

Begonnen am	Montag, 10. Juni 2024, 10:10
Status	Beendet
Beendet am	Montag, 10. Juni 2024, 10:27
Verbrauchte Zeit	17 Minuten 5 Sekunden
Bewertung	25.10 von 37.00 (67.84%)

Frage 1

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.50 von 1.00

Wo kann JavaScript ausgeführt werden?

- ☒ im Browser (z.B. in Firefox, Chrome, Edge) ✓
- ☐ auf einem Computer als Desktop-Applikation (z.B. mit Electron)
- ☐ auf einem Server in der Cloud (z.B. AWS Lambda, Cloudflare Worker)
- ☒ auf einem Computer als CLI-Applikation (z.B. mit Node.js) ✓

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 2 richtig ausgewählt.

Lesen Sie bei Bedarf das Kapitel <https://javascript.info/hello-world>

Die richtigen Antworten sind:

im Browser (z.B. in Firefox, Chrome, Edge),

auf einem Computer als Desktop-Applikation (z.B. mit Electron),

auf einem Server in der Cloud (z.B. AWS Lambda, Cloudflare Worker),

auf einem Computer als CLI-Applikation (z.B. mit Node.js)

Frage 2

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Für JavaScript im Browser: Welches HTML-Tag wird verwendet, um eine externe JavaScript-Datei in eine Webseite einzubinden?

- ☐ `<js>`
- ☐ `<link>`
- ☒ `<script>` ✓
- ☐ `<javascript>`

Die Antwort ist richtig.

Lesen Sie bei Bedarf das Kapitel <https://javascript.info/hello-world>

Die richtige Antwort ist:

`<script>`

Frage 3

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Welche Funktion wird verwendet, um "Hello, world!" in einem Alert-Fenster anzuzeigen? Schreiben Sie den ganzen Funktionsaufruf.

Antwort: 

Lesen Sie bei Bedarf das Kapitel <https://javascript.info/structure>

Die richtige Antwort ist: `alert("Hello, world!")`

Frage 4

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Welche Funktion wird verwendet, um etwas auf der (Entwickler-)Konsole auszugeben

- ☐ `alert()`
- ☐ `output()`
- ☒ `console.log()` ✓
- ☐ `print()`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:
`console.log()`

Frage 5

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Welches Symbol wird verwendet, um eine Anweisung in JavaScript zu beenden?

- ☒ Semikolon (;) ✓
- ☐ Komma (,)
- ☐ Punkt (.)
- ☐ Doppelpunkt (:

Die Antwort ist richtig.

Lesen Sie bei Bedarf das Kapitel <https://javascript.info/structure>

Die richtige Antwort ist:
Semikolon (;)

Frage 6

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Können JavaScript-Anweisungen über mehrere Zeilen geschrieben werden?

- ☒ Wahr ✓
- ☐ Falsch

Lesen Sie bei Bedarf das Kapitel <https://javascript.info/structure>

Die richtige Antwort ist 'Wahr'.

Frage 7

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie werden **mehrzeilige** Kommentare in JavaScript formatiert?

- ☐ `// Kommentar`
- ☐ `<!-- Kommentar -->`
- ☐ `# Kommentar`
- ☒ `/* Kommentar */` ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`/* Kommentar */`

Frage 8

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie deklariert man eine Variable in JavaScript?

- ☐ `new name;`
- ☒ `let name;` ✓
- ☐ `variable name;`
- ☒ `var name;` ✓ * sollte aber vermieden werden
- ☐ `create name;`
- ☒ `const name;` ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtigen Antworten sind:

`var name;;`

`let name;;`

`const name;`

Frage 9

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.33 von 1.00

Welche dieser sind **keine gültigen Variablennamen** in JavaScript?

- ☒ `1name` ✓
- ☐ `name-variable`
- ☐ `name`
- ☐ `function`
- ☒ `$name` ✗
- ☐ `name_variable`

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 1 richtig ausgewählt.

