

Welchen Befehl brauchen wir, um Dateien auf GitHub hochzuladen?

ANSWER CHOICE

A

sync

B

commit

C

pull

D

stage

E

push

was ist GitHub Pages?

ANSWER CHOICE

A

Ein E-book Portal mit Programmierhandbüchern.

B

GitHub Nutzer-Manual.

C

Anzeige des index.html eines Repositores.

D

web-hosting Dienst von GitHub

Wann brauchen wir Parameter?

ANSWER CHOICE

A

Parameter werden immer benötigt.

B

Funktionen des Typs "void" brauchen keine Parameter.

C

Parameter werden beim Aufruf einer Funktion benötigt.

D

Wenn Werte an Funktionen übergeben werden.

E

Eine Funktion kann Parameter benötigen, muss aber nicht.



was wird in der Konsole angezeigt werden ?

```

window.addEventListener("load", senseForce);

let rebellion: string[] = ["Luke", "Yoda", "Leia", "Obi-Wan Kenobi", "Han Solo"];
let force: string = "none";
function senseForce(): void {

    if (rebellion[1] == "Leia")
        force = "low";
    else if (rebellion[4] == "Yoda")
        force = "yoda";
    else if (rebellion[3] == "Obi-Wan Kenobi")
        force = "high"

    console.log(`The forcelevel is ${force}.`)

}

```

ANSWER CHOICE

A

none

B

The forcelevel is yoda.

C

The forcelevel is none.

D

The forcelevel is high.

E

The forcelevel is low.

Was stimmt mit den Aussagen der Kamelnotation überein?

ANSWER CHOICE

S

A	Ein Name beginnt immer mit einem Kapitalbuchstaben.
B	Trennung von Worten im Namen einer Funktion/Variable findet durch Grossbuchstaben statt.
C	Die Namen von Funktionen/Variablen werden konstant großgeschrieben.
D	Ein Name beginnt immer mit einem Kleinbuchstaben.

1:E, 2:D, 3:D,E, 4:D, 5:B,D

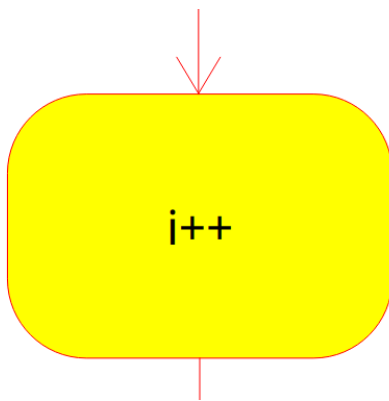
Das ist eine Zuweisung.

```
lightsaberLength == 9
```

Welchen Wert hat die Variable 'ergebnis' nach Zeile 3?

```
let num: number = 90;  
let ergebnis: number;  
ergebnis = num % 11;
```

Was stimmt ?



A

i wird initialisiert.

B

i wurde vorher initialisiert

was kann ein Debugger?

A

debuggen.

B

das Programm anhalten.

C

breakpoints abarbeiten.

D

Variablen verfolgen.

E

Variablen verändern.

F

Zeilenweise Code durchlaufen.

Math.random() erzeugt eine Zahl zwischen 1 und 100

```
let bild: HTMLElement = document.createElement("div");
bild.setAttribute( "class", "b");
bild.setAttribute("class","a");
bild.innerText = "such bild much class very wow";
bild.classList.add("c");
```

```
let bild: HTMLElement = document.createElement("div");
bild.setAttribute("class","b");
bild.setAttribute("class","a");
bild.innerText = "such bild much class very wow";
bild.classList.add("c");
```

Welche Klasse/Klassen hat das HTMLElement am Ende?

ANSWER CHOICE

A

"b"

B

"a"

C

"c"

D

"a","b","c"

E

"b","c"

F

"a","c"

G

"a","b"

Welche Ausgabe ist zu erwarten ?

```
console.log(Math.floor(-13.50));
```

Ein Event-Listener liegt immer auf dem gesamten HTML-Dokument.

Event-Listener werden nur durch Interaktionen des Nutzers ausgelöst.

Welche Phase wird bei einem Event als erstes ausgelöst?

A

Target

B

Capture

C

Bubble

Die GET-Methode gibt die Informationen...

A

in einer Datei an den Server weiter.

B

in der aktuellen HTML-Datei an den Server.

C

über die URL an den Server weiter.

Was bewirkt das 'action' Attribut des Form-Elements?

