

1. რა არის ჯავასკრიპტი?
2. რა არის key მახასიათებლები ჯავასკრიპტის;
3. რა განსხვავება var, let შორის?
4. რა განსხვავებაა let | const შორის?
5. რა განსხვავებაა '==' '===' შორის?
6. რა სახის მონაცემთა ტიპები იცით?
7. რა განსხვავებაა პრიმიტიულ ტიპსა და რეფერენს ტიპს შორის?
8. ჩამოთვალეთ პრიმიტიული და რეფერენს ტიპები.
9. როგორ აღწეროთ ფუნქციის ჯავასკრიპტში.
10. რა განსხვავებაა function declaration და function expression შორის?
11. რისთვის გამოიყენება return?
12. დაახასიათეთ ეროუ ფუნქცია.
13. როგორ მუშაობს პროტოტიპული მემკვიდრეობა ჯავასკრიპტში?
14. რას ნიშნავს IFE(IMEDIATELY INVOKED FUNCTION)
15. მასივზე იტერაციის რა განსხვავებული გზები არსებობს;
16. რა განსხვავებაა for of და for in ციკლებს შორის.
17. რა განსხვავებაა for და do while შორის.
18. რა არის ქლოჟერი?
19. რა არის სკოუპი, სკოუპ ჩეინი, ლექსიკალ სკოუპი.
20. არ არის async/await
21. რომელი სტატუს კოდები იცით.
22. როგორ იქმენა კლასი ჯავასკრიპტში?
23. რას გულისხმობს prototype ფროფერტი ჯავასკრიპტში.
24. რას გულისხმობს მოდულები ჯავასკრიპტში.
25. რა განსხვავებაა -NaN, Null, undefined შორის?

26. როგორ შეადარედი ორ ობიექტს ერთმანეთთან?
27. როგორ დაამატებდი ივენთ ლისენერს ჯავასკრიპტში??
28. რა არის DOM?
29. როგორ მანიპულირებ დომზე ჯავასკრიპტში?
30. რა განსხვავებაა INNEhtml და textcontent შორის?
31. რა არის ივენთ ბაბლინგი?>
32. რა არის კოერცია და რა სახის იცით?
33. რა განსხვავებაა forEach და map შორის?
34. რას აკეთებს მეთოდები- filter, reduce, find, splice, slice.
35. როგორ შექმნი მასივის ქოფის?
36. რა არის სპრედ ოპერატორი?
37. რა განსხვავებაა სინქრონულ და ასინქრონულ კოდს შორის?
38. ჯავასკრიპტის ენჯინში სად ინახება პრიმიტიული ინფორმაცია და სად რეფერენს?
39. როგორ ჰენდლავ ასინქრონულ კოდს?
40. რა განსხვავებაა call() apply() bind() შორის?
41. რისთვის არის webworker-ები.
42. აღწერე ჰოისთინგი ჯავასკრიპტში.
43. აღწერე იმპლისიტ კოერცია.
44. რა არის strict-mode ჯავასკრიპტში.
45. აღწერე this ქივორდი.
45. self invoking ფუნქცია აღწერე.
46. რა არის ობიექტის დესტრუქტურირება;
47. რა არის Temporal Dead Zone.
48. რა იგულისხმება ჯავასკრიპტის დიზაინ პატერნებში?
49. რისთვის ვიყენებთ JSON() მეთოდს.

50. რა განსხვავებაა tERNARY ოპერატორს და IF ELSE ბლოკს შორის.

ლაივ-კოდინგი

ამოცანა 1:

მოცემული გაქვს HTML & css კოდი

```
<input id="value1" type="text" value="" /> x <span id="value2">1234</span> = <span id="total" class="other">?</span>
```

.....

```
.positive { color: green; }
```

```
.other { color: red; }
```

დანერეთ ჯავასკრიპტის კოდი, რომელიც ინფუთში ჩანერილ მნიშვნელობას გადაამრავლებს 1234-ზე, რომელიც სტატიკურად ისედაც განერილია და ტოლობის მერე გამოაჩინეთ შედეგი. თუ შედეგი დადებითი რიცხვი იქნება მწვანედ გამოაჩინეთ რიცხვი, ხოლო თუ ნული ან ნულზე ნაკლები იქნება წითლად.

ამოცანა 2:

დანერეთ რიცხვები და გამოიტანეთ მაქსიმალური და მინიმალური სიდიდის რიცხვები.

ამოცანა 3.

დანერეთ კოდი, რომელიც მომხარებელს დაანერინებს სიტყვას და თქვენ ამ მნიშვნელობას შეამოწმებთ პალინდრომი არის თუ არა.

ამოცანა 4.

დანერეთ ჯავასკრიპტის კოდი რომელიც საპირისპირო მიმართულებით დააყენებს სტრინგის მნიშვნელობებს.

ამოცანა 5:

დანერეთ ჯავასკრიპტის ფუნქცია, რომელიც იღებს მასივს და აბრუნებს ახალ მასივს, მხოლოდ ლუნი რიცხვებით.

ამოცანა 6:

დანერე ჯავასკრიპტ კოდი, რომელიც დააგენერირებს ჯავასკრიპტში რენდომ რიცხვს, რომლის ფარგლები იქნება 20, ყოველი რენდომ რიცხვი უნდა იყოს მთელი რიცხვი.

ამოცანა 7:

დანერეთ პროგრამა, რომელიც მომხმარებელს ჩაანერინებს სიტყვას და ეს სიტყვა უნდა დააბრუნოთ `sort()` მეთოდის გამოყენებით ანბანის ბგერების თანმიმდევრობით. სიტყვის მისაღებად გამოიყენეთ `prompt()`

ამოცანა 8:

დანერე ფუნქცია `reverseString`, რომელიც თავის ტანში დაატრიალებს `for` ციკლს და შემოსულ სტრინგს დააბრუნებს საპირისპირო მიმართულებით. სტრინგი ჩაანერინეთ `prompt` ის გამოყენებით მომხმარებელს.

მაგ ფრონტ >> `//output` // ტნორფ

ამოცანა 9:

დანერე ფუნქცია `reverseString`, რომელიც თავის ტანში შემოსულ სტრინგს დააბრუნებს საპირისპირო მიმართულებით, გამოიყენეთ `reverse()`

ამოცანა 10:

დანერე ფუნქცია `checkVariable`, რომელიც ამოწმებს არის თუ არა შემოსული ინფორმაცია, უნდფაინდი ან `null` და დაპრინტავს

The variable is undefined or null

The variable is neither undefined nor null

გადაეცით შემდეგი არგუმენტები :

```
let newVariable;
```

```
checkVariable(5);
```

```
checkVariable('hello');
```

```
checkVariable(null);
```

```
checkVariable(newVariable);
```