

Корисник:

Датум на  
Тестирање: 16/01/2018

Почеток:

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

Точен одговор е:

- ☐ var obj =new Object();
- ☐ var obj ={};
- ☐ obj ={};
- ☐ var obj;

Вие одговоривте:

- ☐ var obj =new Object();
- ☐ var obj ={};
- ☐ obj ={};
- ☐ 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])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.unshift([item])
- ☐ a.reverse()

Вие одговоривте:

- ☐ a.slice(start, delcount[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.unshift([item])
- ☐ a.reverse()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 4.** Какви можат да бидат градиентите?

Точен одговор е:

- ☐ линеарни
- ☐ кружни
- ☐ елиптични
- ☐ векторски

Вие одговоривте:

- ☐ линеарни
- ☐ кружни
- ☐ елиптични
- ☐ векторски

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 5.** Што означува линиската команда M?

Точен одговор е:

- R движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање
- T вертикално цртање

Вие одговоривте:

- R движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање
- T вертикално цртање

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 6.** Кај полилиниите првата и последната точка автоматски се спојуваат?

Точен одговор е:

- T точно
- R неточно

Вие одговоривте:

- T точно
- R неточно

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 7.** Што означува линиската команда V?

Точен одговор е:

- R вертикално цртање
- T движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање

Вие одговоривте:

- R вертикално цртање
- T движење без цртање
- T движење со цртање
- T 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:

- R Може
- T Не може

Вие одговоривте:

- R Може
- T Не може

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 9.** 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

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

☐ Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

☐ Responsive и Liquid layout користат пиксели како основна единица за специфицирање на димензии

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

☐ 4

☐ 3

☐ 5

☐ 1

Вие одговоривте:

☐ 4

☐ 3

☐ 5

☐ 1

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

☐ 150x300

☐ 300x300

☐ 450x300

☐ може да има произволна големина

Вие одговоривте:

☐ 150x300

☐ 300x300

☐ 450x300

☐ може да има произволна големина

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 12.** Што прави onload?

Точен одговор е:

☐ повикува функција по вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција пред вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција било кога

Вие одговоривте:

☐ повикува функција по вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција пред вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната

☐ 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:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.strokeFont()

☐ текст не се црта

Вие одговоривте:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.strokeFont()

☐ текст не се црта

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 14.**

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
- ☐ хоризонтални
- ☐ коси
- ☐ не црта линии

Вие одговоривте:

- ☐ вертикални
- ☐ хоризонтални
- ☐ коси
- ☐ не црта линии

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 15.** Како се дефинира Canvas?

Точен одговор е:

- ☐ <body> <canvas> Текст </canvas> </body>
- ☐ <canvas> <body> Текст </body> </canvas>
- ☐ <canvas> <html> <body> Текст </body> </html> </canvas>
- ☐ ни едно од наведените, не смее да има текст во рамките на Canvas елементот

Вие одговоривте:

- ☐ <body> <canvas> Текст </canvas> </body>
- ☐ <canvas> <body> Текст </body> </canvas>
- ☐ <canvas> <html> <body> Текст </body> </html> </canvas>
- ☐ ни едно 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:

- ☐ 8
- ☐ 1024
- ☐ 256
- ☐ 16 милиони

Вие одговоривте:

- ☐ 8
- ☐ 1024
- ☐ 256
- ☐ 16 милиони

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 17.** Кои од следниве параметри овозможуваат подобра SEO?

Точен одговор е:

- ☐ Meta опис
- ☐ xml верзија на html страната
- ☐ употреба на видео
- ☐ употреба на аудио

Вие одговоривте:

- ☐ Meta опис
- ☐ xml верзија на html страната
- ☐ употреба на видео
- ☐ употреба на аудио

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 18.** Кои од следниве се CMS системи

**Точен одговор е:**

- ☐ Wordpress
- ☐ Drupal
- ☐ ASP.net
- ☐ ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☐ Wordpress
- ☐ Drupal
- ☐ ASP.net
- ☐ ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 19.** Што претставува Aquisition cost кај интернет маркетингот?

