т Не				•
Т со засечување Т ниедно од наведените  Т ниедно од наведените  Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е:  R да  R да  Т Не  Т Не			-	·
Т ниедно од наведените  — Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  — Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  — Точен одговор е:  — Вие одговоривте:  — R Да — T Не — T Не			_	
Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.  Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да  T Не  Т Не		•	_	·
Прашање 9. Дали се поддржани логички оператори (and, not,) при употреба на mediaqueries  Точен одговор е: Вие одговоривте:  R Да  R Да  T Не  T Не	Т	ниедно од наведените	Т	ниедно од наведените
mediaqueries         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         R Да       R Да         T Не       T Не				Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
mediaqueries         Точен одговор е:       Вие одговоривте:         R Да       R Да         T Не       T Не				
Точен одговор е:       Вие одговоривте:         R Да       R Да         T Не       T Не	Пра		ерато	рри (and, not,) при употреба на
T He	Точе	•	Вие	одговоривте:
	R	Да	R	Да
Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.	Т	Не	Т	Не
				Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 10. Дали преку media queries може да се земе ориентацијата на уредот Точен одговор е: Вие одговоривте: **R** Може **R** Може Не може Не може Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 11. Колку стандардни големини на уреди се присутни во Bootstrap Точен одговор е: Вие одговоривте: R 4 R 4 Т Т 3 3 Т Т 5 5 T 1 T 1 Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 12. Кои од овие методи ќе ја брише внатрешноста на некоја геометрискафигура? Точен одговор е: Вие одговоривте: fillStyle fillStyle Т fill Т fill R R clear clear stroke stroke Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 13. Која команда го заменува onload="init" event-от? Точен одговор е: Вие одговоривте: R window.addEventListener("load", init, true) R window.addEventListener("load", init, true) window.removeEventListener("load", init, true); window.removeEventListener("load", init, true); aEvent.originalTarget.nodeName == "init" aEvent.originalTarget.nodeName == "init" сите горенаведени сите горенаведени Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 14. Што се црта со следниот код? <set> <!DOCTYPE HTML> <html> <body> <canvas id="prvCanvas" width="300" height="300"> </canvas>

```
<script>
    var ctx = document.getElementById("prvCanvas").getContext("2d");
    ctx.fillRect(50, 25, 150, 100);
    </script>
    </body>
</html>
```

# Точен одговор е:

# R исполнет квадрат со димензии 50, 25, 150, 100

Т исполнет квадрат со димензии 100, 150, 25, 50

Т исполнет триаголник со димензии 50, 25, 150, 100

Т исполнет триаголник со димензии 100, 150, 25, 50

# Вие одговоривте:

**R** исполнет квадрат со димензии 50, 25, 150, 100

Т исполнет квадрат со димензии 100, 150, 25, 50

Т исполнет триаголник со димензии 50, 25, 150, 100

T исполнет триаголник со димензии 100, 150, 25, 50

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 15. Кои рутини се користат за цртање на неисполнети букви во Canvas?

# Точен одговор е:

R strokeText()

T fillText()

T ctx.font()

Т текст не се црта

# Вие одговоривте:

R strokeText()

T fillText()

T ctx.font()

Т текст не се црта

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 16. Што прави onload?

# Точен одговор е:

R повикува функција по вчитувањето на веб страната

Т повикува функција пред вчитувањето на веб страната

T повикува функција за време на вчитувањето на

вебстраната

Т повикува функција било кога

# Вие одговоривте:

**повикува функција по вчитувањето на веб страната** 

Т повикува функција пред вчитувањето на веб страната

Т повикува функција за време на вчитувањето на вебстраната

Booonpanara

Т повикува функција било кога

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 17. Кои од овие методи црта контура на геометриска фигура?

# Точен одговор е:

fillStyle

「 fill

T clear

R stroke

# Вие одговоривте:

T fillStyle

T fill

Clear

**R** stroke

Корисник: Датум на Тестирање:

Почеток:

# Прашање 1. Кој од следниве методи враќа подлиста?

# Точен одговор е:

T a.slice(start, delcount[, itemN])

R a.slice(start, end)

T a.unshift([item])

T a.reverse()

# Вие одговоривте:

T a.slice(start, delcount[, itemN])

R a.slice(start, end)

a.unshift([item])

T a.reverse()

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 2. Кој од следниве мероди додава еден или повеќе елементи на крајот од листата?

