第一章 绪论

1、简述三层Web系统架构中的各模块之间的关系。

2、简述在Web系统中MVC架构的工作流程和模块之间的调用关系。

3、简述前后端分离体系下的数据请求的基本流程和相关技术。

4、简述HTML、CSS、JavaScript三个技术在Web系统的作用。

5、简述CGI接口的工作流程和至少3种常用的Web服务器框架。

6、简述PHP包管理工具中增加、删除、修改指令的使用。

7、简述三种不能数据库系统架构和各自的优缺点。

8、简述至少三种常用的ORM框架，以及对应的编程语言。

第二章 Web服务器开发环境的搭建

1、简述Web服务器的工作流程。

2、简述Apache与Nginx服务器的区别，以及应用场景。

3、简述MySQL和NoSQ服务器的区别，以及各自的优缺点。

4、从代码层面简述PHP扩展的实现步骤。

5、简述CURL工具实现HTTP和HTTPS的工作原理和步骤。

6、简述Ubuntu中增加一个软件源的基本步骤。

7、简述Ubuntu中文件夹和文件操作的常用指令。

8、简述Ubuntu中VIM、NANO文本编辑器的使用方法。

第三章 几种常用的Web开发工具

1、简述XDebug插件中配置流程和常用指令。

2、简述Ubuntu中安装deb软件包的方法。

3、简述VSCode中在线安装和离线安装插件的方法。

4、简述Chrome中调试模式打开方法。

5、简述Chrome调试模式中Element、Console、Network标签页的作用。

第四章 PHP的面向对象分析与设计

1、简述使用面向对象思想解决现实中问题的基本步骤。

2、简述程序内存分配时“堆”和“栈”的区别，以及使用场景。

3、简述“对象”和基本类型变量在内存中分配和使用方法。

4、简述“对象”赋值的本质。

5、简述“$this”指针所指向的内容。

6、简述构造函数和析构函数在使用过程中的不同和使用阶段。

7、简述静态函数、变量与非静态函数、变量的调用方法。

8、简述面向对象的三个基本特征。

9、简述封装性中的三个限定符关键字的作用。

10、简述继承中三个限定符的不同表现。

11、简述抽象类和接口的区别，以及应用场景。

第五章 HTML5、CSS3、JavaScript的设计方法

1、简述HTML5各标准之间的关系。

2、简述HTML5与以往版本之间本质的区别。

3、简述HTML5支持的不同音频和视频，以及对应的浏览器版本。

4、简述CSS中层叠概念的内涵。

5、简述CSS中六种基本选择器的使用方法。

6、简述CSS中五种关系选择器的使用方法

7、简述CSS中不同选择器的优先级计算，以及CSS使用原则。

8、简述OOCSS设计中的类概念。

9、简述“多用组合，少用继承”的CSS设计原则。

10、简述JavaScript中的常用数据类型和数据类型获取方法。

11、简述JavaScript中对象创建的基本步骤。

12、简述JavaScript中对象继承的基本方法。

13、简述CDN的作用和优势。

14、简述JQuery中DOM对象的增、删、改、查操作步骤。

15、简述JQuery中事件冒泡的流程和避免方法。

16、简述Post和Get通信的区别和优缺点。

第六章 响应式前端框架Bootstrap的使用