**Точен одговор е:**

- ☐ Цената потребна за привлекување на еден нов корисник
- ☐ Цената за купување на ривалска фирма
- ☐ Цена за купување на простор за реклама
- ☐ ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☐ Цената потребна за привлекување на еден нов корисник
- ☐ Цената за купување на ривалска фирма
- ☐ Цена за купување на простор за реклама
- ☐ ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

**Точен одговор е:**

- ☐ Нема разлика
- ☐ функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- ☐ функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ☐ Ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☐ Нема разлика
- ☐ функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- ☐ функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ☐ 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:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Вие одговоривте:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.shift()
- ☐ a.concat(item[, itemN])
- ☐ a.reverse()

Вие одговоривте:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.shift()
- ☐ a.concat(item[, itemN])
- ☐ a.reverse()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ d
- ☐ h
- ☐ v
- ☐ z

Вие одговоривте:

- ☐ d
- ☐ h
- ☐ v
- ☐ z

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ анимирање на скаларни атрибути
- ☐ анимирање на својства на некој SVG облик
- ☐ за вгнездување на елемент во елемент
- ☐ сите горенаведени

Вие одговоривте:

- ☐ анимирање на скаларни атрибути
- ☐ анимирање на својства на некој SVG облик
- ☐ за вгнездување на елемент во елемент
- ☐ сите горенаведени

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 5.** Што означува линиската команда Z?

Точен одговор е:

- R затворање на патот
- T движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање

Вие одговоривте:

- R затворање на патот
- T движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 6.** Што означува линиската команда M?

Точен одговор е:

- R движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање
- T вертикално цртање

Вие одговоривте:

- R движење без цртање
- T движење со цртање
- T хоризонтално цртање
- T вертикално цртање

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 7.** Со елементот <set> обликот се анимира континуирано?

Точен одговор е:

- R неточно
- T точно

Вие одговоривте:

- T неточно
- R точно

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

**Прашање 8.** 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:

- T screen
- T print
- R sound
- R head-mount

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 9.** Дали преку media queries може да се земе ориентацијата на уредот

Точен одговор е:

- R Може
- T Не може

Вие одговоривте:

- T Може
- T Не може

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 10.** Дали се поддржани логички оператори (and, not,...) при употреба на media queries

Точен одговор е:

- ☐ Да
- ☐ Не

Вие одговоривте:

- ☐ Да
- ☐ Не

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 11.** Која команда го заменува onload="init" event-от?

Точен одговор е:

- ☐ window.addEventListener("load", init, true);
- ☐ window.removeEventListener("load", init, true);
- ☐ aEvent.originalTarget.nodeName == "init"
- ☐ сите горенаведени

Вие одговоривте:

- ☐ window.addEventListener("load", init, true);
- ☐ window.removeEventListener("load", init, true);
- ☐ aEvent.originalTarget.nodeName == "init"
- ☐ сите горенаведени

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 12.** Кои рутини се користат за цртање на неисполнети букви во Canvas?

Точен одговор е:

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.font()
- ☐ текст не се црта

Вие одговоривте:

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.font()
- ☐ текст не се црта

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 13.** Каде е центарот на координатниот систем во Canvas?

Точен одговор е:

- ☐ горниот лев агол
- ☐ горниот десен агол
- ☐ долниот лев агол
- ☐ долниот десен агол

Вие одговоривте:

- ☐ горниот лев агол
- ☐ горниот десен агол
- ☐ долниот лев агол
- ☐ долниот десен агол

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 14.** Кои рутини се користат за цртање на текст во Canvas?

Точен одговор е:

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.font()

Вие одговоривте:

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.font()



☐ текст не се црта

☐ текст не се црта

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 15.** 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
- ☐ вертикална оска
- ☐ координатен систем
- ☐ коса линија

**Вие одговоривте:**

- ☐ хоризонтална оска
- ☐ вертикална оска
- ☐ координатен систем
- ☐ коса линија

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 16.** Кои од следниве стандарди поддржува транспарентни пиксели

**Точен одговор е:**

- ☐ GIF
- ☐ PNG
- ☐ JPEG
- ☐ JPEG 2000

**Вие одговоривте:**

- ☐ GIF
- ☐ PNG
- ☐ JPEG
- ☐ JPEG 2000

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 17.** Што овозможува http кодот 301