# Точен одговор е:

T a.pop()

R a.push(item[, itemN])

T a.slice(start, end)

T a.toLocalString()

# Вие одговоривте:

T a.pop()

R a.push(item[, itemN])

T a.slice(start, end)

 $\mathsf{T}$  a.toLocalString()

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 3. Каков завршеток на линија е претставен со кодот stroke-linecap="square"?

# Точен одговор е:

Т без додатоци

R со правоаголни додатоци

Т со заоблени додатоци

Т ниедно од наведените

# Вие одговоривте:

**T** без додатоци

R со правоаголни додатоци

Т со заоблени додатоци

Г ниедно од наведените

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 4. Што означува линиската команда Н?

# Точен одговор е:

**R** хоризонтално цртање

движење без цртање

Т движење со цртање

Т вертикално цртање

#### Вие одговоривте:

**R** хоризонтално цртање

Т движење без цртање

**T** движење со цртање

**Г** вертикално цртање

# Прашање 5. Кај полилиниите првата и последната точка не се спојуваат автоматски?

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

R точно

Т точно

Т неточно

⋜ неточно

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="miter"?

# Точен одговор е:

Вие одговоривте:

Т заоблено

Т заоблено

Т со засечување

Т со засечување

Т ниедно од наведените

и ниедно од наведените

R под прав агол

Т под прав агол

# Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 7. Што означува линиската команда L?

# Точен одговор е:

Вие одговоривте:

**R** движење со цртање

Т движење со цртање

Т движење без цртање

Т движење без цртање

Т хоризонтално цртање

Т хоризонтално цртање

T вертикално цртање

Т вертикално цртање

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 8. Како се декларира canvas елемент?

# Точен одговор е:

# Вие одговоривте:

R var canvas = document.getElementById("ime");

T var canvas = document.getElementById("ime");

T var canvas = canvas.getContext("2d");

T var canvas = canvas.getContext("2d");

T vas canvas =

R vas canvas =

document.getElementById("ime").getContex("2d");

document.getElementById("ime").getContex("2d");

**T** сите горенаведени

Т сите горенаведени

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени

# Прашање 9. Што прави onload?

# Точен одговор е:

#### Вие одговоривте:

R повикува функција по вчитувањето на веб страната

🤾 повикува функција по вчитувањето на веб страната

Т повикува функција пред вчитувањето на веб страната

Т повикува функција пред вчитувањето на веб страната

страната страната повикува функција било кога Т повикува функција било кога Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени. Прашање 10. Што се црта со следниот код? ctx.moveTo(0, 40); ctx.lineTo(240, 40); ctx.moveTo(260, 40); ctx.lineTo(500, 40); ctx.moveTo(495, 35); ctx.lineTo(500, 40); ctx.lineTo(495, 45); ctx.stroke(); Точен одговор е: Вие одговоривте: R хоризонтална оска Т хоризонтална оска Т вертикална оска вертикална оска Т координатен систем координатен систем коса линија коса линија Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени. Прашање 11. Кои рутини се користат за цртање на исполнети букви? Точен одговор е: Вие одговоривте: strokeText() strokeText() fillText() fillText() ctx.font() ctx.font() текст не се црта текст не се црта Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени. Прашање 12. Кои рутини се користат за цртање на неисполнети букви? Точен одговор е: Вие одговоривте: R strokeText() strokeText() fillText() fillText() ctx.strokeFont() ctx.strokeFont() R текст не се црта текст не се црта Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

Прашање 13. За кои уреди ќе се изврши следново media query:

повикува функција за време на вчитувањето на веб

повикува функција за време на вчитувањето на веб

```
@media (max-width: 600px) {
   .facet_sidebar {
      display: none;
   }
}
```

# Точен одговор е:

- Т Уреди со екран < 600рх
- R Уреди кои имаат екран <=600px
- Т Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- Т Ниту едно од наведените.

# Вие одговоривте:

- R Уреди со екран < 600px
- Т Уреди кои имаат екран <=600рх
- Т Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- Т Ниту едно од наведените.

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

Прашање 14. Кои од следниве типови на медиуми НЕ СЕ поддржани од media queries.

# Точен одговор е:

T screen

T print

R sound

R head-mount

# Вие одговоривте:

**र** screen

 $\mathsf{R}$  print

T sound

R head-mount

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 15. Кои од наведените поставки се точни?