A

Es gibt an, was passiert wenn das Form-Element geklickt wird.

B

Es gibt an, was bei einer Veränderung im Form-Element geschehen soll.

C

Es setzt fest, wohin das Element geschickt wird.

D

Es gibt an, wohin die Form-Daten gesendet werden wenn es submitted wird.

Was beschreibt eine for-in Schleife?

A

Die Schleife iteriert über alle Werte des Arrays.

B

Die Schleife wiederholt Anweisungen, solange die Bedingung false liefert.

C

Die Schleife durchläuft alle Schlüssel aus einem Array.

D

Schlüssel bekommen in jedem Durchlauf einen Wert zugewiesen.

Ein Server kann nur Antworten erstellen.

wofür steht das "true"?

```
xhr.open("GET", address + "?meme=" + _doge, true);
```

A

Die Anfrage bekommt einen Boolean zurück.

B

Die Anfrage soll nur abgeschickt werden, wenn true dort steht.

C

Die Anfrage soll asynchron verschickt werden.

D

Die Anfrage ist nicht für den Nutzer sichtbar.

Nenne eine der Konsolenausgaben.

```
interface object{  
  [key:string]:number;  
}  
let something: object = { vier: 2, eins : 3, drei : 7};  
  
for(let key in something) {  
  console.log(key + something[key]);  
}
```

Eine Datenbank hat nur eine Collection.

Wie unterscheiden sich die Befehle `.drop()` und `.remove()`?

A

`.remove()` löscht eine Collection und `.drop()` einzelne oder mehrere Dokumente einer Collection

B

`.drop()` löscht eine Datenbank und `.remove()` löscht eine Collection.

C

`.drop()` löscht eine Collection und `.remove()` einzelne oder mehrere Dokumente einer Collection.

D

`.remove()` löscht eine Datenbank und `.drop()` löscht einzelne oder mehrere Collections einer Datenbank.

Wie verläuft die Anfrage an die Datenbank in Aufgabe 9?

A

Client, Datenbank, Server

B

Server, Datenbank, Client, Datenbank

C

Client, Datenbank, Server, Datenbank

D

Client, Server, Datenbank

E

Server, Client, Datenbank,

Wie viele Server sind in Aufgabe 9 eingebunden?

A

0

B

1

C

2

D

3

E

4

Wo sind die Ursprungs-Koordinaten (0/0) des Canvas?

A

Oben Rechts

B

Unten Links

C

Oben Mitte

D

Unten Mitte

E

Oben Links

F

Unten Rechts

G

Mitte des Canvas

"beginPath()", "lineTo()", und "moveTo()" geben einen Pfad an und zeichnen diesen.

Welche Einheit benutzt die "arc()"-Methode?

A

Radiant

B

Pixel

C

Grad

Wie werden Farben zur Verwendung im Canvas angegeben?

A

RBGA

B

Hexadezimal

C

Schlüsselwörter

D

RGB

E

HSL

Selektieren Sie die/den richtigen Constructor/en.

A

```
let eiscreme: Eis = new Eis;
```

B

```
let div: HTMLDivElement =  
document.createElement("div");
```

C

```
let class : HTMLDivElement = new  
HTMLDivElement();
```

D

```
let eiscreme: Eis = new Eis();
```

E

Keine der oberen Antworten ist richtig.

Schreiben Sie stichpunktartig die Unterschiede von Interfaces und Classes auf. (

Mit welchem Schlüsselwort wird Vererbung angezeigt?

A

import



B

export



C

inherits



D

extends



E

implements



Wie heißt die erbende Klasse?

Was ist Teil der Polymorphie?

A

Überschreiben von Attribute.

B

Überschreiben von Methoden.

C

Instanzen von Subklassen in Container von Superklassen speichern.

D

Vererbung von Klassen.

E

Gestaltwandlung in der Griechischen Mythologie.

1

1. E
2. D
3. D,E
4. D
5. B,D

2

1. False
2. 2,zwei,Zwei
3. B
4. B,C,D,F

3

1. False
2. F
3. -14, - 14, minus 14, minus vierzehn

4

1. False
2. False
3. B

5

1. C
2. D
3. C

6

1. False
2. C
3. “vier2” oder “eins3” oder “drei7”

7

1. False
2. C

8

1. D
2. C

9

1. E
2. False
3. A
4. A,B,C,D,E

10

1. A,D

11

1. D
2. subclass, Subklasse
3. C,D