**Точен одговор е:**

- ☐ Редиректирање кон друга html страна
- ☐ 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 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 18.** Кои од следниве се CMS системи

**Точен одговор е:**

- ☐ Wordpress

**Вие одговоривте:**

- ☐ Wordpress

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

- R Drupal
- T ASP.net
- 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

Вие одговоривте:

- 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:

- T Нема разлика
- R функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- T функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- T Ниту едно од наведените

Вие одговоривте:

- T Нема разлика
- R функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- T функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- T 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:

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";
- ☐ T не може да се пристапи

- ☐ R obj.name = "Simon"; var name = obj.name;
- ☐ R obj["name"] = "Simon"; var name = obj["name"];
- ☐ T obj.for = "Simon"; obj["for"] = "Simon";
- ☐ T 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:

Вие одговоривте:

- ☐ R var obj = new Object();
- ☐ R var obj = {};
- ☐ R obj = {};
- ☐ T var obj;

- ☐ 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:

Вие одговоривте:

- ☐ R точно
- ☐ T не точно

- ☐ R точно
- ☐ T 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 5.** Со кој елемент се анимира атрибутот transform?

Точен одговор е:

- ☐ `<set>`
- ☐ `<animate>`
- ☐ `<animateColor>`
- ☐ `<animateTransform>`

Вие одговоривте:

- ☐ `<set>`
- ☐ `<animate>`
- ☐ `<animateColor>`
- ☐ `<animateTransform>`

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 6.** Со елементот `<set>` обликот се анимира континуирано?

Точен одговор е:

- ☐ не точно
- ☐ точно

Вие одговоривте:

- ☐ не точно
- ☐ точно

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 7.** Кои аудио формати се користат во HTML5?

Точен одговор е:

- ☐ AIFF
- ☐ Ogg
- ☐ Wav
- ☐ MP3

Вие одговоривте:

- ☐ AIFF
- ☐ Ogg
- ☐ Wav
- ☐ MP3

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 8.** Како кодот ги спојува линиите `stroke-linejoin="round"`?

Точен одговор е:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно 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:

- ☐ Да
- ☐ Не

Вие одговоривте:

- ☐ Да
- ☐ 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:

- ☐ Може
- ☐ Не може

Вие одговоривте:

- ☐ 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:

- ☐ 4
- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ 1

Вие одговоривте:

- ☐ 4
- ☐ 3
- ☐ 5
- ☐ 1

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 12.** Кои од овие методи ќе ја брише внатрешноста на некоја геометриска фигура?

Точен одговор е:

- ☐ fillStyle
- ☐ fill
- ☐ clear
- ☐ stroke

Вие одговоривте:

- ☐ fillStyle
- ☐ fill
- ☐ clear
- ☐ stroke

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 13.** Која команда го заменува onload="init" event-от?

Точен одговор е:

- ☐ window.addEventListener("load", init, true)
- ☐ window.removeEventListener("load", init, true);
- ☐ aEvent.originalTarget.nodeName == "init"
- ☐ сите горенаведени

Вие одговоривте:

- ☐ window.addEventListener("load", init, true)
- ☐ window.removeEventListener("load", init, true);
- ☐ aEvent.originalTarget.nodeName == "init"
- ☐ 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
- T исполнет квадрат со димензии 100, 150, 25, 50
- T исполнет триаголник со димензии 50, 25, 150, 100
- T исполнет триаголник со димензии 100, 150, 25, 50

**Вие одговоривте:**

- R исполнет квадрат со димензии 50, 25, 150, 100
- T исполнет квадрат со димензии 100, 150, 25, 50
- T 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()
- T текст не се црта

**Вие одговоривте:**

- R strokeText()
- T fillText()
- T ctx.font()
- T 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
- T повикува функција пред вчитувањето на веб страната
- T повикува функција за време на вчитувањето на вебстраната
- T повикува функција било кога

**Вие одговоривте:**

- R повикува функција по вчитувањето на веб страната
- T повикува функција пред вчитувањето на веб страната
- T повикува функција за време на вчитувањето на вебстраната
- T 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:**