# Точен одговор е:

- T И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- R Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- R Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries
- T Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

#### Вие одговоривте:

- T И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- R Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- R Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries
- T Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Освоивте вкупно 16 проценти на тестот. Предлог оцена: 5

Корисник:

Датум на Тестирање:

15/11/2014

Почеток:

Прашање 1. Кој од следните одговори го отстранува и го враќа послениот елемент?

Точен одговор е:

R a.pop()

a.shift()

a.concat(item[, itemN])

a.reverse()

Вие одговоривте:

a.pop()

a.shift()

a.concat(item[, itemN])

a.reverse()

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Кој од следниве мероди додава еден или повеќе елементи на крајот од Прашање 2. листата?

Точен одговор е:

a.pop()

a.push(item[, itemN])

a.slice(start, end)

a.toLocalString()

Вие одговоривте:

T a.pop()

a.push(item[, itemN])

a.slice(start, end)

a.toLocalString()

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Со кој елемент се анимира атрибутот transform?

Точен одговор е:

<set>

<animate>

<animateColor>

<animateTransform>

Вие одговоривте:

<set>

<animate>

<animateColor>

<animateTransform>

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Кај полилиниите првата и последната точка автоматски се спојуваат? Прашање 4.

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

точно

точно

неточно

неточно

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 5. Каков завршеток на линија е претставен со кодот stroke-linecap="square"?					
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:		
T	без додатоци	Т	без додатоци		
R	со правоаголни додатоци	R	со правоаголни додатоци		
Т	со заоблени додатоци	Т	со заоблени додатоци		
T	ниедно од наведените	Т	ниедно од наведените		
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.		
Прац	<sub>шање 6.</sub> Дали е можно синхронизира	ање на ді	ве анимации во SVG?		
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:		
R	да	Т	да		
Т	не	R	не		
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.		
Прац	шање 7. Како кодот ги спојува лини	ите strok	e-linejoin="round"?		
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:		
Т	под прав агол	R	под прав агол		
R	заоблено	Т	заоблено		
Т	со засечување	Т	со засечување		
T	ниедно од наведените	Т	ниедно од наведените		
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.		
Пил		M			
	шање 8. Што означува линиската ко				
_	н одговор е:	R R	одговоривте:		
R	движење без цртање	T	движење без цртање		
T	движење со цртање		движење со цртање		
T	хоризонтално цртање	T	хоризонтално цртање		
T	вертикално цртање	Т	вертикално цртање		
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.		
Прац	<sub>шање 9.</sub> Кои мерни единици можат д	да се кор	истат во SVG?		
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:		
R	px	R	px		
R	рс	R	рс		
R	ex	R	ex		
R	pt	R	pt		

```
Прашање 10. Какви линии црта следнава команда? for (var y = 0.5; y < 375; y += 10) { ctx.moveTo(0, y); ctx.lineTo(500, y); ctx.stroke(); }
```

# Точен одговор е:

вертикални

**R** хоризонтални

Т коси

Т не црта линии

# Вие одговоривте:

**Б**ертикални

Т хоризонтални

Т коси

Т не црта линии

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 11. Кои од овие методи црта контура на геометриска фигура?

Точен одговор е:

fillStyle

T fill

T clear

R stroke

Вие одговоривте:

fillStyle

T fill

clear

T stroke

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 12. Како се декларира canvas елемент?

# Точен одговор е:

R var canvas = document.getElementByld("ime");

T var canvas = canvas.getContext("2d");

decument getCler

document.getElementById("ime").getContex("2d");

Т сите горенаведени

# Вие одговоривте:

R var canvas = document.getElementById("ime");

T var canvas = canvas.getContext("2d");

T vas canvas =

document.getElementById("ime").getContex("2d");

сите горенаведени

# Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 13. Какви линии црта следнава структура?

```
for (var x = 0.5; x < 375; x += 10) {
  ctx.moveTo(0, x);
  ctx.lineTo(500, x);
  ctx.stroke();
  }
```

# Точен одговор е:

вертикални

Вие одговоривте:

