# http中get和post的区别

get用于获取数据，post用户修改数据

get提交数据基于url，不同浏览器对url的长度有不同的限制

get提交数据速度更快

post没有对数据的大小限制

post更加安全，get提交的数据，可能会被缓存

# jquery绑定的事件和命名空间

任何名称均可作为绑定的事件名称，标准事件名称可通过用户操作执行回调方法，非标准和标准事件名称均可通过.tigger()来触发。

命名空间指click.a.b，其中a，b就是命名空间，用于相同dom元素绑定多个同名事件，再指定触发某个事件和指定删除某个事件时使用

# 数组去重

var *array* =['a','b','1','c','a',1,36];  
var distinct = function(array){  
 var arr = [];  
 for(var i = 0; i<array.length; i++){  
 arr.indexOf(array[i])< 0 && arr.push(array[i])  
 }  
 return arr  
}  
distinct(*array*);

# display的值

block,inline,inline-block,none

none:不被显示

block:块级元素，前后形成断行

Inline：内联元素，前后没有断行，长度跟内容相关

Inline-block:行内块元素，前后没有断行，但是可以像block一样，设置宽度高度等

# 5.mouseover 和mouseenter 的区别

不论鼠标穿过被选元素还是其子元素都会触发mouseover对应mouseout

只有在鼠标穿过被选元素时，才会触发mouseenter对应mouseleave

# 6.javascript有几种数据类型

在Javascript中只有五种简单类型，分别为null,undefined,boolean,String和Number。一种复杂类型：object。代码类型只有一种形式就是function。

# domReady和onload的区别

*/\* 在document文档加载完成后执行，document文档包括了加载图片等其他信息\*/  
/\*\*  
 \* 多个window.onload 仅执行一个，  
 \*/*window.onload = function(){  
 console.log('onLoad2')  
};  
*/\*\*  
 \* 绑定方式的load 可执行多个  
 \*/*window.addEventListener( "load", function(){  
 console.log(new Date(),'load1')  
});  
window.addEventListener( "load", function(){  
 console.log(new Date(),'load2')  
});  
  
*/\*在DOM加载完成后执行，在执行同步js代码之后，渲染图片等其他信息之前\*/*document.addEventListener('DOMContentLoaded',function(){  
 console.log($('img').width())  
 console.log(new Date(),'DOMContentLoaded')  
},false);

# 8.http状态码

200 ：OK  
301：永久重定向  
302：临时重定向

304：文件在服务器上未被修改，可以使用缓存  
404：不存在  
500：服务器出错

# 9.单例模式

var *Singleton* = (function () {  
 var instantiated;  
 function init() {  
 */\*这里定义单例代码\*/* return {  
 publicMethod: function () {  
 console.log('hello world');  
 },  
 publicProperty: 'test'  
 };  
 }  
  
 return {  
 getInstance: function () {  
 if (!instantiated) {  
 instantiated = init();  
 }  
 return instantiated;  
 }  
 };  
})();

# 深度克隆一个对象

function cloneObj(obj){  
 var result, i,item;  
 if(result === undefined){  
 if(Object.prototype.toString.call(obj) === '[object Array]'){  
 result = [];  
 for(i = 0; i<obj.length; i++){  
 result[i] = cloneObj(obj[i]);  
 }  
 }else if(Object.prototype.toString.call(obj) === '[object Object]'){  
 result = {};  
 for(item in obj){  
 result[item] = cloneObj(obj[item]);  
 }  
 }else{  
 result = obj;  
 }  
 }  
 return result;  
}

# 请简述javascript延迟加载的方式

# Arguments

永远与命名参数的值相同，修改arguments也会修改命名参数的值，修改命名参数的值，也会修改arguments的值，arguments的长度是由传入参数的个数决定的，不是由函数定义时的命名参数个数决定的。如果只传入了一个参数，那么arguments[1]设置的值不会反应到命名参数中。

arguments.callee ：callee属性是arguments 对象的一个成员，它表示对函数对象本身的引用.

arguments.callee.length ：代表函数的形参长度  
arguments.length:代表实参长度

function.length ：代表形参长度

caller：function.caller 属性只有在函数执行时才有定义。caller这个属性保存哪个函数调用了当前方法

Array.prototype.slice.call(likeArray) 将类数组转换为数组

# 13.一个页面从输入 URL 到页面加载显示完成，这个过程中都发生了什么？

webKit 且不考虑缓存的情况：

1. 通过http请求将html页面下载至浏览器中
2. 将html代码自上到下依次解析
3. 找到需要下载的js，css，img等外部元素，并行下载
4. 页面加载流程跟css文件链接在html中的位置无关，跟js文件在html代码中的位置有关
5. 所有Css文件下载完成前，浏览器不会渲染dom
6. Js文件下载完成，但css文件下载未完成，不渲染dom，js代码也不会执行
7. 所有css文件下载完成后，在html代码中依次从上至下渲染dom
8. 碰到script标签，若js文件未下载完成，等待js下载完成，阻塞UI渲染，等待js下载完成后，执行js代码，执行代码后，继续向下渲染dom
9. Dom渲染完成后，触发通过js绑定的DOMContentLoad事件
10. Image下载完成并渲染后，触发通过js绑定的onload 事件

# typeof

数字：number

字符串：string

布尔：boolean

方法：function

undefined:undefined

未定义:undefined

null:object

其他：object

# 自定义异常

var myError = function(message){  
 this.message = message;

}

myError.prototype = new Error();

抛出异常:throw myError(‘自定义异常’);