- T fillStyle
- T fill
- T clear
- R stroke

**Вие одговоривте:**

- T fillStyle
- T fill
- T clear
- R stroke

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Освоивте вкупно 100 проценти на тестот. Предлог оцена: 10**

---

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)
- ☐ T 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.toLocaleString()

Вие одговоривте:

- ☐ T a.pop()
- ☐ R a.push(item[, itemN])
- ☐ T a.slice(start, end)
- ☐ T a.toLocaleString()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ T без додатоци
- ☐ R со правоаголни додатоци
- ☐ T со заоблени додатоци
- ☐ T ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ T без додатоци
- ☐ R со правоаголни додатоци
- ☐ T со заоблени додатоци
- ☐ T ни едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 4.** Што означува линиската команда H?

Точен одговор е:

- ☐ R хоризонтално цртање
- ☐ T движење без цртање
- ☐ T движење со цртање
- ☐ T вертикално цртање

Вие одговоривте:

- ☐ R хоризонтално цртање
- ☐ T движење без цртање
- ☐ T движење со цртање
- ☐ T вертикално цртање



Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ точно
- ☐ неточно

Вие одговоривте:

- ☐ точно
- ☐ неточно

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените
- ☐ под прав агол

Вие одговоривте:

- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените
- ☐ под прав агол

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

**Прашање 7.** Што означува линиската команда L?

Точен одговор е:

- ☐ движење со цртање
- ☐ движење без цртање
- ☐ хоризонтално цртање
- ☐ вертикално цртање

Вие одговоривте:

- ☐ движење со цртање
- ☐ движење без цртање
- ☐ хоризонтално цртање
- ☐ вертикално цртање

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ `var canvas = document.getElementById("ime");`
- ☐ `var canvas = canvas.getContext("2d");`
- ☐ `var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");`
- ☐ сите горенаведени

Вие одговоривте:

- ☐ `var canvas = document.getElementById("ime");`
- ☐ `var canvas = canvas.getContext("2d");`
- ☐ `var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");`
- ☐ сите горенаведени

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 страната

Вие одговоривте:

- ☐ повикува функција по вчитувањето на веб страната
- ☐ повикува функција пред вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната

☐ повикува функција било кога

☐ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната

☐ 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:

☐ хоризонтална оска

☐ вертикална оска

☐ координатен систем

☐ коса линија

Вие одговоривте:

☐ хоризонтална оска

☐ вертикална оска

☐ координатен систем

☐ коса линија

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.font()

☐ текст не се црта

Вие одговоривте:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.font()

☐ 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:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.strokeFont()

☐ текст не се црта

Вие одговоривте:

☐ strokeText()

☐ fillText()

☐ ctx.strokeFont()

☐ 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:**

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

**Вие одговоривте:**

- R Уреди со екран < 600px
- T Уреди кои имаат екран <=600px
- T Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- T 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:**

- R screen
- 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:

- ☐ 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.

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

Точен одговор е:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Вие одговоривте:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 3.** 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.

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

Точен одговор е:

- ☐ точно
- ☐ неточно

Вие одговоривте:

- ☐ точно
- ☐ неточно

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 5.** Каков завршеток на линија е претставен со кодот stroke-linecap="square"?

Точен одговор е:

- ☐ без додатоци
- ☐ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ без додатоци
- ☐ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 6.** Дали е можно синхронизирање на две анимации во SVG?

Точен одговор е:

- ☐ да
- ☐ не

Вие одговоривте:

- ☐ да
- ☐ не

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 7.** Како кодот ги спојува линиите stroke-linejoin="round"?

Точен одговор е:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ под прав агол
- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 8.** Што означува линиската команда M?

Точен одговор е:

- ☐ движење без цртање
- ☐ движење со цртање
- ☐ хоризонтално цртање
- ☐ вертикално цртање

Вие одговоривте:

- ☐ движење без цртање
- ☐ движење со цртање
- ☐ хоризонтално цртање
- ☐ вертикално цртање

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 9.** Кои мерни единици можат да се користат во SVG?