вертикални

Т		Т	
R	хоризонтални	Т	хоризонтални
Т	коси	Т	коси
Т	не црта линии	Т	не црта линии
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.
Прац	<sub>пање 14.</sub> Canvas подрачјето за цртање мо	же д	ца има произволна големина?
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R	точно	R	точно
Т	неточно	Т	неточно
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Прац	шање 15 Кои од овие методи ќе ја бришф фигура?	е вн	атрешноста на некоја геометриска
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
Т	fillStyle	Т	fillStyle
Τ	fill	Τ	fill
R	clear	R	clear
Т	stroke	Т	stroke
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.
Прац	<sub>пање 16.</sub> Дебелината на линијата се спеці	ифи	цира со:
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:
R	ctx.lineWidth = brojNaPikseli	Т	ctx.lineWidth = brojNaPikseli
T	ctx.lineWidth = mm	T	ctx.lineWidth = mm
Т	ctx.lineWidth = cm	Т	ctx.lineWidth = cm
Т	ctx.lineWidth = 0.1	Т	ctx.lineWidth = 0.1
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Датум на 28/12/2017 Тестирање:

Кои од следниве парамтери овозможуваат подобра SEO?

Точен одговор е: Вие одговоривте: R Meta опис R Meta опис

xml верзија на html страната xml верзија на html страната употреба на видео Т употреба на видео

Т употреба на аудио

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Почеток: 00:00:00

Кои од следниве се off-page фактори при SEO

Точен одговор е: Вие одговоривте:

R Популарност на линк (link popularity) R Популарност на линк (link popularity)

наслови (headers) наслови (headers) содржина (content) содржина (content) ниту едно од наведените ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Кој од наведените CMS е наменет за организзирање на процеси во претпријатија?

Точен одговор е:

Ниту едно од наведените

Т употреба на аудио

ECM (Enterprise content management system) R ECM (Enterprise content management system) CCMS (Component content management system) CCMS (Component content management system) WCMS (Web content management system) WCMS (Web content management system)

Т Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 4. Што претставува Aqusition cost кај интернет маркетингот?

Точен одговор е:

Цената потребна за привлекување на еден нов

Цената за купување на ривалска фирма

Цена за купување на простор за реклама

Т ниту едно од наведените

Вие одговоривте:

Вие одговоривте:

Цената потребна за привлекување на еден нов

Цената за купување на ривалска фирма

Цена за купување на простор за реклама

Т ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 5. Што овозможува manifest датотеката кај HTML5 offline апликациите?

Точен одговор е:

Правила за пристап до ресурсите доколку нема интернет конекција

Дефинирање на изглед на offline апликацијата

Дополнителни метаподатоци за авторот и информации за апликацијата

Т ниту едно од наведените

Вие одговоривте:

Правила за пристап до ресурсите доколку нема интернет конекција

Дефинирање на изглед на offline апликацијата

Дополнителни метаподатоци за авторот и информации за апликацијата

Т ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Што се поставува во рамките на еден mainifest фајл (за работа со офлајн апликации)

Точен одговор е:

Т Дефиниција на апликацијата

Листа на ресурси кои се потребни кога апликацијата е

Документ за коректен приказ на апликацијата на мобилни уреди

Т Ниту едно од наведените

Вие одговоривте:

Т Дефиниција на апликацијата

Листа на ресурси кои се потребни кога апликацијата е

Документ за коректен приказ на апликацијата на мобилни уреди

Т Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 7. За Sass може да се каже дека:

Точен одговор е:

Има синтакса слична како CSS

Овозможува препроцесирање и генерарање на CSS

Се извршува на клиентска страна Ниту едно од наведените

Вие одговоривте:

Т Има синтакса слична како CSS

Овозможува препроцесирање и генерарање на CSS

Се извршува на клиентска страна

Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 8. Дали коментарите во SCSS фајлот се префрлаат во генерираниот CSS фајл?

