1. 关于盒模型描述正确的是 （ ）
2. IE合模型中：盒子总宽度 = 左右margin + 左右border + width;
3. 标准盒模型中：盒子总宽度 = 左右margin + 左右border + width;
4. 标准盒模型中：盒子总宽度 = 左右margin + 左右border + 左右padding + width;
5. IE盒模型中：盒子总宽度 = width;

答：标准盒模型：等同于设置{box-sizing: content-box;}，盒子总宽度 = margin-left + border-left + padding-left + width + padding-right + border-right + margin-right。其中，width等于content area的宽度，即内容的宽度。

IE盒模型：等同于设置{box-sizing: border-box;}，盒子总宽度 = margin-left + width + margin-right。其中，width = border-left + padding-left + 内容的宽度 + padding-right + border-right。

选择 C

1. 请选出你认为以下HTML中说法不正确的选项（ ）

<p>&nbsp;&nbsp;百度一下，你就知道<br />来这里开始你的新的旅程吧。<div>加油！！</div></p>

A .代码中不应该出现&nbsp;应该使用样式来设置；

1. p标签中可以包含任何标签；
2. p是段落，如需要换行，直接使用p标签，不需要在p标签中使用br
3. p标签中不可以添加div这种块级元素标签；

答：p标签中不能包含某些标签，p标签中不能嵌套块级元素

a标签不能嵌套a标签，只要a标签里面以任何形式嵌套a标签，都会被浏览器解析为兄弟级关系；

ul不能直接嵌套其他任何标签，但是li里面可以嵌套所以的标签

选择B

1. <meta/>

<meta name="viewport" content="width=device-width, user-scalable=no, initial-scale=1.0, maximum-scale=1.0, minimum-scale=1.0, viewport-fit=cover">

以下说法错误的是（ ）

1. initial-scale表示的是初始缩放比例;
2. minimum-scale表示允许用户缩放到的最小比例
3. user-scalable: no 表示用户可以手动缩放
4. width=device-width表示网页宽度为设备屏幕宽度;

答： width:可视区域的宽度，值可为数字或关键词device-width

width - viewport的宽度height - viewport的高度

initial-scale - 初始的缩放比例

minimum-scale - 允许用户缩放到的最小比例

maximum-scale - 允许用户缩放到的最大比例，1.0将禁止用户放大到实际尺寸之上。

user-scalable -   user-scalable:是否可对页面进行缩放，no 禁止缩放

选择 C

1. 下面哪2个对象的关系可以适用于面向对象里面的“继承”关系？（ ）
2. 车 vs 车轮
3. 车 vs 丰田车
4. 自行车 vs 摩托车
5. 玩具车 vs 丰田车

答案： B

1. 下列描述中，不属于面向对象思想主要特征的是（ ）
2. 多态性
3. 跨平台性
4. 继承性
5. 封装性

答：三大特性：

封装性：   封装就是把抽象出来的数据和对数据的操作封装在一起，数据被保护在内部，程序的其它部分只有通过被授权的操作(成员方法)，才能对数据进行操作。

继承性： 继承可以解决代码复用，让编程更加靠近人类思维。

多态性： JS函数不支持多态，但是事实上JS函数是无态的，支持任意长度，类型的参数列表。如果同时定义了多个同名函数，则以最后一个函数为准。

选择 B

1. 以下标签用于在html中构建复选框的是（ ）
2. <input type="radio"/>
3. <input type="button"/>
4. <input type="checkbox"/>
5. <input type="text"/>

答 ： A： 单选框

B： 普通按钮

C： 复选框，多选框

D： 单行输入文本框

选择 C

1. 以下语句中可以正常运行的是 （ ）
2. var 7Work = true;
3. var hard# = true;
4. var for = true;
5. var $$Yourself = true;

答： 1. 第一个字符必须是一个 ASCII 字母（大小写均可），或一个下划线(\_)。注意第一个字符不能是数字。

1. 后续的字符必须是字母、数字或下划线。
2. 变量名称一定不能是 保留字。

选择 D

1. 执行下列语句后，变量num3的值为 （ ）

var num1 = 1;

var num2 = 2;

var num3 = num1++ + num2;

1. 3
2. 4
3. 5
4. NaN

答 ： num是后自增所以应该是1+2. 如果是前自增那就是2+2

选择 A

1. 根据如下变量，下列表达式中返回值为true的是 （ ）

var a = 1;

var b = [];

var c = '';

var d = true;

1. (a || b) === true

B. (b && c) === true

C. (c && d) === true

D. (d || a) === true

答： A： 1 || 0

B： “ ” && ”

C：类型不相等 ==是true ===是false

D： 当里面有数字或者布尔类型的时候 转换成数字进行比较 true ：1

选择 D

1. 下列表达式中结果为true的是 （ ）
2. /^a[xyz]\d\*/.test('^axd')
3. /^a[xyz]\d\*/.test('^axyz')
4. /^a[xyz]\d\*/.test('ax')
5. /^a[xyz]\d\*/.test('axyz123')

答： /^a[xyz]\d\*/：匹配以字符"a"开头(/^a/)，"a"后面紧跟字符"x"或"y"或"z"(/^a[xyz]/)，然后紧跟0个或多个数字的字符串(/^a[xyz]\d\*/)

选择 C

1. 表达式 Math.ceil(-0.5) + Math.round(-0.5) - Math.floor(-0.5) + Math.abs(0.5) 的值为（ ）
2. -1.5
3. -0.5
4. 0.5
5. 1.5

答： Math.ceil(-0.5)函数返回大于或等于一个给定数字的最小整数----即0 向上取整

Math.round(-0.5) 四舍五入。-0.5四舍五入为0

Math.floor(-0.5)  向下取整。-0.5向下取整为 -1

Math.abs(0.5) 函数代码的是返回参数的绝对值。

故 0+0+（-1）+ 0.5 = 1.5 .

答案： D

12.执行下列语句后，a.length的值为 （ ）

var a = [];

a.push(1, 2);  
a.shift(3, 4);  
a.concat([5, 6]);  
a.splice(0, 1, 2);

A: 1

B: 2

C: 3

D: 4

答： var a = [];

a.push(1, 2); // push改变原数组 =》a: [1, 2]

a.shift(3, 4); // shift改变原数组 =》a: [2]

a.concat([5, 6]); // concat不改变原数组 => a: [2]

a.splice(0, 1, 2); // splice改变原数组 =》 a: [2]

console.log(a); // [2]

console.log(a.length); // 1

注意！！！ pop()和shift() 不接受传参，即使传了参数也没什么卵用~~；

答案 ： A