Точен одговор е:

- ☐ px
- ☐ pc
- ☐ ex
- ☐ pt

Вие одговоривте:

- ☐ px
- ☐ pc
- ☐ ex
- ☐ 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
- ☐ хоризонтални
- ☐ коси
- ☐ не црта линии

**Вие одговоривте:**

- ☐ вертикални
- ☐ хоризонтални
- ☐ коси
- ☐ не црта линии

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

**Точен одговор е:**

- ☐ fillStyle
- ☐ fill
- ☐ clear
- ☐ stroke

**Вие одговоривте:**

- ☐ fillStyle
- ☐ fill
- ☐ clear
- ☐ stroke

**Прашање 12.** Како се декларира canvas елемент?

**Точен одговор е:**

- ☐ var canvas = document.getElementById("ime");
- ☐ var canvas = canvas.getContext("2d");
- ☐ var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");
- ☐ сите горенаведени

**Вие одговоривте:**

- ☐ var canvas = document.getElementById("ime");
- ☐ var canvas = canvas.getContext("2d");
- ☐ var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");
- ☐ сите горенаведени

**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

☐ T  
☒ R хоризонтални  
☐ T коси  
☐ T не црта линии

☐ T  
☐ T хоризонтални  
☐ T коси  
☐ T не црта линии

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 14.** Canvas подрачјето за цртање може да има произволна големина?

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

☒ R точно  
☐ T неточно

☒ R точно  
☐ T неточно

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 15.** . Кои од овие методи ќе ја брише внатрешноста на некоја геометриска фигура?

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

☐ T fillStyle  
☐ T fill  
☒ R clear  
☐ T stroke

☐ T fillStyle  
☐ T fill  
☒ R clear  
☐ T stroke

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 16.** Дебелината на линијата се специфицира со:

Точен одговор е:

Вие одговоривте:

☒ R ctx.lineWidth = brojNaPikseli  
☐ T ctx.lineWidth = mm  
☐ T ctx.lineWidth = cm  
☐ T ctx.lineWidth = 0.1

☐ T ctx.lineWidth = brojNaPikseli  
☐ T ctx.lineWidth = mm  
☐ T ctx.lineWidth = cm  
☐ T ctx.lineWidth = 0.1

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

Корисник:		
Датум на Тестирање:	28/12/2017	Почеток: 00:00:00

Прашање 1. Кои од следниве параметри овозможуваат подобра SEO?

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="radio"/> Meta опис	<input type="radio"/> Meta опис
<input type="checkbox"/> xml верзија на html страната	<input type="checkbox"/> xml верзија на html страната
<input type="checkbox"/> употреба на видео	<input type="checkbox"/> употреба на видео
<input type="checkbox"/> употреба на аудио	<input type="checkbox"/> употреба на аудио

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 2. Кои од следниве се off-page фактори при SEO

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="radio"/> Популарност на линк (link popularity)	<input type="radio"/> Популарност на линк (link popularity)
<input type="checkbox"/> наслови (headers)	<input type="checkbox"/> наслови (headers)
<input type="checkbox"/> содржина (content)	<input type="checkbox"/> содржина (content)
<input type="checkbox"/> ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 3. Кој од наведените CMS е наменет за организирање на процеси во претпријатија?

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="radio"/> ECM (Enterprise content management system)	<input type="radio"/> ECM (Enterprise content management system)
<input type="checkbox"/> CCMS (Component content management system)	<input type="checkbox"/> CCMS (Component content management system)
<input type="checkbox"/> WCMS (Web content management system)	<input type="checkbox"/> WCMS (Web content management system)
<input type="checkbox"/> Ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 4. Што претставува Aquisition cost кај интернет маркетингот?

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="radio"/> Цената потребна за привлекување на еден нов корисник	<input type="radio"/> Цената потребна за привлекување на еден нов корисник
<input type="checkbox"/> Цената за купување на ривалска фирма	<input type="checkbox"/> Цената за купување на ривалска фирма
<input type="checkbox"/> Цена за купување на простор за реклама	<input type="checkbox"/> Цена за купување на простор за реклама
<input type="checkbox"/> ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> 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:	Вие одговоривте:
<input type="radio"/> Правила за пристап до ресурсите доколку нема интернет конекција	<input type="radio"/> Правила за пристап до ресурсите доколку нема интернет конекција
<input type="checkbox"/> Дефинирање на изглед на offline апликацијата	<input type="checkbox"/> Дефинирање на изглед на offline апликацијата
<input type="checkbox"/> Дополнителни метаподатоци за авторот и информации за апликацијата	<input type="checkbox"/> Дополнителни метаподатоци за авторот и информации за апликацијата
<input type="checkbox"/> ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 6. Што се поставува во рамките на еден mainifest фајл (за работа со офлајн апликации)

