POST-TEST KOMPETENCJI

**Program Rozwoju Kompetencji informatycznych**

**Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie**

Framework React

Prowadzący: Marcin Albiniak

Data przeprowadzenia testu: 30.12.2022. r.

Imię i nazwisko Studentki/ Studenta: …………………………..

Kierunek oraz stopień studiów: …………………………………………….

1. **Język HTML5 wprowadza obsługę takich elementów jak:**
   1. Obsługę serwerów obiektowych baz danych
   2. Mechanizm Drag and Drop
   3. Możliwość bezpośredniej implementacji w kodzie źródłowym skryptów języka Swift
   4. Obsługę elementów związanych z geolokacją

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Składnikami nowej architektury HTML5 są elementy:**
   1. <FOOTER>
   2. <SECTION>
   3. <BACKGROUND>
   4. <ASIDE>
2. **W bibliotece JQuery wywołujemy obiekt JQuery poprzez:**

Active.JQ

JQuery

$

&

***Liczba punktów: …***

1. **Do bibliotek JS zaliczamy:**

Sugar

Underscore

EventListener

JSF

***Liczba punktów: …***

1. **Podstawową klasą AJAX jest:**

RequestJS

usingHttp

XMLHttpRequestObject

StreamWriter

***Liczba punktów: …***

1. **JSON to:**

Nazwa Listenera służącego do czytania ruchu kursora

Nazwa paczki uniwersalnej

Lekki format wymiany danych stworzony dla JavaScript

Sposób łączenia formularza z bazą danych SQLLite

***Liczba punktów: …***

1. **Zdarzeniami w JS są:**
   1. onclick
   2. onmouseover
   3. onfingertip
   4. backroll

***Liczba punktów \_\_\_\_\_***

1. **Bootstrap to:**
   1. Biblioteka CSS, stworzona i rozwijana przez programistów Twittera
   2. Biblioteka CSS, stworzona i rozwijana przez konsorcjum W3C
   3. Biblioteka JS
   4. Język programowania elementów frontów stron www

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

10. **Podaj sposoby definiowania komponentów w React:**

**11. Co to są komponenty wyższego rzędu React?**

**12. Co to są render props w React?**

**13. Jak się odwoływać do elementów w komponencie React? Podaj krótki przykład:**

**14. Omów cykl życia komponentu w React.js – opisz w ilu i jakich ??stanach może być komponent?**