Die richtigen Antworten sind:

`1name`,

`function`,

`name-variable`

Frage 10

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.60 von 1.00

Was sind die Unterschiede zwischen `var`, `let` und `const`?

- ☐ `var` und `let` sind funktionsbasiert, während `const` blockbasiert ist.
- ☐ `var` und `let` können neu zugewiesen werden, `const` nicht.
- ☒ `var` ist funktionsbasiert, `let` und `const` sind blockbasiert. ✓
- ☒ `var` kann global sein und sollte nicht mehr eingesetzt werden ✓

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 2 richtig ausgewählt.

Die richtigen Antworten sind:

`var` ist funktionsbasiert, `let` und `const` sind blockbasiert,

`var` und `let` können neu zugewiesen werden, `const` nicht,

`var` kann global sein und sollte nicht mehr eingesetzt werden

Frage 11

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Warum könnte man `let` über `var` in einer Schleife bevorzugen?

- ☐ `let` bietet Block-Scoping, das die Variable auf die Schleife beschränkt.
- ☐ `let` erlaubt das erneute Deklarieren von Variablen.
- ☒ `let` hat keine Vorteile gegenüber `var`. ✖
- ☐ `let` erhöht die Variable automatisch.

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`let` bietet Block-Scoping, das die Variable auf die Schleife beschränkt.

Frage 12

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.67 von 1.00

Ordnen Sie die primitiven Datentypen in JavaScript richtig zu:

Listen	Array	✓
Datenstrukturen	JSON	✖
Ganzzahlen	Number	✓
Wahrheitswerte	Boolean	✓
Fließkommazahlen	Float	✖
Texte	String	✓

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 4 richtig ausgewählt.

Die richtige Antwort ist:

Listen → Array,

Datenstrukturen → Object,

Ganzzahlen → Number,

Wahrheitswerte → Boolean,

Fließkommazahlen → Number,

Texte → String

Frage 13

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Wie ermittelt man den Typ eines Variablenwerts in JavaScript?

- ☐ `typeof()`
- ☒ `getType()` ✖
- ☒ `type()` ✖
- ☐ `typeof`

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`typeof`

Frage 14

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Was ist das Ergebnis der Operation `"1" + 2` in JavaScript?

- ☐ `"12"`
- ☐ `69`
- ☐ `3`
- ☒ `"3"` ✖

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`"12"`

Frage 15

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was ist ein `NaN`-Wert und wie kann er überprüft werden?

- ☐ Not-a-Name, überprüft mit `isNaN()`
- ☐ Not-a-Name, überprüft mit `isName()`
- ☒ Not-a-Number, überprüft mit `isNaN()` ✔
- ☐ Not-a-Number, überprüft mit `isNumber()`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

Not-a-Number, überprüft mit `isNaN()`

Frage 16

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Welche Funktion wird verwendet, um eine einfache Nachrichtenbox (ohne Input) für den Benutzer anzuzeigen?

- ☐ `prompt()`
- ☒ `message()` ✖
- ☐ `confirm()`
- ☐ `alert()`

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`alert()`

Frage 17

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Was ist der Standardrückgabewert der Funktion `confirm()`, wenn der Abbrechen-Knopf gedrückt wird?

- ☒ `"Cancel"` ✖
- ☐ `false`
- ☐ `true`
- ☐ `undefined`

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`false`

Frage 18

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was ist der Unterschied zwischen `alert()` und `confirm()`?

- ☐ `alert()` kann Benutzereingaben akzeptieren, `confirm()` nicht.
- ☐ `alert()` gibt einen Wert zurück, `confirm()` nicht.
- ☒ `alert()` gibt keinen Wert zurück, `confirm()` gibt wahr oder falsch zurück, basierend auf der Benutzereingabe. ✔
- ☐ Es gibt keinen Unterschied.

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`alert()` gibt keinen Wert zurück, `confirm()` gibt wahr oder falsch zurück, basierend auf der Benutzereingabe.

Frage 19

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie prüft man den Wert, der von `prompt()` zurückgegeben wird?