Точен одговор е:

Да

He

Вие одговоривте:

He

Т Да

Зависи од типот на коментарот

R Зависи од типот на коментарот

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

	Корисник:						
Да	тум на Тестирање:	27/01/2015					
Прац	Прашање 1. Кој од следниве мероди додава еден или повеќе елементи на крајот од листата?						
Гоче	н одговор е:			одговоривте:			
×	a.pop()		×	a.pop()			
<b>V</b>		A II \	×				
	a.push(item[, item	NJ)		a.push(item[, itemN])			
X	a.slice(start, end)		X	a.slice(start, end)			
X	a.toLocalString()		X	a.toLocalString()			
				Освоивте 0,00 поени од можни 1 поені			
Прац	<u>шање 2.</u> Кој од	следните одговори го отстранув	аиго	о враќа послениот елемент?			
Гоче	н одговор е:		Вие	одговоривте:			
$\checkmark$	a.pop()		$\boxtimes$	a.pop()			
X	a.shift()		X	a.shift()			
$\boxtimes$	a.concat(item[, ite	mN])	$\boxtimes$	a.concat(item[, itemN])			
$\boxtimes$	a.reverse()		$\boxtimes$	a.reverse()			
Прац	шање 3. Каков	завршеток на линија е претстав	ен со	кодот stroke-linecap="square"?			
Гоче	н одговор е:			одговоривте:			
X	без додатоци		X	без додатоци			
$\checkmark$	со правоаголни д	одатоци	$\checkmark$	со правоаголни додатоци			
×	со заоблени дода		×	со заоблени додатоци			
×			×				
	ниедно од навед	ените		ниедно од наведените			
Прац	шање 4. Што оз	вначува линиската команда Н?					
Гоче	н одговор е:		Вие	одговоривте:			
$\checkmark$	хоризонтално цр	тање	$\times$	хоризонтално цртање			

X	движење без цртање	$\boxtimes$	движење без цртање
X	движење со цртање	X	движење со цртање
X	вертикално цртање	X	вертикално цртање
Пра	шање 5. Кај полигоните првата и последната т	очка а	автоматски се спојуваат?
Точе	ен одговор е:	Вие	одговоривте:
X	неточно	X	неточно
$\checkmark$	точно	V	точно
Праі	шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke-	linejoi	n="round"?
Точе	ен одговор е:	Вие	одговоривте:
X	под прав агол	$\boxtimes$	под прав агол
$\checkmark$	заоблено	X	заоблено
X	со засечување	$\checkmark$	со засечување
X	ниедно од наведените	X	ниедно од наведените
Пра	шање 7. Хоризонтална огледална слика на текс	ст мох	ке да се добие со?
Точе	ен одговор е:	Вие	одговоривте:
X	scale(-1,1)	X	scale(-1,1)
$\checkmark$	scale(1,-1)	V	scale(1,-1)
X	scale(1,1)	X	scale(1,1)
X	scale(-1,-1)	$\boxtimes$	scale(-1,-1)

Пра	Прашање 8.       Што се црта со следниот код?         ctx.moveTo(0, 40);       ctx.lineTo(240, 40);         ctx.moveTo(260, 40);       ctx.lineTo(500, 40);         ctx.moveTo(495, 35);       ctx.moveTo(495, 35);						
	ctx.lineTo(500, 40);						
	ctx.lineTo(495, 45); ctx.stroke();						
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:				
$\checkmark$	хоризонтална оска	X	хоризонтална оска				
×	вертикална оска	X	вертикална оска				
X	координатен систем	X	координатен систем				
X	коса линија	X	коса линија				
Праі	<u>шање 9.</u> Кои од овие методи црта контура на г	еометן	риска фигура?				
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:				
×	fillStyle	X	fillStyle				
X	fill	X	fill				
X	clear	X	clear				
$\checkmark$	stroke	$\checkmark$	stroke				
Пра	<mark>шање 10.</mark> . Кои од овие методи ќе ја брише внат	грешн	оста на некоја геометриска фигура?				
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:				
×	fillStyle	X	fillStyle				
X	fill	X	fill				
$\checkmark$	clear	$\checkmark$	clear				
X	stroke	X	stroke				

# Прашање 11. Што овозможуваат media queries?

# Точен одговор е:

- употреба на различни CSS правила во зависност од типот на уредот на кој се гледа веб страната
- ⊠ земање на мултимедијални елементи од клиентот
- media queries овозможува креирање на дизајн независен од резолуцијата на екранот.

