УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой СП ЮУрГУ

\_\_\_\_\_\_\_\_\_Л.Б. Соколинский

«\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_2022 г.

Фонд оценочных средств

ООП «Инженерия информационных и интеллектуальных систем»

по направлению 09.03.04 – Программная инженерия

Дисциплина «Веб-программирование для систем искусственного интеллекта»

| **№ КМ** | **Вид КМ** | **Наимено-вание КМ** | **Оценочные средства** |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | Тест 1 | Пример теста:   1. Можно ли смешивать PHP и HTML в одном файле?   Варианты ответов:  a. Да b. Нет c. Зависит от настроек веб-сервера   1. Язык HTML – это …   Варианты ответов:  a. Язык разметки текста b. Стандарт для обмена данными посредством браузера c. Визуальная среда разработки d. Соглашение о форматировании кода   1. Селектор CSS – это…   Варианты ответов:  a. Запрос к телу документа, позволяющий выбрать один или несколько элементов со страницы для применения к нему стилей b. Название стиля, которое применяется к элементу c. Содержимое тега   1. Сколько форм может быть на странице?   Варианты ответов:  a. Сколько угодно b. Одна c. Две   1. Тег input с атрибутом type="text" - это …   Варианты ответов:  a. текстовое поле ввода b. галочка c. радиокнопка d. кнопка   1. Какая ошибка в следующем коде: <a href="http://ya.ru/"><b><i>Сайт Яндекс</i></a>   Варианты ответов:  a. Не закрыт тег <b> b. Не указан обязательный атрибут title у тега <a> c. Не указан обязательный атрибут alt у тега <a> d. Внутри тега <a> не может быть тег <b> и/или тег <i>   1. Какое свойство используется для задания полей у блока?   Варианты ответов:  a. padding b. margin c. direction d. position   1. JavaScript – это…   Варианты ответов:  a. Язык программирования, используемый в браузере b. Язык разметки, используемый на сервере c. Язык разметки, используемый в браузере   1. Что произойдёт, если в браузере открыть страницу со следующим кодом: <input type="button" onclick="alert('Hi')" value="JavaScript" />"   Варианты ответов:  a. Выведется кнопка, на которой написано "JavaScript" по нажатию на кнопку выведется диалоговое окно с текстом "Hi" b. Выведется кнопка, на которой написано "Hi" по нажатию на кнопку выведется диалоговое окно с текстом "JavaScript" c. Страница покажет ошибку   1. Веб-фреймворки для клиентской части обычно содержат…   Варианты ответов:  a. html, javascript и css файлы b. среду разработки c. базу данных |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | Тест 2 | Пример теста:   1. PHP обычно используется на стороне….   Варианты ответов:  a. Сервера b. Клиента   1. PHP - язык …   Варианты ответов:  a. с динамической типизацией b. со статической типизацией c. безтиповый   1. Какого размера можно передавать файлы на сервер?   Варианты ответов:  a. Зависит от настроек сервера и формы b. До 100 мегабайт c. До трёх гигабайт d. Любого   1. Браузер - это…   Варианты ответов:  a. Тонкий клиент b. Толстый клиент c. Смешанный клиент   1. Bootstrap – это…   Варианты ответов:  a. набор инструментов для создания сайтов и веб-приложений b. скрипт на php для генерации страниц c. инструкция по созданию приложений   1. Чтобы сгенерировать AJAX запрос, нужно…   Варианты ответов:  a. только браузер b. библиотека jquery, веб-сервер на php c. только веб-сервер на php d. любой веб-сервер   1. Для включения механизма работы с сессиями используется метод…   Варианты ответов:  a. session\_start b. start\_session c. session d. $\_SESSION   1. Какие конструкции для циклов есть в javascript?   Варианты ответов:  a. for, while и do…while b. for и while c. For   1. Для того, чтобы переместить файл из временной папки в нужную для приложения необходимо использовать…   Варианты ответов:  a. Метод move\_uploaded\_file() b. Метод move\_added\_file() c. Метод clone\_file()   1. Каким методом можно отправить данные с помощью AJAX?   Варианты ответов:  a. И POST, и GET b. Только POST c. Только GET d. Только FILE |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | ПЗ-1 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:   1. Сделать работающий статический сайт состоящий из 4 страниц, используя только HTML и CSS. 2. Все страницы должны содержать вверху горизонтальный блок, в котором должен быть текстовый логотип с названием игры. А так же горизонтальное меню из трех пунктов: Start, About, Top List. Нажатие на логотип должно открывать главную страницу. 3. Нажатие на пункты меню должно открывать соответствующую страницу (например, start.html, about.html). 