**笔试题 - 前端开发（外包）**

**筛选要求**

1.1 开发过任意一家小程序

1.2 会使用vue/react/angular中任一框架开发

**笔试题**

2.1)

问题：浏览器下两个页面的通讯都有什么方式？  
 **postMessage API**  
 支持两个页面跨域；只能传递字符串数据；参考 window.open；

**直接引用**  
 适用于两个页面在同一域；可以传递对象数据（对象数据使用 instanceof 做类型判断时有坑）；参考 window.open；

**WebSocket 服务器中转**  
 需要页面都与服务器建立 WebSockets 连接；支持跨域；参考 WebSocket

**localStorage 事件**  
 要求两页面在同一域；数据可以通过 localStorage 传递；参考 localStorage 的 'storage' 事件；

2.2)

问题：补全 getParams 函数的完整实现？

输入：

1. var obj = {
2. name: 'byte',
3. last: 'dance',
4. email: 'test@bytedance.com',
5. id: '1'
6. }

函数实现：

1. function getParams(obj, keys) {
2. // todo
3. }

执行输出内容：

1. //
2. var user = getParams(obj, ['name', 'last', 'email'])
3. // output
4. // user { name: 'byte', last: 'dance', email: 'test@bytedance.com' }

2.3)

问题：js如何实现页面地址发生变化，但页面不发生跳转，请用js实现  
 function get\_url\_params() { //获取url里面的id参数

     var w\_t =  window.location.href.split('/');

     var len = w\_t.length - 1;

     var w\_id = w\_t[len];

     return w\_id;

}

在本页面改变url网址：

点击事件

{

　　var id=$(this).attr("data-id");

　　window.location.href = "#/"+id;

}

2.4)

问题：用js写一个函数，可以连续串行的发送n个ajax请求（请注意，是要串行发送，即一个发送完收到回掉后，再发送下一个），调用形式如下：

1. // ajax可以不用写，直接提供
2. var ajax = window.ajax;
3. function sendRequest(times, url) {
4. // TODO
5. // 可以直接使用ajax
6. }
7. sendRequest(10, 'https://www.xxx.com');
8. // 串行的发送，10个请求到https://www.xxx.com上

2.5)

问题：小程序的生命周期都有那些？（App/Page/Component的都可以列举一下）

beforeCreate created 创建前后

beforeMount mounted 挂在前后

beforeUpdate updated 更新前后

beforeDestroy destroyed 销毁前后

2.6)

问题：小程序的request与html中发送的ajax请求有什么区别？

2.7)

问题：小程序中，如果希望多个Page共享一个对象（多页页面可以读写一个对象），要如何做？

用例：

1. // 页面1
2. Page({
3. onClick() {
4. // 设置变量
5. }
6. });
7. // 页面2
8. Page({
9. onClick() {
10. // 可以读取到页面1中设置的变量
11. }
12. });

2.8)

问题：例<checkbox checked="false"> </checkbox> 是否为选中状态？为什么？

2.9)

问题：在小程序中，请实现三套模板，模板a中，输出数字1，模板b中输出数字2，模板c中输出数字3，遍历给出的数据：

用例1:

1. [{
2. type: 'a'
3. },{
4. type: 'c'
5. },{
6. type: 'b'
7. }]
8. // 对应的渲染结果
9. 1 3 2

用例2:

1. [{
2. type: 'c'
3. },{
4. type: 'a'
5. },{
6. type: 'b'
7. }]
8. // 对应的渲染结果
9. 3 1 2

2.10)

问题：有哪些组件是原生组件（native组件），使用原生组件应注意什么问题？