# Вие одговоривте:

- ⊠ земање на мултимедијални елементи од клиентот

# Прашање 12. Дали се поддржани логички оператори (and, not,...) при употреба на media queries

# Точен одговор е:

- ☑ Да

# Вие одговоривте:

- ☑ Да
- ⊠ He

# Прашање 13. Што е излезот од следнот LESS код:

```
@iterations: 5;
.span-loop (@i) when (@i > 0) {
    .span-@{i} {
        width: ~"@{i}%";
    }
    .span-loop(@i - 1);
}
.span-loop (@iterations);
```

# Притоа ~ овозможува креирање на стринг од вредноста!

# Точен одговор е:

# .span-5 { width: 5%; } .span-4 { width: 4%; } .span-3 { width: 3%; } .span-2 { width: 2%; } .span-1 { width: 1%; }

# Вие одговоривте:

```
span-5 {
    width: 5%;
}
.span-4 {
    width: 4%;
}
.span-3 {
    width: 3%;
}
.span-2 {
    width: 2%;
}
.span-1 {
    width: 1%;
}
```

```
.span-4 {
 width: 4%;
.span-3 {
 width: 3%;
.span-2 {
 width: 2%;
.span-1 {
 width: 1%;
}
```

```
.span-4 {
 width: 4%;
.span-3 {
 width: 3%;
.span-2 {
 width: 2%;
.span-1 {
 width: 1%;
```

- He е валиден LESS код
- Ниту едно од наведенот

- He е валиден LESS код
- Ниту едно од наведенот

# Прашање 14. Кои од следниве се on-page фактори при SEO

# Точен одговор е:

- Alt текст на сликите
- $\checkmark$ клучни зборови (keywords)
- X популарност на линк (link popularity)
- наслови (headers)

# Вие одговоривте:

- Alt текст на сликите
- X клучни зборови (keywords)
- X популарност на линк (link popularity)
- X наслови (headers)

# Прашање 15. На кои од следниве начини се пресметува цената при онлајн маркетинг?

# Точен одговор е:

- ☑ CPM
- $\checkmark$ CPL
- CPK

# Вие одговоривте:

- CPM
- $\sqrt{}$ CPL
- X CPK
- X CCC

Прац	шање 16. Кои од следниве се CMS системи					
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:			
$\checkmark$	Wordpress	X	Wordpress			
V	Drupal	X	Drupal			
X	ASP.net	×	ASP.net			
X	ниту едно од наведените	X	ниту едно од наведените			
	Освоивте вкупно 43 проценти на тестот. Предлог оцена: 5					
Да	Датум на <b>Тестирање</b> : 05/11/2015					
	Прашање 1. Кој од следниве методи враќа подлиста?					
N	ен одговор е: a.slice(start, delcount[, itemN])	⊠	одговоривте: a.slice(start, delcount[, itemN])			

# a.unshift([item]) a.unshift([item]) a.reverse() a.reverse()

 $\checkmark$ 

a.slice(start, end)

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 2. Кој од следниве мероди додава еден или повеќе елементи на крајот од листата?

Точен одговор е: Вие одговоривте: a.pop() a.pop() X X a.push(item[, itemN]) a.push(item[, itemN])  $\checkmark$  $\checkmark$ a.slice(start, end) a.slice(start, end) X X a.toLocalString() a.toLocalString() X

a.slice(start, end)

 $\checkmark$ 

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 3. Каков завршеток на линија е претставен со кодот stroke-linecap="square"?