4. Горизонтальное меню нужно сделать с использованием Unordered list ( <ul>). При открытии внутренних страниц требуется выделить соответствующий пункт меню, и сделать его не "кликабельным" (убрать с него гиперссылку). 5. Страница Start должна содержать фоновое изображение, и гиперссылку с текстом START GAME оформленную в виде кнопки. 6. Страница About должна содержать минимум два абзаца текста, и изображение между любыми двумя абзацами текста. Сам текст не важен. В тексте требуется минимум один раз применить курсив и минимум один раз выделить текст жирным. 7. Страница Top List должна содержать нумерованный список минимум из 14 пунктов  и иметь фоновое изображение. 8. Все HTML файлы должны быть в корневой папке. Все CSS стили должны быть в папке /css.  ВАЖНО: 1) Применить в названиях css классов методологию БЭМ.  2) Весь код должен быть выложен в репозитории.   Типовые контрольные вопросы:   1. Какие тэги используются для создания списка? 2. Что такое БЭМ? 3. Как сделать горизонтальное меню? 4. Как добавить на страницу кнопку? 5. Как добавить фоновое изображение на страницу? |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | ПЗ-5 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:   1. Развернуть на собственных машинах виртуальную машину (virtualbox) с linux-ом (например, debian9). 2. В виртуальной машине установить nginx, php-fpm, mysql (mariadb). 3. Развернуть в виртуальной машине базовый шаблон yii2, настроить под него nginx и php.   Типовые контрольные вопросы:   1. Что такое «виртуальная машина»? 2. Зачем нужен nginx? 3. Что такое yii2? 4. Как разворачивается базовый шаблон yii2? 5. Зачем нужен php-fpm? |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | ПЗ-6 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  1. Настроить свой домашний сервер для выполнения php (например, <http://open-server.ru/>)  2. Настроить веб-сервер так, чтобы при заходе на страничку http://localhost открывался ваш index.html из первой практической работы.  3. Создать статический класс Menu - в классе должно быть свойство items, содержащее массив с пунктами меню - в классе должен быть метод, возвращающий сгенерированное меню в виде html кода. Этот метод должен принимать на вход число, обозначающее номер выделенного пункта. И этот пункт должен выделяться в выходном коде - сохранить код в файле menu.php  4. Создать статический класс Content - в классе должно быть свойство pages, содержащее массив с названиями файлов, соответствующих нужной странице.  Например:  $pages=array(  1=>'start.html',  2=>'about.html'  );  - в классе должен быть метод, принимающий на вход число, и возвращающий содержимое файла. Например, Content::getPage(1) должен вернуть соержимое файла start.html. Сохранить код в файле content.php.  5. Создать папку assets В нее скопировать ранее сделанные html-файлы, но внутри файлов оставить только содержимое средней части страницы.  6. Переименовать index.html в index.php и перенастроить сервер так, чтобы при заходе на страничку http://localhost открывался ваш index.php.  Далее: - подключить в файле index.php классы Menu и Content - вместо ранее написанного в файле меню вызвать метод, формирующий меню Например, <?php echo Menu::renderMenu(1)?> должно вывести меню с выделенным первым пунктом. - изменить в меню все ссылки на файлы динамическими ссылками Например, вместо <a href="about.html"> сделать <a href="index.php?page=1"> - получить из массива $\_GET значение параметра page - вывести среднюю часть страницы, используя метод из класса Content передав ему подученное значение page.  7. На странице index.html добавить форму с несколькими полями (отдельно поля для фамилии и имени; также можно добавить свои произвольные поля) и кнопкой. При клике на кнопку должна открываться страница start.html, на которой должно быть приветствие «Здравствуйте, <username>» (username должно соответствовать тому, что пользователь ввел в форме).  Примечание:  - оба поля (и имя, и фамилия) являются обязательными для заполнения. Без заполненного хотя бы одного поля кнопка на форме является неактивной.  - необходимо провести валидацию обоих полей (правила валидации выбираются студентом и должны быть обоснованы).  Типовые контрольные вопросы:   * 1. Как настроить веб-сервер так, чтобы при заходе на страничку http://localhost открывался index.html?   2. Что делает команда echo?   3. Для чего нужен массив $\_GET?   4. Что такое «валидация»?   