- ☐ Durch Verwendung eines `confirm()`-Dialogs
- ☐ Durch Vergleich mit dem Standardwert
- ☐ Durch Verwendung eines `alert()`-Dialogs
- ☒ Durch Überprüfung, ob er null ist ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

Durch Überprüfung, ob er null ist

Frage 20

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Welche Funktion wird verwendet, um einen String in eine ganze Zahl zu konvertieren?

- ☐ `toNumber()`
- ☐ `toString()`
- ☒ `parseInt()` ✓
- ☐ `toFloat()`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`parseInt()`

Frage 21

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was ist das boolesche Umwandlungsergebnis eines leeren Strings?

- ☐ `null`
- ☐ `true`
- ☐ `""`
- ☒ `false` ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`false`

Frage 22

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was ist das Ergebnis von `Boolean("")`?

- ☐ `undefined`
- ☐ `null`
- ☒ `true` ✓
- ☐ `false`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`true`

Frage 23

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie wirkt sich die Typumwandlung auf den Vergleichsoperator `==` aus?

- ☐ Es wird eine strenge Typüberprüfung durchgeführt.
- ☒ Typumwandlung kann unerwartete Ergebnisse liefern, weil Werte verschiedener Typen verglichen werden. ✓
- ☐ Nur numerische Werte werden verglichen.
- ☐ Typumwandlung findet nicht statt.

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

Typumwandlung kann unerwartete Ergebnisse liefern, weil Werte verschiedener Typen verglichen werden.

Frage 24

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was macht der `+` Operator, wenn er mit Zahlen verwendet wird? Und mit Strings?

- ☐ Multipliziert Zahlen und fügt Strings zusammen.
- ☒ Addiert Zahlen und fügt Strings zusammen. ✓
- ☐ Subtrahiert Zahlen und trennt Strings.
- ☐ Addiert Strings und fügt Zahlen zusammen.

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

Addiert Zahlen und fügt Strings zusammen.

Frage 25

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.50 von 1.00

Wie würde man eine Variable `x` um 1 erhöhen, indem man einen Kurzschreiboperator verwendet?

- ☐ `x += 1`
- ☒ `x++` ✓
- ☐ `x--`
- ☐ `x &= 1`

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 1 richtig ausgewählt.

Die richtigen Antworten sind:

`x++`,

`x += 1`

Frage 26

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Erklären Sie die Präzedenzregeln mit einem Beispiel, das die Operatoren `+`, `*` und `=` verwendet.

- ☒ `x = 7 * 3 + 2` ist gleich `x = 23` ✗
- ☐ `x = 7 + 3 * 2` ist gleich `x = 20`
- ☐ `x = 7 * 3 + 2` ist gleich `x = 11`
- ☒ `x = 7 + 3 * 2` ist gleich `x = 13` ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`x = 7 + 3 * 2` ist gleich `x = 13`

Frage 27

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Was ist der Unterschied zwischen den Operatoren `==` und `===`?

- ☐ `==` ist eine Zuweisung, `===` ein Vergleich.
- ☒ `==` vergleicht Wert und Typ, `===` vergleicht nur den Wert. ✖
- ☐ Es gibt keinen Unterschied.
- ☐ `==` vergleicht nur den Wert, `===` vergleicht Wert und Typ.

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`==` vergleicht nur den Wert, `===` vergleicht Wert und Typ.

Frage 28

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie schreibt man eine einfache `if`-Anweisung, um zu überprüfen, ob eine Variable `a` grösser als 10 ist?

- ☒ `if (a > 10) ✓`
- ☐ `if [a > 10]`
- ☐ `if {a > 10}`
- ☐ `if a > 10`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`if (a > 10)`

Frage 29

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Schreiben Sie ein Beispiel für eine `if-else`-Anweisung, die verschiedene Nachrichten basierend auf dem Wert einer Variablen ausgibt.