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="checkbox"/> Дефиниција на апликацијата	<input type="checkbox"/> Дефиниција на апликацијата
<input type="radio"/> Листа на ресурси кои се потребни кога апликацијата е офлајн	<input type="radio"/> Листа на ресурси кои се потребни кога апликацијата е офлајн
<input type="checkbox"/> Документ за коректен приказ на апликацијата на мобилни уреди	<input type="checkbox"/> Документ за коректен приказ на апликацијата на мобилни уреди
<input type="checkbox"/> Ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> Ниту едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 7. За Sass може да се каже дека:

Точен одговор е:	Вие одговоривте:
<input type="checkbox"/> Има синтакса слична како CSS	<input type="checkbox"/> Има синтакса слична како CSS
<input type="radio"/> Овозможува препроцесирање и генерарање на CSS стилови	<input type="radio"/> Овозможува препроцесирање и генерарање на CSS стилови
<input type="checkbox"/> Се извршува на клиентска страна	<input type="checkbox"/> Се извршува на клиентска страна
<input type="checkbox"/> Ниту едно од наведените	<input type="checkbox"/> 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:	Вие одговоривте:
<input type="checkbox"/> Да	<input type="checkbox"/> Да
<input type="checkbox"/> Не	<input type="checkbox"/> Не
<input type="radio"/> Зависи од типот на коментарот	<input type="radio"/> Зависи од типот на коментарот

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.



Корисник:

Датум на Тестирање: 27/01/2015

**Прашање 1.** Кој од следниве мероди додава еден или повеќе елементи на крајот од листата?

Точен одговор е:

- ☐ a.pop()
- ☒ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Вие одговоривте:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toString()

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☒ a.pop()
- ☐ a.shift()
- ☐ a.concat(item[, itemN])
- ☐ a.reverse()

Вие одговоривте:

- ☐ a.pop()
- ☐ a.shift()
- ☐ a.concat(item[, itemN])
- ☐ a.reverse()

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

Точен одговор е:

- ☐ без додатоци
- ☒ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ без додатоци
- ☒ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

**Прашање 4.** Што означува линиската команда H?

Точен одговор е:

- ☒ хоризонтално цртање

Вие одговоривте:

