

1. 关于Vue的生命周期，下列哪项是不正确的？(B)[单选题] A、Vue 实例从创建到销毁的过程，就是生命周期。 B、页面首次加载会触发beforeCreate, created, beforeMount, mounted, beforeUpdate, updated。 C、created表示完成数据观测，属性和方法的运算，初始化事件，\$el属性还没有显示出来。 D、DOM 渲染在mounted 中就已经完成了。
2. 对于Vue中数据响应式原理的说法，下列哪项是不正确的？(BD)[多选题] A、采用数据劫持方式，即Object.defineProperty()劫持data中各属性来实现数据响应式 B、视图中的变化通过Watcher更新data中数据 C、若data中某属性多次发生变化，Watcher仅会进入更新队列一次 D、通过编译过程进行依赖收集
3. 关于Vue组件间的参数传递，下列哪项是不正确的？(C)[单选题] A、子组件给父组件传值，使用\$emit方法 B、子组件使用\$emit('someEvent')派发事件，父组件使用@someEvent监听 C、祖孙组件间可以使用provide和inject方式跨层级相互传值 D、父组件给子组件传值，子组件通过props接受数据
4. 下列关于v-model的说法，哪项是不正确的？(C)[单选题] A、v-model能够实现双向绑定 B、v-model本质上是语法糖。它负责监听用户的输入事件以更新数据 C、v-model是内置指令，不能用在自定义组件上 D、对input使用v-model实际上是指定其:value和:input
5. 下列说法不正确的是哪项？(B)[单选题] A、key的作用主要是为了高效的更新虚拟DOM B、若指定了组件的template选项，render函数不会执行 C、使用vm.\$nextTick可以确保获得DOM异步更新的结果 D、若没有el选项，vm.\$mount(dom)可将Vue实例挂载于指定元素上
6. 下列说法不正确的是哪项？(B)[单选题] A、使用 this.\$parent查找当前组件的父组件。 B、使用 this.\$children按顺序查找当前组件的直接子组件。 C、使用 this.\$root查找根组件，并可以配合\$children遍历全部组件。 D、使用 this.\$refs查找命名子组件。
7. 下列关于vuex描述，不正确的是哪项？(C)[单选题] A、Vuex 是一个状态管理模式 B、Vuex主要用于多视图间状态全局共享与管理 C、在Vuex中改变状态可以通过mutations和actions D、Vuex通过Vue实现状态响应式，因此只能用于Vue
8. 下列关于vue-router的描述，不正确的是哪项？(C)[单选题] A、vue-router常用模式有hash和history两种 B、可以通过addRoutes方法动态添加路由 C、可以通过beforeEnter对单个组件进行路由守卫 D、vue-router借助Vue实现路由信息响应式，因此只能用于Vue
9. 关于vue服务端渲染，下列哪项说法是不正确的？(C)[单选题] A、通过服务端渲染，可以优化SEO抓取，提升首页加载速度 B、某些声明周期钩子函数(如beforeCreate、created)能同时运行在服务端和客户端 C、服务端渲染的vue.js是同构开发，因此vue扩展库可以在服务端应用中正常运行 D、组件渲染为服务器端的 HTML 字符串，将它们直接发送到浏览器，最后在客户端上"激活"为可交互的应用
10. 关于typescript在vue中的应用，哪项说法是不正确的？(C)[单选题] A、使用TypeScript可获得静态类型检查以及最新的ECMAScript特性 B、TypeScript是JavaScript类型的超集，它可以编译成纯JavaScript。意味着你完全可以用JS语法编写TS代码 C、使用Vue.extend({})方式声明组件不能获得TypeScript类型推断能力 D、基于类的Vue组件中如果要声明初始数据可以直接声明为实例的属性，如：`message: string = 'Hello!'`
11. 下列关于vue说法哪些是不正确的？(B)[单选题] A、vue简单易上手，性能高效，还便于与第三方库或既有项目整合 B、vue构建的项目复杂度增加较快，仅适合中小型项目 C、vue基于组件构建应用，代码组织简洁、易理解、易维护 D、vue借助虚拟DOM实现跨平台，服务端渲染，以及性能良好的DOM更新策略
12. 下列关于vue原理哪些是正确的？(ABCD)[多选题] A、Vue中数组变更通知通过拦截数组操作方法实现 B、编译器目标是创建渲染函数，渲染函数执行将得到VNode树 C、组件内data发生变化时会通知其对应Watcher执行异步更新 D、patching算法首先进行同层级比较，可能执行的操作是节点的增加、删除和更新