判断自定义异常：e instanceof myError

# 高性能网站建设

1.图片地图？

2.CSS Sprites 将多张图片合并为一张图片，通过background-position 指定显示的内容

3.内联图片，将图片转为base64的格式，整体下载量会增加

4.合并js文件，合并css文件

5.使用CDN，用户离服务器越近，http请求越快

Redonly和disable的区别

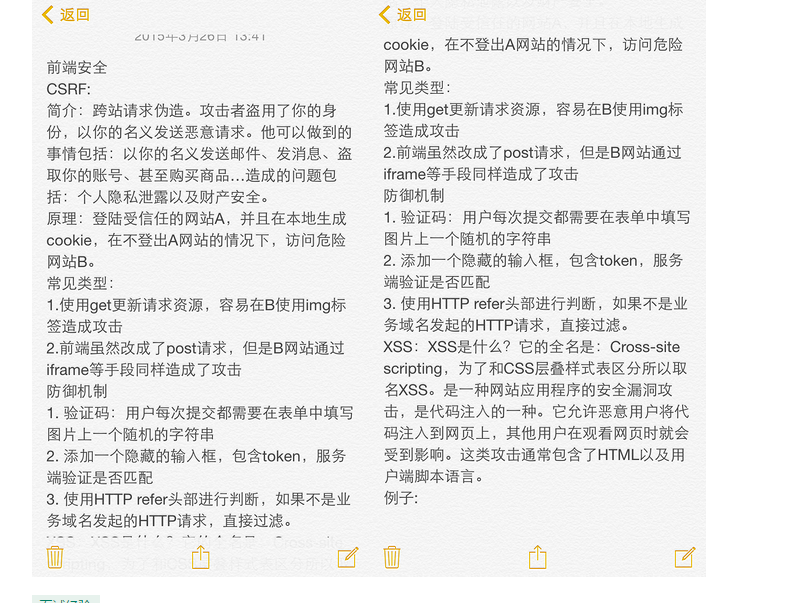
前端安全

浏览器内核

Seajs requirejs

圣杯布局

1. jQuery的四种绑定bind，live，delegate，on的区别？
2. 8.几个名词：ajax、XSS、session hijacking、content。
3. 9.闭包是什么？闭包的优缺点？闭包的使用场景？
4. 10.什么是冒泡事件？如何阻止冒泡事件？
5. Jquery api



11.Js面向对象的几种方式。

.jQuery中的$.ajax()方法的返回值具有什么特性

Define

闭包

1：对于用户体验有什么想法或见解  
  
1.取得一致性：  
类似的情况应该有让使用者有一致性的操作。在提示、选单与说明文件中，应该采用同样的名词。并且保持命令的一贯性。  
  
2.让重度用户使用快捷方式：  
当使用频率增加时，使用者会希望减少互动的次数、让每次的互动能够一次做更多的动作。缩写、功能键、隐藏功能与综观全局的功能，对专家来说非常有用。  
  
3.提供有意义的回馈：  
当使用者做出一些动作时，系统应该提供回馈。越频繁的动作，其回馈的强度可以低一些。越重要或不寻常的动作，其回馈强度应该要显著一些。  
  
4.设计对话产生结束：  
一连串的动作应该被组织成开始、中间、结束三部份。当动作结束的时候，要提供回馈让使用者知道动作已经完成。在做下个一连串的动作之前，先告知使用者整个流程，能够减轻使用者的压力、提高满意度。  
  
5.提供简单的错误处理：  
最好不要让系统有严重错误的可能性。如果还是造成错误，系统应该能够侦测出出来，并提供一个简单、使用者可以理解的错误处理方式。  
  
6.允许回到上一步：  
这个功能可以减低使用者的焦虑，因为使用者只到做错了可以重来。这个功能鼓励使用者探索不熟西的选项。回到上一步的功能，可以包含一个、或是一连串的动作。  
  
7.满足使用者控制的需求：  
有经验的使用者强烈的感觉到他们在控制系统，做出动作之后，系统提供回馈。系统设计上要让使用者作为动作的处发者，而不是响应者。  
  
8.减少短期记忆需求：  
人类的短期记忆有限，因此显示上要保持简单、能同时显示多页数据以减少窗口切换频率，减少记忆指令和动作顺序的时间。

1. css实现每个单词第一个字母大写。（这道题我不记得那css怎么写，不经常用，没写出来）。  
   2、overflow-x是css2还是css3。（我最不喜欢这种题，只要知道主流浏览器支不支持就足够了，记得前段时间在该论坛也说过这题，当时有人查是css2，有人查是css3。。。）  
   3、如果使用原生javascript深度克隆一个对象。  
   4、jquery中$(".class")和$("div.class")在IE8下哪个效率高，请解释原因。  
   5、以下哪个不是HTML5新标签：A、<article>  B、<section>  C、<address>  D、<time>  
   6、使用HTML和css实现效果（尽量不用float属性)

postMessage

引用传值，非引用传值

Websocket

自定义事件

内存泄漏

模板引擎

eval是做什么的？

null，undefined 的区别？

如何创建一个对象? （画出此对象的内存图）

AMD（Modules/Asynchronous-Definition）、CMD（Common Module Definition）规范区别？

JQuery的源码看过吗？能不能简单说一下它的实现原理？

Jquery Api

JQuery一个对象可以同时绑定多个事件，这是如何实现的？

WEB应用从服务器主动推送Data到客户端有那些方式？

请写一个 getParents 方法让它可以获取某一个 DOM 元素的所有父亲节点。

alert(Function instanceof Object);

alert(Object instanceof Function);

alert(Object instanceof Function); // return true 原因

alert(Function instanceof Object); // return true 原因

<http://www.w3cfuns.com/notes/15447/4991545ff0e5ec749345ac574f794619>

前端优化提高客户端响应速度的方法,至少10条以上

看过哪些书

严格模式与混杂模式——如何触发这两种模式，区分它们有何意义

DOM BOM