

Js

Zadanie 3.

W grze komputerowej można przejść do następnego poziomu po spełnieniu trzech warunków: zdobyte 20 punktów, zebrane minimum 3 paczki, przebycie dystansu 200 m. Wyrażeniem logicznym sprawdzającym ten warunek w języku JavaScript jest

- A. `punkty == 20 && paczki >= 3 && dystans == 200`
- B. `punkty == 20 || paczki >= 3 || dystans == 200`
- C. `punkty == 20 && paczki == 3 && dystans == 200`
- D. `punkty == 20 || paczki == 3 || dystans == 200`

Zadanie 4.

```
for (i = 0; i < 100; i += 10)
    document.write(i + ' ');
```

Instrukcją równoważną funkcjonalnie do przedstawionej instrukcji JavaScript jest

```
while (i < 10) {
    document.write(i + ' ');
    i += 10;
}
```

Kod 1.

```
while (i < 100)
    document.write(i + ' ');
```

Kod 2.

```
i = 0;
while (i < 100) {
    document.write(i + ' ');
    i += 10;
}
```

Kod 3.

```
i = 0;
while (i < 10) {
    document.write(i + ' ');
    i++;
}
```

Kod 4.

- A. Kod 1.
- B. Kod 2.
- C. Kod 3.
- D. Kod 4.

Zadanie 37.

Aby w skrypcie JavaScript pobrać od użytkownika dane można posłużyć się oknem generowanym za pomocą funkcji

- A. `alert()`
- B. `prompt()`
- C. `confirm()`
- D. `document.write()`

Zadanie 28.

W języku JavaScript wynik działania instrukcji `zmienna1 -= 1;` będzie taki sam, jak instrukcji

- A. `zmienna1--;`
- B. `zmienna1++;`
- C. `zmienna1 = zmienna1 - 0;`
- D. `zmienna1 === zmienna1 - 1;`

Zadanie 32.

```
var obiekt1 = {  
  x: 0,  
  y: 0,  
  wsp: function() { ... } }
```

W języku JavaScript zdefiniowano obiekt. Aby dalej w kodzie modyfikować wartość właściwości `x` obiektu, należy zapisać

- A. `x = ...`
- B. `wsp.x = ...`
- C. `obekt1.x = ...`
- D. `obekt1::x = ...`

Zadanie 33.

W języku JavaScript stworzono funkcję o nazwie `licz_pitagoras`, która oblicza długość przeciwprostokątnej trójkąta prostokątnego, zgodnie z twierdzeniem Pitagorasa. Funkcja pobiera dwa parametry wejściowe i zwraca wartość. Prawidłowe wywołanie takiej funkcji, wraz z pobraniem zwróconego wyniku, będzie miało postać

- A. `licz_pitagoras(a, b);`
- B. `licz_pitagoras(a, b, c);`
- C. `c = licz_pitagoras(a, b);`
- D. `licz_pitagoras(a, b) = c;`

Zadanie 37.

```
function tekst()  
{  
  var h = location.hostname;  
  document.getElementById("info").innerHTML = h;  
}
```

Przedstawiona funkcja, zapisana językiem JavaScript, ma za zadanie

- A. umożliwić przejście do wskazanej lokalizacji hosta.
- B. wyświetlić w elemencie o `id = "info"` adres hosta wskazany pierwszym odnośnikiem.
- C. wyświetlić w elemencie o `id = "info"` nazwę hosta, z którego pochodzi wyświetlona strona.
- D. wyświetlić na przycisku lokalizację hosta, a po jego wciśnięciu umożliwić przejście do wskazanej lokalizacji.

Zadanie 3.

Program zapisany w języku JavaScript oblicza cenę promocyjną dla swetrów w kolorach: zielonym, niebieskim (zmienna *kolor*) przy zakupach powyżej 200 zł (zmienna *zakupy*). Warunek do obliczeń powinien być zapisany przy pomocy wyrażenia logicznego

- A. `zakupy > 200 || kolor == 'zielony' || kolor == 'niebieski'`
- B. `zakupy > 200 && kolor == 'zielony' && kolor == 'niebieski'`
- C. `zakupy > 200 && (kolor == 'zielony' || kolor == 'niebieski')`
- D. `zakupy > 200 || (kolor == 'zielony' && kolor == 'niebieski')`

Zadanie 5.

```
var osoba = {  
  imie: "Jan",  
  jezyk: "EN",  
  set j(nazwa) { ... }  
};
```

Na listingu kodu JavaScript w wy kropkowanej części definicji obiektu *osoba* należy wpisać kod, który prawidłowo obsłuży instrukcję `osoba.j = "PL"`; Który to będzie kod?

- A. `return this.j;`
- B. `this.j = nazwa;`
- C. `return this.jezyk;`
- D. `this.jezyk = nazwa;`

Zadanie 7.

Który zapis tworzący tablicę w JavaScript jest **niepoprawny** składniowo?