5. Для чего в url используется знак вопроса? |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | ПЗ-8 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  Вводные данные:   * Создаем базовый проект и размещаем в репозитории * Точка входа в приложение - index.php   Типы запросов:  №1  GET  http://localhost/?controller=example  - вывод всех записей  №1  GET  http://localhost/?controller=example&id=2  - вывод одной записи  №3  POST http://localhost/?controller=example {'title'='текст записи'}  - создание записи  №4 PUT  http://localhost/?controller=example&id=2 {'title'='новый текст записи'}  - изменения записи #2  №5   DELETE  http://localhost/?controller=example&id=2  - удаление записи #2  ЗАДАНИЕ  Реализовать управление тремя сущностями:   * menu (поля: id, title, href), реализовать метод №1 * user (поля: id, name, score) реализовать методы №1, №2, №3, №4, №5 * gamer (поля: id, name, image, power, speed)  реализовать методы №1, №2, №3, №4,№5   Формат вывода данных - только JSON.  Типовые контрольные вопросы:   1. Что такое JSON? 2. Что делает метод PUT? 3. Зачем в url используется знак амперсанта? 4. Как реализовать метод POST для сущности user? 5. В чем отличие методов PUT и POST друг от друга? |
|  | Теку-щий конт-роль  (5 сем) | ПЗ-11 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  Написать приложение в любом фреймворке.  Приложение должно: 1. Отображать меню. Меню должно динамически реагировать на текущий URL. Для управления меню требуется использовать отдельный контроллер. Пункты меню получать GET-запросом от бэкенда.  2. Приложение должно использовать динамическую маршрутизацию (использовать роутер).  3. Для элементов приложения может быть использована верстка для меню из предыдущих практических работ. Изменения и улучшения приветствуются.  4. В приложении должен быть реализован контроллер, управляющий непосредственно игрой.  Примечание: - геймплей у каждого студента свой; - персонаж появляется в рандомном месте поля и передвигается по некоторой траектории.  Параметры персонажа: speed, power, size, name, img Параметры игрока: Health, score ~= (character.power \* (3сек - времяКлика)). Обязательно должна быть возможность проиграть, если бездействовать.  Описать правила игры и возможности персонажей на странице about.  5. По завершении игры требуется запросить имя игрока и передать на сервер имя + набранные очки  6. Должна быть реализована динамическая страничка ТопИгроков. Данные подтягиваются с бекенда, сортировка осуществляется на фронтенде.  7. Для реализации персонажа должна быть своя директива, одна директива управляет всеми персонажами. В атрибуты директивы передавать параметры персонажа. Реализация его игровой части должна лежать в контроллере этой директивы.  Рекомендации:  - описывать контроллеры и директивы в отдельных файлах; - делать частые коммиты в репозиторий по окончании реализации некоторой задачи.  Типовые контрольные вопросы:   1. Как реализовано получение пунктов меню с бэкэенда? 2. Что такое «контроллер»? 3. Как создается динамическая страница с топом игроков? 4. С помощью какого метода передается имя игрока на сервер? 5. Как реализована динамическая маршрутизация? |
|  | Проме-жуточ-ная аттеста-ция  (5 сем) | Итоговый тест для зачета | Вопросы для подготовки к зачету:   1. Принципы проектирования пользовательских интерфейсов в web. 2. Формирование и анализ требований к web-приложению.. 3. Базовые понятия о http-протоколе. Типы запросов. Методы передачи параметров 4. HTML5, CSS3. 5. методология БЭМ 6. Передача данных с форм. 7. Валидация. 8. Языки программирования для backend-разработки 9. Javascript-фреймворки. |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | Тест 3 | Пример теста:   1. Запись вида require ('vars.php');   Варианты ответов:  a. Подгрузит и выполнит файл, если он есть. Если его нет – упадет. b. Подгрузит и выполнит файл, если он есть. Если его нет - выдаст предупреждение, но не упадет. c. В любом случае упадет.   1. Можно ли в PHP использовать классы ООП?   Варианты ответов:  a. Да b. Нет c. Да, но только если имя класса начинается с нижнего подчеркивания.   1. Как расшифровывается MVP?   Варианты ответов:  a. Model-View-Presenter b. Mode-Value-Processor c. Manual-Vision-Pattern   1. Может ли представление напрямую влиять на модель в MVP?   Варианты ответов:  a. да b. нет   1. В MVP контроллер…   Варианты ответов:  a. предоставляет данные и реагирует на команды контроллера, изменяя своё состояние b. отвечает за отображение данных модели пользователю, реагируя на изменения модели c. интерпретирует действия пользователя, оповещая модель о необходимости изменений     1. YII является…   Варианты ответов:  a. php-фреймворком b. javascript-фреймворком c. java-фреймворком   1. В PHP строка '00000' - это…   Варианты ответов:  a. Истина b. Ложь, так как приводится к числу 0   1. Каждое PHP выражение должно заканчиваться…   Варианты ответов:  a. Точкой с запятой (;) b. Запятой (,) c. Точкой (.) d. Двоеточие (:)   1. Composer — это [пакетный менеджер](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D0%B0%D0%BA%D0%B5%D1%82%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D0%BC%D0%B5%D0%BD%D0%B5%D0%B4%D0%B6%D0%B5%D1%80) уровня приложений для языка программирования…   Варианты ответов:  a. PHP b. JavaScript c. Python   1. Как называется основной репозиторий Composer?   