×	без додатоци	×	без додатоци	
$\checkmark$	со правоаголни додатоци	$\checkmark$	со правоаголни додатоци	
X	со заоблени додатоци	X	со заоблени додатоци	
X	ниедно од наведените	X	ниедно од наведените	
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени	
Прац	шање 4. Што означува линиската команда Н?			
Точе	н одговор е:	Вие одговоривте:		
$\checkmark$	хоризонтално цртање	$\checkmark$	хоризонтално цртање	
$\boxtimes$	движење без цртање	X	движење без цртање	
$\boxtimes$	движење со цртање	X	движење со цртање	
$\boxtimes$	вертикално цртање	X	вертикално цртање	
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени	
			освольте 1,00 пости од можит 1 пости	
Праг	<u>пање 5.</u> Кај полилиниите првата и последната	точка	не се спојуваат автоматски?	
	шање 5. Кај полилиниите првата и последната н одговор е:		а не се спојуваат автоматски? одговоривте:	
Точе	н одговор е:	Вие	одговоривте:	
Точе	<b>н одговор е</b> : точно	Вие о	одговоривте: точно неточно	
Точе	<b>н одговор е</b> : точно	Вие о	<b>одговоривте:</b> точно	
Точе	н одговор е: точно неточно	Вие ( ⊠	одговоривте: точно неточно Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени	
Toчe  ☑  ☑	н одговор е: точно неточно шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke-l	Вие (	одговоривте: точно неточно Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени n="miter"?	
Tove	н одговор е: точно неточно шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:	Вие о	одговоривте:  точно  неточно  Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"?  одговоривте:	
Toчe  □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	н одговор е:  точно  неточно  шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:  заоблено	Вие о	одговоривте:  точно  неточно  Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"?  одговоривте:  заоблено	
Tove    Tove	н одговор е:  точно  неточно  шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:  заоблено со засечување	Вие о	одговоривте: точно неточно Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"? одговоривте: заоблено со засечување	
Tove    Tove	н одговор е:  точно  неточно  шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:  заоблено со засечување ниедно од наведените	Bue of Superior Super	одговоривте:  точно  неточно  Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"?  одговоривте:  заоблено  со засечување  ниедно од наведените	
Tove    Tove	н одговор е:  точно  неточно  шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:  заоблено со засечување	Вие о	одговоривте: точно неточно Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"? одговоривте: заоблено со засечување	
Tove    Tove	н одговор е:  точно  неточно  шање 6. Како кодот ги спојува линиите stroke- н одговор е:  заоблено со засечување ниедно од наведените	Bue of Superior Super	одговоривте:  точно  неточно  Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени  n="miter"?  одговоривте:  заоблено  со засечување  ниедно од наведените	

Вие одговоривте:

Прашање 7. Што означува линиската команда L?

Точен одговор е:

# Точен одговор е:

- движење со цртање  $\overline{\mathbf{V}}$
- движење без цртање X
- хоризонтално цртање X
- вертикално цртање X

# Вие одговоривте:

- движење со цртање X
- движење без цртање |X|
- хоризонтално цртање X
- вертикално цртање  $\times$

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

#### Како се декларира canvas елемент? Прашање 8.

# Точен одговор е:

- var canvas = document.getElementById("ime");  $\checkmark$
- var canvas = canvas.getContext("2d"); X
- vas canvas = X document.getElementById("ime").getContex("2d");
- сите горенаведени X

# Вие одговоривте:

- var canvas = document.getElementById("ime"); X
- var canvas = canvas.getContext("2d"); X
- vas canvas =  $\sqrt{}$ document.getElementById("ime").getContex("2d");
- сите горенаведени X

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 9. Што прави onload?

# Точен одговор е:

- повикува функција по вчитувањето на веб страната
- повикува функција пред вчитувањето на веб X страната
- повикува функција за време на вчитувањето на веб X страната
- повикува функција било кога X

# Вие одговоривте:

- повикува функција по вчитувањето на веб страната  $\sqrt{}$
- повикува функција пред вчитувањето на веб X страната
- повикува функција за време на вчитувањето на веб X страната
- повикува функција било кога X

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 10. Што се црта со следниот код?

ctx.moveTo(0, 40);

ctx.lineTo(240, 40);

ctx.moveTo(260, 40);

ctx.lineTo(500, 40);

ctx.moveTo(495, 35);

ctx.lineTo(500, 40);

ctx.lineTo(495, 45);

ctx.stroke();

# Точен одговор е:

хоризонтална оска  $\overline{\mathsf{V}}$ 

# Вие одговоривте:

хоризонтална оска X

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 11. Кои рутини се користат за цртање на исполнети букви?

# Точен одговор е:

- ⋈ strokeText()

- 🖂 текст не се црта

# Вие одговоривте:

- strokeText()

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 12. Кои рутини се користат за цртање на неисполнети букви?

# Точен одговор е:

- 🖂 текст не се црта

# Вие одговоривте:

- ☑ текст не се црта

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

# Прашање 13. За кои уреди ќе се изврши следново media query:

```
@media (max-width: 600px) {
   .facet_sidebar {
      display: none;
   }
}
```

# Точен одговор е:

- ⊠ Уреди со екран < 600рх
- ☑ Уреди кои имаат екран <=600рх
- Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- ⊠ Ниту едно од наведените.

# Вие одговоривте:

- ☑ Уреди со екран < 600рх
- ⊠ Уреди кои имаат екран <=600рх
- Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- ⊠ Ниту едно од наведените.

