

Тест #16

Available

Grade: 100/100



My Submissions

Test/Quiz



Вячеслав Бантыш

Submission 4



10/10

Question 1

Какое поле объекта ссылается на его прототип?

- a. __proto__
- b. constructor
- c. proto
- d. prototype

10/10

Question 2

Что такое конструктор объектов?

- a. Функция, предназначенная для указания методов для объектов созданных при помощи конструкции new.
- b. Функция, предназначенная для указания прототипов для новых объектов.
- c. Функция, предназначенная для создания новых объектов.
- d. То же что и прототип.

10/10

Question 3

Для чего используется поле prototype?

- a. Для указания объекта-родителя у вновь созданных объектов при помощи конструкции new
- b. Для хранения методов новых объектов, созданных при помощи конструкции new
- c. Для определения конструктора объектов.
- d. Для изменения прототипа существующего объекта.

10/10

Question 4

Чему равно поле prototype у любого объекта (не функции)?

- a. undefined
- b. null
- c. Object
- d. __proto__

10/10

Question 5

Чему равен this внутри конструктора?

- a. Объекту, создаваемому при помощи данного конструктора
- b. Контексту (scope) в котором была вызвана функция-прототип, а если нет контекста - то window.
- c. Прототипу объектов, созданных при помощи данного конструктора.
- d. Самой функции-прототипу.

10/10

Question 6

Чему равен this внутри конструктора, вызванного без ключевого слова new?

- a. Объекту, создаваемому при помощи данного конструктора

b. Контексту (scope) в котором была вызвана функция-прототип, а если нет контекста - то window.

c. Прототипу объектов, созданных при помощи данного конструктора.

d. Самой функции-прототипу.

10/10

Question 7

Что выведет в консоль следующий код?

```
var Constructor = function(){};
var object = new Constructor();
Console.log(object.__proto__ === Constructor);
Console.log(object.__proto__ === Constructor.prototype);
Console.log(object.__proto__ === Constructor.__proto__);
```

a. false
true
true

b. true
true
false

c. true
false
false

d. false
true
false

10/10

Question 8

Имеем конструктор:

```
var Constructor = function() {
  this.a = 1;
  this.b = 2;
}
```

Чему будет равен объект, если при создании на основе конструктора мы забудем указать ключевое слово **new**:

```
var object = Constructor();
```

a. undefined

b. Объект с полями a = 1 и b = 2

c. Объект с полями a и b равными undefined

d. Пустой объект