- A. `var liczby = [3];`
- B. `var liczby = [1, 2, 3];`
- C. `var liczby = new Array[1, 2, 3];`
- D. `var liczby = new Array(1, 2, 3);`

Zadanie 39.

```
<p id="p1" style="color:blue;">test kolorów</p>  
<button type="button"  
  onclick="document.getElementById('p1').style.color='red'">  
  test</button>
```

Co można powiedzieć o wyświetlonym przez witrynę tekście „test kolorów”?

- A. Po wciśnięciu przycisku test kolor tekstu jest niebieski.
- B. Po wciśnięciu przycisku test kolor tekstu jest czerwony.
- C. Zaraz po załadowaniu witryny kolor tekstu jest czerwony.
- D. Wciskanie przycisku test sprawia, że kolor tekstu jest na przemian niebieski i czerwony.

Zadanie 36.

1. Wyświetlić okno do wpisania wartości z poleceniem "Podaj kwalifikację: ", następnie po zatwierdzeniu
2. Umieścić napis na stronie internetowej, gdzie w miejscu kropek znajduje się wartość pobrana z okna "Kwalifikacja: ... "

Aby w JavaScript wykonać wymienione kroki, należy w znaczniku `<script>` umieścić kod

- A.

```
A = prompt("Podaj kwalifikację: ");
document.write("Kwalifikacja: " + A);
```
- B.

```
A = prompt("Podaj kwalifikację: ");
document.write("Kwalifikacja: ".A);
```
- C.

```
A = alert("Podaj kwalifikację: ");
document.write("Kwalifikacja: " + A);
```
- D.

```
A << prompt("Podaj kwalifikację: ");
document.write("Kwalifikacja: " + A);
```

Egzamin zawodowy kwalifikacja E14 2023 czerwiec pisemny

Zadanie 3.

Skrypt JavaScript obsługujący płace pracowników ma za zadanie wygenerować raport dla pracowników, którzy są zatrudnieni na umowę o pracę oraz zarabiają w przedziale obustronnie domkniętym od 4000 do 4500 zł. Wskaż warunek wygenerowania raportu.

- A. `umowa == 'praca' && (pensja >= 4000 && pensja <= 4500)`
- B. `umowa == 'praca' || (pensja >= 4000 || pensja <= 4500)`
- C. `umowa == 'praca' && (pensja >= 4000 || pensja <= 4500)`
- D. `umowa == 'praca' || (pensja >= 4000 && pensja <= 4500)`

Zadanie 4.

```
x = 0;
x += 10;
```

Który zapis w języku JavaScript daje jednakowy rezultat do przedstawionego kodu?

- A. `x = 0; x++; x = x + 9;`
- B. `x = 0; x--; x *= 9;`
- C. `x = 10; x = x + 10;`
- D. `x = 10; x = 0;`

Zadanie 9.

```
var x = fun1(3, 24, "Mnożymy");

function fun1(a, b, c) {
    return a * b;
}
```

Które stwierdzenie na temat funkcji fun1 zapisanej w języku JavaScript jest prawdziwe?

- A. Ma trzy parametry wejściowe w tym jeden typu napisowego i zwraca wartość numeryczną.
- B. Ma dwa parametry liczbowe i zwraca wartość typu napisowego.
- C. Zwraca dwie wartości przechowywane w zmiennych a i b.
- D. Przyjmuje trzy parametry, lecz nie zwraca wartości.

Zadanie 11.

```
var x = 10;
switch(x) {
    case "10": alert("Test instrukcji switch");
}
```

Na podstawie przedstawionego kodu w języku JavaScript można powiedzieć, że alert nie zostanie wyświetlony, ponieważ

- A. nie zastosowano instrukcji break.
- B. nie zastosowano wyrażenia default.
- C. wartość zmiennej x nie została zdefiniowana przed instrukcją switch.
- D. w instrukcji switch w wyrażeniu case nie dostosowano zapisu wartości do typu zmiennej x.

Egzamin zawodowy kwalifikacja ee09 2023 styczeń pisemny

Zadanie 2.

```
function fun1(f)
{
    if(f < 0)
        f = f * (-1);
    return f;
}
```

Przedstawiona funkcja zapisana w języku JavaScript ma za zadanie

- A. wypisać wartość odwrotną do f
- B. zwrócić wartość odwrotną do f
- C. wypisać wartość bezwzględną z f
- D. zwrócić wartość bezwzględną z f

Zadanie 3.

```
if((x < -5) || (x > 2))  
    x++;
```

Przedstawiona instrukcja warunkowa zapisana w języku JavaScript jest spełniona dla zmiennej x równej

- A. -4
- B. -1
- C. 2
- D. 3

Zadanie 4.

```
var w=0;  
var i=1;  
for (i = 1; i < 50; i++)  
{  
    if (i%2 == 0)  
        w += i;  
}
```

Wynikiem działania przedstawionego fragmentu programu JavaScript jest wartość zmiennej w równa

- A. liczbie naturalnych liczb parzystych większych od 50.
- B. sumie naturalnych liczb parzystych mniejszych od 50.
- C. sumie naturalnych liczb nieparzystych większych od 50.
- D. liczbie naturalnych liczb nieparzystych mniejszych od 50.