Варианты ответов:  a. packagist b. composer c. package-man |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | Тест 4 | Пример теста:   1. В Forms Authentication ….   Варианты ответов:  a. Нужно вводить и хранить пароль b. Не нужно вводить и хранить пароль. c. Нужно вводить, но не хранить пароль.   1. Какой аутентификации не бывает?   Варианты ответов:  a. Network b. Windows c. Certificate   1. Какого атрибута не существует?   Варианты ответов:  a. ActionSurname b. ActionName c. AcceptVerbs   1. SELECT `name` FROM `users`   Варианты ответов:  a. Результат будет содержать 1 столбец b. Результат будет содержать 3 столбца c. В запросе ошибка d. Результат будет содержать 2 столбца   1. Можно ли в php работать с не mysql базами данных?   Варианты ответов:  a. Да b. Нет   1. Запрос SELECT \* FROM `users` WHERE `name` = ‘Name1’ вернёт…   Варианты ответов:  a. Все записи таблицы `users` с именем равным Name1 b. Первую запись таблицы `users` с именем равным Name1   1. Entity Framework - это…   Варианты ответов:  a. объектно-ориентированная технология доступа к данным b. процедурно-ориентированная технология доступа к данным   1. Миграции баз данных позволяют….   Варианты ответов:  a. позволяют отслеживать изменения в базах данных b. быстро разворачивать базу данных с нужными настройками c. сохранять текущее состояние базы данных с заданной регулярностью   1. Какой из режимов функции fopen позволяет открыть файл для записи и помещает указатель на конец файла?   Варианты ответов:  a. A b. w c. r   1. Можно ли использовать unit-тесты в случае, когда результат известен лишь приблизительно?   Варианты ответов:  a. нет b. да |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | ПЗ-17 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  Общая часть задания  Отобразить дерево, используя рекурсивные вызовы partial views. Модели, которые передаются в view, будут двух разных типов (например, каталоги и файлы). В зависимости от типа модели используется либо один, либо другой view.  Индивидуальная часть задания. Варианты исполнения:  Предлагается несколько вариантов данных:   * Вариант 1: "файловая система" - создается иерархическая структура некоей файловой системы с несколькими каталогами и файлами.   + Для каждого каталога в классе-модели хранится следующая информация:     - название каталога (строка)     - количество дочерних объектов (число)     - дата-время последнего изменения (datetime)   + Для каждого файла хранится следующая информация:     - название файла (строка)     - размер файла (число)     - дата-время последнего изменения (datetime) * Вариант 2: "структура организации" - создается иерархическая структура некоей организации с несколькими отделами и сотрудниками.   + Для каждого отдела в классе-модели хранится следующая информация:     - название отдела (строка)     - количество сотрудников объектов (число)     - адрес офиса (строка)     - телефон офиса (строка)   + Для каждого сотрудника хранится следующая информация:     - ФИО сотрудника (строка)     - возраст (число)     - телефон сотрудника (строка) * Вариант 3: "хранилище геоданных" - создается иерархическая структура некоего файла с геоданным, в котором могут хранится объекты и каталоги с ними.   + Для каждого каталога в классе-модели хранится следующая информация:     - название каталога (строка)     - количество объектов (число)     - комментарий (строка)   + Для объекта:     - название геообъекта (строка)     - дата-время создания (datetime)     - текстовый тип объекта - точка, полигон, линия, ... (в виде строки)   Если у студента есть свои идеи по типам хранимых объектов, можно использовать их.  Обязательные требования к заданиям:   * должно быть минимум три view: одно основное, которое рендерится из action контроллера, и два partial view, каждое из которых должно отрисовать объект своего типа * иерархия должна содержать больше двух уровней * соответственно, каждый partial view контейнера (каталог, отдел, ...) должен содержать рекурсивный вызов самого себя для отрисовки вложенного контейнера или partial view для конечного элемента (файл, сотрудник, ...) * на странице иерархическая структура обязательно должна выглядеть иерархически. То есть - отступ слева должен увеличиваться с увеличением глубины дерева.   + hint: используйте style='padding-left:10px' для div с вашими узлами дерева.   Вариант повышенной сложности:   * загружать дерево динамически и вставлять его в странице в HTML элемент типа div например.   + hint: используете метод PartialView("\_mypartialView", myModel) для того, чтобы отрендерить только partial view и вернуть HTML-содержимое на клиента.   Типовые контрольные вопросы:   1. Что такое partial view? 2. Как реализуется отрисовка вложенного контейнера? 3. Что такое action контроллера? 4. Как работает рекурсивный вызов? 5. Иерархия каких данных реализована в работе? |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | ПЗ-20 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  Необходимо реализовать работу с БД. Структура таблиц приведена на картинке (вместо nvarchar (MSSQL) можно использовать varchar или другой строковый тип).  Order - заказы OrderItems - товары в заказе Items - справочник товаров   * Тип связей между таблицами также приведён на картинке. * База данных - любая (SQLite, MySQL, MSSQL, ...) * Создание БД - либо скриптом, либо миграцией * Начальное наполнение БД (Item, Orders, OrderItems - в этом порядке) выполнять также миграцией (EF Migrations, FluentMigrator, ...) * Для работы с БД создать контекст (как это было описано ранее) и всю работу с БД выполнять посредством этого контекста * написать Linq-запрос, который выводит список заказов: номер заказа, дата заказа, количество товаров и сумму заказа, посчитанную как sum(Amount \* Price). Если это будет сделано как view, это будет плюсом к работе.     Типовые контрольные вопросы:   * 1. Какие типы связей имеются в БД?   2. Что такое контекст?   3. Какая БД используется в работе?   4. Как реализован вывод списка заказов?   5. Что такое «миграция БД»? |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | ПЗ-24 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:   * 1. Создать проект ASP.NET Core MVC   2) Реализовать Forms Authentication:  - вход юзера с проверкой логина и пароля (список юзеров может быть где угодно - текстовый файл, конфиг-файл, static dictionary в контроллере, ...)  - при входе юзера добавлять в identity кастомный claim с именем, например iit://login-time, в который помещать время логина  - сделать форму логина по адресу Account/Login с вводом логина и пароля и кнопкой submit  - в контроллере Account сделать экшн Signout, который разлогинивает пользователя  3) Если вью Home/Index открывает анонимный пользователь, выводить на странице сообщение "анонимный пользователь" и добавить ссылку на форму входа  4) Если вью Home/Index открывает залогиненный пользователь, выводить на странице имя пользователя и дату-время логина (взятого из claim вышеуказанного имени из залогиненного пользователя) и добавить ссылку на Account/Signout, при клике на который происходит разлогинивание пользователя.  Типовые контрольные вопросы:   * + 1. Как реализовано разлогинивание пользователя?     2. Как происходит проверка того, что страницу открыл анонимный пользователь?     3. Где хранятся данные о последнем входе пользователя?     4. Какие тэги использовались для создания формы на странице?     5. Что такое «экшн»? |
|  | Теку-щий конт-роль  (6 сем) | ПЗ-26 | Задание состоит из нескольких последовательно выполняемых пунктов.  Пример практического задания:  Каждому студенту необходимо реализовать свой проект. Тема проекта согласовывается с преподавателем.  Проект должен удовлетворять следующим требованиям:   * Использование различных типов аутентификации   + Регистрация пользователя   + Аутентификация   + Личный кабинет (страница с информацией) * Использование СУБД   + Миграция и обновление версий СУБД при старте приложения * Журналирования запросов и типовых операций * Использование Middleware  для логирования запросов * Одна или более общей страницы разметки (Layout) * Файл конфигурации * SignalR (\*), шедулер (\*), Mailkit (\*) * Скрипт для билда проекта в релизную версию (Powershell или любой другой способ)   (\*) необязательно, но будет учитываться в плюс если они будут в проекте.  Типовые контрольные вопросы:   1. Как реализовано журналирование запросов? 2. Что находится в файле конфигурации? 3. Какой тип аутентификации реализован в работе? 4. Что хранится в БД проекта? 5. Как работает скрипт для билда? |
|  | Проме-жуточ-ная аттеста-ция  (6 сем) | Итоговый тест | Вопросы для подготовки к экзамену:   1. PHP-фреймворки 2. Основные паттерны проектирования web-приложений 3. Пакетные менеджеры. 4. Composer 5. Работа с БД 6. Авторизация 7. Аутентификация 8. Тестирование |