- ☒ `if (x > 5) { console.log("Grösser als fünf."); } else { console.log("Fünf oder weniger."); } ✓`
- ☐ `if { x > 5 console.log("Grösser als fünf."); } else { console.log("Fünf oder weniger."); }`
- ☐ `if (x > 5) console.log("Grösser als fünf."); else console.log("Fünf oder weniger.");`
- ☐ `if x > 5 { console.log("Grösser als fünf."); } else { console.log("Fünf oder weniger."); }`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist: `if (x > 5) { console.log("Grösser als fünf."); } else { console.log("Fünf oder weniger."); }`

Frage 30

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was macht der `&&` Operator?

- ☐ Gibt `true` zurück, wenn einer der Operanden `true` ist.
- ☒ Gibt `true` zurück, wenn beide Operanden `true` sind. ✓
- ☐ Gibt den ersten `true` Wert zurück.
- ☐ Addiert zwei Werte.

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

Gibt `true` zurück, wenn beide Operanden `true` sind.**Frage 31**

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was gibt `true || false` zurück?

- ☒ `true` ✓
- ☐ `NaN`
- ☐ `undefined`
- ☐ `false`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`true`**Frage 32**

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Schreibe eine einfache `for`-Schleife, die die Zahlen 1 bis 5 ausgibt.

- ☐ `for (i < 5; i++) { console.log(i); }`
- ☒ `for (let i = 1; i <= 5; i++) { console.log(i); }` ✓
- ☐ `while (i = 1; i <= 5; ++i) { console.log(i); }`
- ☐ `for (let i = 0; i < 5; i++) { console.log(i); }`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`for (let i = 1; i <= 5; i++) { console.log(i); }`

Frage 33

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Wie beendet man eine Schleife frühzeitig mit einer Steueranweisung?

- ☐ `end;`
- ☐ `exit;`
- ☐ `stop;`
- ☐ `continue;`
- ☒ `break;` ✓

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`break;`

Frage 34

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Erkläre den Unterschied zwischen `while` und `do-while` Schleifen.

- ☐ `while` prüft die Bedingung **vor** jedem Durchlauf, `do-while` prüft sie **nach** jedem Durchlauf.
- ☐ `while` ist nur für Zählschleifen, `do-while` für Bedingungsschleifen.
- ☐ Es gibt keinen Unterschied.
- ☒ `do-while` prüft die Bedingung **vor** jedem Durchlauf, `while` prüft sie **nach** jedem Durchlauf. ✗

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

`while` prüft die Bedingung **vor** jedem Durchlauf, `do-while` prüft sie **nach** jedem Durchlauf.

Frage 35

Teilweise richtig

Erreichte Punkte 0.50 von 1.00

Wie wird eine Funktion in JavaScript deklariert?

- ☒ `function myFunction() {}` ✓
- ☐ `function => myFunction() {}`
- ☐ `function = myFunction() {}`
- ☐ `const myFunction = () => {}`
- ☐ `function: myFunction() {}`

Die Antwort ist teilweise richtig.

Sie haben 1 richtig ausgewählt.

Die richtigen Antworten sind:

`function myFunction() {}`,`const myFunction = () => {}`**Frage 36**

Falsch

Erreichte Punkte 0.00 von 1.00

Was ist eine anonyme Funktion in JavaScript?

- ☐ Eine Funktion ohne Namen, die sofort ausgeführt wird.
- ☐ Eine Funktion ohne Namen, die als Ausdruck verwendet wird.
- ☐ Eine Funktion, die keinen Zugriff auf ihr umgebendes Scope hat.
- ☒ Eine Funktion, die automatisch ihren Namen verliert, wenn sie ausgeführt wird. ✗

Die Antwort ist falsch.

Die richtige Antwort ist:

Eine Funktion ohne Namen, die als Ausdruck verwendet wird.

Frage 37

Richtig

Erreichte Punkte 1.00 von 1.00

Was ist der Standardrückgabewert einer Funktion in JavaScript, die kein `return`-Statement verwendet?

- ☐ `null`
- ☐ `0`
- ☒ `undefined` ✓
- ☐ `false`

Die Antwort ist richtig.

Die richtige Antwort ist:

`undefined`