- ☐ хоризонтално цртање

☐ движење без цртање

☐ движење со цртање

☐ вертикално цртање

☐ движење без цртање

☐ движење со цртање

☐ вертикално цртање

**Прашање 5.** Кај полигоните првата и последната точка автоматски се спојуваат?

**Точен одговор е:**

☐ неточно

☒ точно

**Вие одговоривте:**

☐ неточно

☒ точно

**Прашање 6.** Како кодот ги спојува линиите `stroke-linejoin="round"`?

**Точен одговор е:**

☐ под прав агол

☒ заоблено

☐ со засечување

☐ ниедно од наведените

**Вие одговоривте:**

☐ под прав агол

☐ заоблено

☒ со засечување

☐ ниедно од наведените

**Прашање 7.** Хоризонтална огледална слика на текст може да се добие со?

**Точен одговор е:**

☐ `scale(-1,1)`

☒ `scale(1,-1)`

☐ `scale(1,1)`

☐ `scale(-1,-1)`

**Вие одговоривте:**

☐ `scale(-1,1)`

☒ `scale(1,-1)`

☐ `scale(1,1)`

☐ `scale(-1,-1)`

**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.lineTo(500, 40);  
ctx.lineTo(495, 45);  
ctx.stroke();
```

**Точен одговор е:**

- ☒ хоризонтална оска
- ☒ вертикална оска
- ☒ координатен систем
- ☒ коса линија

**Вие одговоривте:**

- ☒ хоризонтална оска
- ☒ вертикална оска
- ☒ координатен систем
- ☒ коса линија

**Прашање 9.** Кои од овие методи црта контура на геометриска фигура?

**Точен одговор е:**

- ☒ fillStyle
- ☒ fill
- ☒ clear
- ☒ stroke

**Вие одговоривте:**

- ☒ fillStyle
- ☒ fill
- ☒ clear
- ☒ stroke

**Прашање 10.** . Кои од овие методи ќе ја брише внатрешноста на некоја геометриска фигура?

**Точен одговор е:**

- ☒ fillStyle
- ☒ fill
- ☒ clear
- ☒ stroke

**Вие одговоривте:**

- ☒ fillStyle
- ☒ fill
- ☒ clear
- ☒ 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
- ☒ Автоматско скалирање на сајтот во зависност од резолуцијата
- ☒ media queries овозможува креирање на дизајн независен од резолуцијата на екранот.

**Вие одговоривте:**

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

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

**Точен одговор е:**

- ☒ Да
- ☒ Не

**Вие одговоривте:**

- ☒ Да
- ☒ Не

**Прашање 13.** Што е излезот од следниот 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%;  
}`

☒ Не е валиден LESS код

☒ Ниту едно од наведенот

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

☒ Не 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
- ☒ клучни зборови (keywords)
- ☒ популарност на линк (link popularity)
- ☒ наслови (headers)

**Вие одговоривте:**

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

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

**Точен одговор е:**

- ☒ CPM
- ☒ CPL
- ☒ CPK
- ☒ CCC

**Вие одговоривте:**

- ☒ CPM
- ☒ CPL
- ☒ CPK
- ☒ CCC

**Прашање 16.** Кои од следниве се CMS системи

**Точен одговор е:**

- ☒ Wordpress
- ☒ Drupal
- ☒ ASP.net
- ☒ ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☐ Wordpress
- ☐ Drupal
- ☐ ASP.net
- ☐ ниту едно од наведените

Освоивте вкупно 43 проценти на тестот. Предлог оцена: 5

Датум на Тестирање: 05/11/2015

**Прашање 1.** Кој од следниве методи враќа подлиста?

**Точен одговор е:**

- ☐ a.slice(start, delcount[, itemN])
- ☒ a.slice(start, end)
- ☐ a.unshift([item])
- ☐ a.reverse()

**Вие одговоривте:**

- ☐ a.slice(start, delcount[, itemN])
- ☒ a.slice(start, end)
- ☐ a.unshift([item])
- ☐ 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:**

- ☐ a.pop()
- ☒ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toLocaleString()

**Вие одговоривте:**

- ☐ a.pop()
- ☒ a.push(item[, itemN])
- ☐ a.slice(start, end)
- ☐ a.toLocaleString()

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ без додатоци
- ☒ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

Вие одговоривте:

- ☐ без додатоци
- ☒ со правоаголни додатоци
- ☐ со заоблени додатоци
- ☐ ни едно од наведените

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

Прашање 4. Што означува линиската команда H?

Точен одговор е:

- ☒ хоризонтално цртање
- ☐ движење без цртање
- ☐ движење со цртање
- ☐ вертикално цртање

Вие одговоривте:

- ☒ хоризонтално цртање
- ☐ движење без цртање
- ☐ движење со цртање
- ☐ вертикално цртање

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☒ точно
- ☐ неточно

Вие одговоривте:

- ☐ точно
- ☒ неточно

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

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

Точен одговор е:

- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☐ ни едно од наведените
- ☒ под прав агол

Вие одговоривте:

- ☐ заоблено
- ☐ со засечување
- ☒ ни едно од наведените
- ☐ под прав агол

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

Прашање 7. Што означува линиската команда L?

**Точен одговор е:**

- ☒ движење со цртање
- ☒ движење без цртање
- ☒ хоризонтално цртање
- ☒ вертикално цртање

**Вие одговоривте:**

- ☒ движење со цртање