Прашање 14. Кои од следниве типови на медиуми НЕ СЕ поддржани од media queries.

# Точен одговор е:

head-mount

# Вие одговоривте:

sound
 sound

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

# Прашање 15. Кои од наведените поставки се точни?

# Точен одговор е:

- И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- ☑ Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries
- Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

# Вие одговоривте:

- И Liquid и Responsive layout користат различни CSS правила за различни типови на медиуми
- ☑ Liquid layout користи едно множество на CSS правила, кои се прилагодуваат во зависност од димензиите на клиентот
- Responsive layout овозможува прилагодување на секаква резолуција, доколку се наведат соодветни media queries
- Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Корисник:

**Датум на Тестирање**: 27/12/2016

# Прашање 1. Што овозможува http кодот 301

# Точен одговор е:

- 🖂 Означување на грешка при процесирањето
- Општа грешка
- 🖂 Означување на дупликат содржина

# Вие одговоривте:

- Редиректирање кон друга html страна
- 🖂 Означување на грешка при процесирањето
- 🖂 Општа грешка
- 🖂 Означување на дупликат содржина

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Пра	шање 2. Кои од следниве парамтери овозмо	жуваат г	одобра SEO?		
Точен одговор е:			Вие одговоривте:		
$\checkmark$	Meta опис	$\checkmark$	Meta опис		
$\boxtimes$	xml верзија на html страната	×	xml верзија на html страната		
$\boxtimes$	употреба на видео	×	употреба на видео		
X	употреба на аудио	X	употреба на аудио		
			Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.		
Пра	шање 3. Кој од наведените CMS е наменет з	ва органи	ззирање на процеси во претпријатија?		
Точе	очен одговор е:		е одговоривте:		
$\checkmark$	ECM (Enterprise content management system)	X	ECM (Enterprise content management system)		
X	CCMS (Component content management system)	X	CCMS (Component content management system)		
X	WCMS (Web content management system)	X	WCMS (Web content management system)		
$\boxtimes$	Ниту едно од наведените	×	Ниту едно од наведените		
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.		
Пра	шање 4. Што претставува Aqusition cost кај	интернет	г маркетингот?		
Точен одговор е:			Вие одговоривте:		
$\checkmark$	Цената потребна за привлекување на еден нов корисник	×	Цената потребна за привлекување на еден нов корисник		
X	Цената за купување на ривалска фирма	$\boxtimes$	Цената за купување на ривалска фирма		
X	Цена за купување на простор за реклама	X	Цена за купување на простор за реклама		
X	ниту едно од наведените	X	ниту едно од наведените		
			Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.		
Пра	шање 5. Кои од следниве не се делови од м	анифесто	от на HTML5 offline апликациите		
Точе	ен одговор е:	Вие	одговоривте:		
X	CACHE	X	CACHE		
$\boxtimes$	NETWORK	$\checkmark$	NETWORK		
$\checkmark$	ONLINE	×	ONLINE		
$\checkmark$	EXCEPT	$\checkmark$	EXCEPT		
			Освоивте 0,25 поени од можни 1 поени.		

Прашање 6. Што овозможува manifest датотеката кај HTML5 offline апликациите?

#### Точен одговор е: Вие одговоривте: Правила за пристап до ресурсите доколку нема Правила за пристап до ресурсите доколку нема $\overline{\mathsf{V}}$ $\overline{\mathbf{V}}$ интернет конекција интернет конекција Дефинирање на изглед на offline апликацијата Дефинирање на изглед на offline апликацијата X X Дополнителни метаподатоци за авторот и Дополнителни метаподатоци за авторот и X $\times$ информации за апликацијата информации за апликацијата ниту едно од наведените ниту едно од наведените $\boxtimes$ X

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 7. Дали коментарите во SCSS фајлот се префрлаат во генерираниот CSS фајл?

# Точен одговор е:

- 🖂 Да
- ⋈ He
- ☑ Зависи од типот на коментарот

# Вие одговоривте:

- 🖂 Да
- ⊠ He
- ☑ Зависи од типот на коментарот

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 8. Што е разликата меѓу mixin и функција?

# Точен одговор е:

- Нема разлика
- мункција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ⊠ Ниту едно од наведените

# Вие одговоривте:

- Нема разлика
- мункција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ⊠ Ниту едно од наведените