

HTML:

1. Care sunt moduri valabile de a introduce CSS in HTML:
 - a. Inline
 - b. Outline
 - c. Interne
 - d. Externe
2. In ce ordine au sens apelările metodelor dacă resursa nu există în momentul actual:
 - a. Get,post,put,delete
 - b. Post,put,delete,get
 - c. Post,put,get,delete
 - d. Post,get,delete,put
 - e. Get,delete,post,put
3. Care dintre tagurile de mai jos au display: block by default:
 - a. <div>
 - b.
 - c. <Input>
 - d. <p>
 - e. <h1>
4. Care este o **structura** corectă a unei tabel:

a.

```
<table>
  <tr>
    <th>...</th>
    <th>...</th>
  </tr>
  <tr>
    <td>...</td>
    <td>...</td>
  </tr>
</table>
```

b.

```
<table>
  <td>...</td>
  <td>...</td>
  <td>...</td>
  <td>...</td>
</table>
```

```

<table>
  <tr>
    <th>...</th>
    <th>...</th>
  </tr>
  <tr>Ana</tr>
  <tr>Maria</tr>
</table>

```

c.

```

<table>
  <tr>
    <td>Prenume</td>
    <td>Nume</td>
  </tr>
  <tr>
    <td>Ana</td>
    <td>Stanciulescu</td>
  </tr>
</table>

```

d.

5. Ce se definește în <head>:

- a. <title>
- b. <body>
- c. <!DOCTYPE html>
- d. <script>
- e. <link>
- f. <style>
- g. <meta>

6. Care Http status anunță o eroare:

- a. 1xx
- b. 2xx
- c. 3xx
- d. 4xx
- e. 5xx

7. Care este structura corecta a unei liste:

```
<l>
  <li>...</li>
  <li>...</li>
</l>
```

a.

```
<l>
  <i>...</i>
  <i>...</i>
</l>
```

b.

```
<ol>
  <i>...</i>
  <i>...</i>
</ol>
```

c.

```
<ul>
  <li>...</li>
  <li>...</li>
</ul>
```

d.

CSS:

1. Ordoneaza elementele modelului cutiei:

a. Margin, border, padding, content

b. margin, outline, padding, content

c. Margin, border, content, outline

d. Content, padding, border, margin

2. Care este diferenta intre display:none si visibility:hidden:

a. Display:none pastreaza spațiu liber ocupat de obiect

b. Visibility:hidden pastreaza spațiu liber ocupat de obiect

c. Nu exista nici o diferenta

3. Ce face position:absolute:

a. Pozitioneaza obiectul relativ la cel mai apropiat părinte pozitionat non-static.

b. Pozitioneaza obiectul intr-o pozitie fixa relativ la ecran

c. Pozitioneaza obiectul relativ la pozitia sa normala

4. Care afirmatie despre selectorii CSS “div p {...}” si “div > p {...}” este adevarata:
- a. Primul selector refera toate paragrafele care sunt in interiorul unui div
 - b. Al doilea selector refera toate paragrafele care sunt in interiorul unui div
 - c. Primul selector refera doar paragrafele fii al unui div
 - d. Al doilea selector refera doar paragrafele fii al unui div
5. Ce este un sprite CSS:
- a. Colectie de iconite alipite
 - b. Un fisier cu poze fara nume
 - c. Colectie de imagini suprapuse
 - d. Colectie de videouri scurte

HTTP:

1. Care dintre metodele HTTP urmatoare sunt idempotente:
- a. Get
 - b. Head
 - c. Delete
 - d. Put
 - e. Post
2. Care dintre metodele HTTP urmatoare sunt cacheable:
- a. Get
 - b. Head
 - c. Delete
 - d. Put
3. Care sunt headere valide:
- a. Host
 - b. User-agent
 - c. Content-size
 - d. Content-length
 - e. From
 - f. My-Cookie
4. Care dintre urmatoarele sunt atribute ale unui cookie:
- a. Name
 - b. Value
 - c. Expires
 - d. Date
 - e. Max-age
5. Ce poate semnifica un status cod de tip 4xx:
- a. Internal server error
 - b. Bad request
 - c. Unauthorized
 - d. Service unavailable

JS

1. Care secventa de cod afiseaza recurent la intervale de 3 secunde fraza "Cocosul canta..."?

```
function f() {  
    console.log("Cocosul canta...");  
}
```

a. `setTimeout(f, 3000);`

```
function f() {  
    console.log("Cocosul canta...");  
}
```

```
while(true) {  
    setTimeout(f, 3000);
```

b. `}`

```
function f() {  
    console.log("Cocosul canta...");  
    sleep(3);  
    f();  
}
```

c.

```
f();
```

```
function f() {  
    console.log("Cocosul canta...");  
}
```

d.

```
setInterval(f, 3000);
```

```
function f() {
    console.log("Cocosul canta...");
    setTimeout(f, 3000);
}

e. setTimeout(f, 3000);
```

2. Care este diferenta dintre let si var:
 - a. Variabilele definite cu let pot avea scop local intr-o functie, iar cele cu var nu
 - b. Variabilele definite cu let pot avea scop de tip bloc, iar cele cu var nu
 - c. Var are intotdeauna scop global
 - d. Variabilele definite cu var pot fi redeclaratate in acelasi bloc, iar cele cu let nu
3. Care e diferenta intre =, == si ===:
 - a. = compara valorile celor doi operanzi, == compara si valoare si tipul lor
 - b. = este folosit pentru a atribui o valoare unui operand, == pentru comparatii si === pentru a lega 2 variabile
 - c. = este folosit pentru a atribui o valoare unui operand, == pentru comparatii intre tipuri de date primitive, iar === pentru comparatii intre obiecte
 - d. = este folosit pentru a atribui o valoare unui operand, == pentru a compara valorile operanzilor, iar === pentru a compara si tipul si valoarea operanzilor
4. Care sunt tipurile de scopuri in JS:
 - a. Global scope
 - b. Function scope
 - c. Block scope
 - d. Restricted scope
 - e. Strict scope
5. Pentru ce este folosit keywordul this in JS:
 - a. Refera obiectul global adica window
 - b. Refera obiectul global adica document
 - c. Cand este folosita intr-o metoda a unui obiect refera obiectul curent.
 - d. Intr-o functie obisnuita refera obiectul global
 - e. Intr-un event this refera obiectul pe care s-a apelat eventul.