- ☒ движење без цртање
- ☒ хоризонтално цртање
- ☒ вертикално цртање

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 8.** Како се декларира canvas елемент?**Точен одговор е:**

- ☒ `var canvas = document.getElementById("ime");`
- ☒ `var canvas = canvas.getContext("2d");`
- ☒ `var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");`
- ☒ сите горенаведени

**Вие одговоривте:**

- ☒ `var canvas = document.getElementById("ime");`
- ☒ `var canvas = canvas.getContext("2d");`
- ☒ `var canvas = document.getElementById("ime").getContext("2d");`
- ☒ сите горенаведени

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 страната
- ☒ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната
- ☒ повикува функција било кога

**Вие одговоривте:**

- ☒ повикува функција по вчитувањето на веб страната
- ☒ повикува функција пред вчитувањето на веб страната
- ☒ повикува функција за време на вчитувањето на веб страната
- ☒ 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:**

- ☒ хоризонтална оска

**Вие одговоривте:**

- ☒ хоризонтална оска



- ☐ вертикална оска
- ☐ координатен систем
- ☐ коса линија

- ☐ вертикална оска
- ☐ координатен систем
- ☒ коса линија

Освоивте -0,50 поени од можни 1 поени.

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

**Точен одговор е:**

- ☐ strokeText()
- ☒ fillText()
- ☐ ctx.font()
- ☐ текст не се црта

**Вие одговоривте:**

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.font()
- ☒ 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:**

- ☒ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.strokeFont()
- ☐ текст не се црта

**Вие одговоривте:**

- ☐ strokeText()
- ☐ fillText()
- ☐ ctx.strokeFont()
- ☒ 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 < 600px
- ☒ Уреди кои имаат екран <=600px
- ☐ Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- ☐ Ниту едно од наведените.

**Вие одговоривте:**

- ☒ Уреди со екран < 600px
- ☐ Уреди кои имаат екран <=600px
- ☐ Уреди со резолуција на екран кој мора да надмине 600px
- ☐ 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:**

- ☒ screen
- ☒ print
- ☒ sound
- ☒ head-mount

**Вие одговоривте:**

- ☒ screen
- ☒ print
- ☒ sound
- ☒ head-mount

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:**

- ☒ Редиректирање кон друга html страна
- ☒ 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.

**Прашање 2.** Кои од следниве параметри овозможуваат подобра SEO?

**Точен одговор е:**

- ☒ Meta опис
- ☒ xml верзија на html страната
- ☒ употреба на видео
- ☒ употреба на аудио

**Вие одговоривте:**

- ☒ Meta опис
- ☒ xml верзија на html страната
- ☒ употреба на видео
- ☒ употреба на аудио

Освоивте 1,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 3.** Кој од наведените CMS е наменет за организирање на процеси во претпријатија?

**Точен одговор е:**

- ☒ ECM (Enterprise content management system)
- ☒ CCMS (Component content management system)
- ☒ WCMS (Web content management system)
- ☒ Ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☒ ECM (Enterprise content management system)
- ☒ CCMS (Component content management system)
- ☒ WCMS (Web content management system)
- ☒ Ниту едно од наведените

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 4.** Што претставува Aquisition cost кај интернет маркетингот?

**Точен одговор е:**

- ☒ Цената потребна за привлекување на еден нов корисник
- ☒ Цената за купување на ривалска фирма
- ☒ Цена за купување на простор за реклама
- ☒ ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☒ Цената потребна за привлекување на еден нов корисник
- ☒ Цената за купување на ривалска фирма
- ☒ Цена за купување на простор за реклама
- ☒ ниту едно од наведените

Освоивте 0,00 поени од можни 1 поени.

**Прашање 5.** Кои од следниве не се делови од манифестот на HTML5 offline апликациите

**Точен одговор е:**

- ☒ CACHE
- ☒ NETWORK
- ☒ ONLINE
- ☒ EXCEPT

**Вие одговоривте:**

- ☒ CACHE
- ☒ NETWORK
- ☒ ONLINE
- ☒ EXCEPT

Освоивте 0,25 поени од можни 1 поени.

**Прашање 6.** 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
- ☒ 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
- ☒ ниту едно од наведените

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
- ☒ Не
- ☒ Зависи од типот на коментарот

**Вие одговоривте:**

- ☒ Да
- ☒ Не
- ☒ 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
- ☒ функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- ☒ функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ☒ Ниту едно од наведените

**Вие одговоривте:**

- ☒ Нема разлика
- ☒ функција враќа една вредност, додека mixin овозможува реискористување на блокови од стилови.
- ☒ функција враќа една вредност, додека mixin враќа повеќе.
- ☒ Ниту едно од наведените