**三、填空题**

1. 把JavaScript加入到HTML中有 外部文件引入，script标签 两种方法。
2. 用来得到字符串长度的属性是 length 。
3. JavaScript中的循环语句有三种 for，while，do-while 。
4. JavaScript是一种脚本语言，使用它可以创建服务器端和  客户 端脚本。
5. 在网页上插入一段JavaScript的代码是

<script language=" JavaScript " type=" text/JavaScript " ></script>

1. 表达式”123abc”+123的计算结果是 123abc123
2. 定义了一个数组emp，显示数组长度的代码是 emp.length
3. 在进行表单验证时，当填写的文本框信息有错误时，通常会在文本框后面用红色的特殊字体显示错误信息，

那么这种即时错误信息是在文本框发生了 onblur 事件后产生的。

1. 替换字符串的方法是\_\_replace\_
2. 将一个json格式的字符串转换为相应的js对象，使用\_eval\_\_方法
3. 解决ajax跨域的技术叫做\_\_\_\_jsonp\_\_\_\_\_script标签\_\_\_\_\_。它将数据包裹在JS文件中，然后通过\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_的方式让客户端来操作数据。
4. JavaScript有两种特殊数据类型 ： null 、 undefined
5. window对象中定时器有两种 setInterval 、setTimeout
6. typeof [1,2,2] 的结果是 object
7. window的\_\_\_onload\_\_\_\_\_\_\_ 事件在浏览器完成页面加载后立即触发
8. 字符串里根据指定字符切割字符串 的方法是 split 。
9. 如果要判断一个变量a是否是一个数组，可以使用\_\_\_arr instanceof Array\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

四、简答题

1. js的数据类型？判断基本数据类型的操作符是什么？

number,string,object,Boolean,undefined,null,function typeof

1. 列举你知道的JS浏览器兼容问题。（6分）

写到三个以上（包含三个满分，每个两分）

1 event || window.event

2 e.cancelBubble=true; || e.stopPropagation();

3 box.currentStyle.width window.getComputedStyle(box, null).width

4 document.body || document.documentElement

5 addEventListener(“click”, function(){}, false);

attachEvent(“onclick”, function(){});

1. 请解释事件冒泡和事件捕捉的区别

（1）冒泡型事件：事件按照从最特定的事件目标到最不特定的事件目标(document对象)的顺序触发。

（2）捕获型事件(event capturing)：事件从最不精确的对象(document 对象)开始触发，然后到最

精确(也可以在窗口级别捕获事件，不过必须由开发人员特别指定)。

1. 请解释什么叫会话跟踪技术？

Cookie:是Web服务器发送给客户端的一小段信息，客户端请求时可以读取该信

息发送到服务器端，进而进行用户的识别。对于客户端的每次请求，服务器都会

将Cookie发送到客户端,在客户端可以进行保存,以便下次使用。

1. 使用document获取标签对象的常用方法是？

getElementById/getElementsByName/getElementsByTagName

1. DOM操作中，如何创建新元素？如何创建文本节点？如何将一个dom元素a追加到另一个dom元素b的中？

Document.createElement();

Document.createTextNode;

b.appendChild(a);

1. 获取鼠标在页面可视区域的位置坐标使用哪个属性？相对于页面的绝对坐标（包含页

面滚动的距离）如何计算？获取鼠标相对于某个元素的位置使用什么属性

1 clientX\clientY

2 clientX+document.body.scrollLeft||document.documentElement.scrollLeft;

clientY+document.body.scrollTop

3 offsetX,offsetY