Паспорт фонда оценочных средств приведен в п. 6.3 РПД.

Разработчик А.В. Митянина

ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет   
(национальный исследовательский университет)»

Кафедра системного программирования

Дисциплина «Веб-программирование для систем искусственного интеллекта»

ИТОГОВЫЙ ТЕСТ ДЛЯ ЗАЧЕТА

| № | Вопрос | Варианты ответа |
| --- | --- | --- |
|  | Пользователь обратился к странице по адресу, содержащему в конце строку "?a=15&b=20". Где  можно получить значение параметра a? | a. В $\_GET['a'] b. В $\_POST['a'] c. В зависимости от настроек либо в $\_GET['a'], либо в $\_POST['a'] |
|  | С помощью CSS можно: | a. Менять внешний вид и поведение элементов на странице b. Уточнять тип документа для корректного отображения в браузере c. Переносить текст на новую строку |
|  | Атрибут тега – это… | a. Набор свойств, уточняющие и дополняющие вид и поведение элемента b. Название тега c. Стиль тега |
|  | У тега form не задан атрибут action. Куда отправятся данные клиента? | a. на ту же страницу, где клиент заполняет форму b. никуда c. на главную страницу сайта |
|  | Для создания нумерованных списков используется тег: | a. <ol> b. <ul> c. <tr> d. <list> |
|  | На сайте внутри папки pages находится файл page.html. А внутри папки images находится файл foto.jpg. Причём папки images и pages лежат в корне сайта. Как правильно написать путь к foto.jpg из файла page.html: | a. ../images/foto.jpg b. pages/images/foto.jpg c. images/foto.jpg d. ../images/pages/foto.jpg |
|  | Как изменить цвет фона для всех элементов “p” на странице? | a. p {background-color: #ccc;} b. p[all] {background-color: #ccc;} c. p:all {background-color: #ccc;} d. p.all {background-color: #ccc;} |
|  | JavaScript | a. Позволяет манипулировать элементами страницы b. Позволяет изменять поведение элементов страницы c. Позволяет изменять содержимое файлов на сервере d. Работает в большинстве браузеров |
|  | Для работы с веб-фреймворками для клиентской части необходимо | a. подключить файлы с локального или удалённого хранилища b. всё уже включено в браузерах необходимо только правильно указать мета-тег c. скомпилировать код на php и передать его клиенту |
|  | <script type="text/javascript"> var a = "5"; var b = 2; var c = a + b; alert(c);</script>  Что будет написано в появившемся окне? | a. 52 b. NaN c. Ошибка выполнения скрипта d. 7 |
|  | Можно ли инициировать DOM-событие из javascript? Например, сэмулировать клик мышкой на элементе, чтобы javascript-код кликнул за пользователя. | a. Да, можно b. Нет, нельзя c. В некоторых браузерах можно |
|  | Все переменные на языке PHP должны содержать | a. Знак $ перед именем b. Знак @ перед именем c. Знак # перед именем |
|  | Что произойдёт, если программа на PHP сгенерирует предупреждение (warning) во время исполнения? | a. Зависит от настроек, по умолчанию продолжит работать b. Прекратит работать |
|  | Запрос от клиента к серверу… | a. Проходит через цепочку маршрутизаторов b. Идёт напрямую от компьютера к серверу c. Обрабатывается локально |
|  | AJAX служит для… | a. фоновой отправки данных на сервер и получения ответа b. улучшения внешнего вида сайта c. реализации хранения данных на клиенте d. реализации хранения данных на сервере |
|  | AJAX - это … | a. Набор технологий для асинхронных запросов b. Язык программирования c. Разширение языка JS d. Библиотека jquery |
|  | В каком массиве содержатся данные о загруженном пользователем файле? | a. $\_FILES b. $\_FILE c. $\_POST d. $\_GET |
|  | Для перемещения файлов, прикреплённых пользователем к форме и отправленных на сервер из временной папки в целевую, используется метод… | a. move\_uploaded\_file b. move \_file c. file\_move\_uploaded d. copy |
|  | Массив для хранения переменных сессий… | a. $\_SESSION b. $\_POST c. $\_GET d. $\_REQUEST |
|  | Куда попадает файл сразу после загрузки на сервер? | a. В папку, определённую настройками сервера b. В папку, определённую настройками клиента c. В папку, определённую настройками провайдера |

ИТОГОВЫЙ ТЕСТ ДЛЯ ЭКЗАМЕНА

| № | Вопрос | Варианты ответа |
| --- | --- | --- |
|  | Запись вида include 'vars.php'; | a. Подгрузит и выполнит файл, если он есть. Если его нет – упадет. b. Подгрузит и выполнит файл, если он есть. Если его нет - выдаст предупреждение, но не упадет. c. В любом случае упадет. |
|  | Как расшифровывается MVC? | a. Model-View-Controller b. Method-View-Composer c. Micro-Visual-Create |
|  | В MVP модель… | a. предоставляет данные и реагирует на команды контроллера, изменяя своё состояние b. отвечает за отображение данных модели пользователю, реагируя на изменения модели c. интерпретирует действия пользователя, оповещая модель о необходимости изменений |
|  | В MVP всю логику представления данных о предметной области содержит в себе… | a. presenter b. view c. model |
|  | Laravel является… | a. php-фреймворком b. javascript-фреймворком c. java-фреймворком |
|  | Для того, чтобы вывести строку "Hello world" на PHP можно воспользоваться конструкцией… | a. echo "Hello world" b. printl "Hello world" c. cout << "Hello world" |
|  | Есть массив $arr. Как вывести все элементы массива $arr? | a. print\_r($arr); b. print $arr; c. echo $arr; d. Это возможно сделать только через цикл. |
|  | Каков результат выполнения у данного скрипта: <?php $x = 5; echo "Переменная $x = 5";?> | a. Переменная 5 = 5 b. Ошибка, поскольку строки с переменными должны быть всегда в одинарных кавычках. |
|  | Позволяет ли пользователям Composer устанавливать приложения? | a. да, но только те, которые доступны на packagist.org b. да, все c. нет |
|  | Composer – это… | a. пакетный менеджер b. менеджер бизнес-логики c. менеджер баз данных |
|  | В Windows Authentication …. | a. Нужно хранить пароль b. Не нужно хранить пароль. |
|  | Какой аутентификации не бывает? | a. Doors b. OpenID c. Certificate |
|  | Какого атрибута не существует? | a. ValidateOutput b. ValidateInput c. OutputCache |
|  | Каким запросом можно удалить все записи из таблицы "my\_table" (но не саму таблицу)? | a. DELETE FROM "my\_table" b. DELETE "my\_table" c. DROP TABLE "my\_table" d. DELETE TABLE "my\_table" |
|  | Для соединения с базой данных необходимо знать… | a. Хост (сервер) b. Логин пользователя бд c. Пароль пользователя бд  d. Порт, по которому работает бд |
|  | Вам необходимо реализовать веб-форму авторизации пользователя, что вам может потребоваться? | a. фреймворк клиентской части b. серверный скрипт c. файл с данными о пользователях |
|  | Запрос SELECT \* FROM `users` WHERE `login` = ‘User1’ вернёт… | a. Все записи таблицы `users` с логином равным User1 b. Первую запись таблицы `users` с логином равным User1 |
|  | Файл какого размера можно передать на сервер? | a. Определяется настройками формы на клиенте и сервера b. Ограничено 256 мегабайтами c. Не ограничено d. Определятся на клиенте e. Определяется на сервере |
|  | Для загрузки файлов на сервер необходимо… | a. Использовать форму с правильно определёным атрибутом enctype b. Использовать форму с правильно определёным атрибутом method c. Использовать тег file d. Использовать flash |
|  | Юнит-тестирование – это … | a. тестирование отдельных модулей программы b. тестирование, проводимое джуниорами  c. ручное тестирование каждой функции |