Zadanie 6.

```
x = przedmiot.nazwa();
```

Przedstawiony zapis w języku JavaScript oznacza, że

- A. nazwa jest polem klasy przedmiot.
- B. nazwa jest właściwością obiektu przedmiot.
- C. zmienna x będzie przechowywać wynik działania metody nazwa.
- D. zmienna x będzie przechowywać wynik działania funkcji przedmiot.

Zadanie 8.

W języku JavaScript zadeklarowana zmienna i, która ma przechowywać wynik dzielenia wynoszący 1, to

- A. `var i = 3/2;`
- B. `var i = Number(3/2);`
- C. `var i = parseInt(3/2);`
- D. `var i = parseFloat(3/2);`

Zadanie 9.

Z którym ze słów kluczowych programowania obiektowego w języku JavaScript wiąże się dostęp do pól i metod tylko z poziomu klasy, w której są zdefiniowane?

- A. const
- B. static
- C. public
- D. private

Zadanie 10.

```
for (i = 0; i < T.length; ...)  
{  
    T[i] = 1;  
}
```

Przedstawiony fragment kodu napisano w języku JavaScript. Aby program przypisywał wartość równą 1 co trzeciemu elementowi w tablicy, to w miejscu kropek należy wpisać

- A. i=3
- B. i++3
- C. i+=3
- D. i=+3

Zadanie 33.

Za pomocą której metody obiektu location języka JavaScript można zastąpić bieżący dokument na dokument spod adresu wskazanego przez parametr metody?

- A. open();
- B. close();
- C. replace();
- D. reload();

Zadanie 34.

```
<p id="wynik"></p>  
<script type="text/javascript">  
    var osoba = { nazwisko: "Kowalski", imie: "Jan" };  
    ...  
    document.getElementById("wynik").innerHTML = osoba.dane();  
</script>
```

Wskaż definicję metody, którą należy wstawić w miejscu kropek, aby na stronie WWW wyświetlił się tekst:

Jan Kowalski

```
osoba.dane = function() {  
    return  
        this.imie+" "+this.nazwisko;  
};
```

A.

```
dane() = function() {  
    return  
        this.imie+" "+this.nazwisko;  
};
```

B.

```
osoba.dane = function() {  
    return imie+" "+nazwisko;  
};
```

C.

```
dane() = function {  
    this.imie+" "+this.nazwisko;  
};
```

D.

Zadanie 37.

```
<p id="jeden">Kwalifikacja EE.01</p>
```

Która z instrukcji języka JavaScript dokona zmiany koloru tekstu na niebieski w akapicie zdefiniowanym w dokumencie HTML?

- A. `document.getElementById("jeden").color = "blue";`
- B. `document.getElementById("jeden").style.color = "blue";`
- C. `document.getElementById("jeden").background-color = "blue";`
- D. `document.getElementById("jeden").style.background-color = "blue";`

Egzamin zawodowy kwalifikacja e14 2023 styczen pisemny

Zadanie 2.

W sklepie z farbami jest ustalony schemat wyliczania ceny farby: za kolor niebieski i zielony przy pojemności 2 litry cena farby jest równa cenie bazowej + 20%. Wyrażenie logiczne zapisane w języku JavaScript sprawdzające tę regułę ma postać

- A. `kolor = 'niebieski' || kolor = 'zielony' && pojemnosc = 2`
- B. `(kolor = 'niebieski' || kolor = 'zielony') || pojemnosc = 2`
- C. `kolor == 'niebieski' && kolor == 'zielony' && pojemnosc == 2`
- D. `(kolor == 'niebieski' || kolor == 'zielony') && pojemnosc == 2`

Zadanie 3.

```
switch (dzialanie) {  
  case 1: wynik = a + b; break;  
  case 2: wynik = a - b; break;  
  case 3: wynik = a * b; break;  
  case 4: wynik = a / b; break;  
}
```

Instrukcją równoważną funkcjonalnie do przedstawionej instrukcji JavaScript jest

```
if(dzialanie == 1) wynik = a + b;  
else if(dzialanie == 2) wynik = a - b;  
else if(dzialanie == 3) wynik = a * b;  
else wynik = a / b;
```

Kod 1.

```
if(dzialanie == 1) wynik = a + b;  
else if(dzialanie == 2) wynik = a - b;  
else if(dzialanie == 3) wynik = a * b;  
else if(dzialanie == 4) wynik = a / b;
```

Kod 2.

```
if(dzialanie != 1) wynik = a + b;  
if(dzialanie != 2) wynik = a - b;  
if(dzialanie != 3) wynik = a * b;  
if(dzialanie != 4) wynik = a / b;
```

Kod 3.

```
if(dzialanie = 1) wynik = a + b;  
else if(dzialanie = 2) wynik = a - b;  
else if(dzialanie = 3) wynik = a * b;  
else if(dzialanie = 4) wynik = a / b;
```

Kod 4.

- A. Kod 1.
- B. Kod 2.
- C. Kod 3.
- D. Kod 4.

Zadanie 5.

W języku JavaScript metoda `Math.random()` ma za zadanie

- A. porównać dwa napisy.
- B. zwrócić zaokrągloną liczbę.
- C. zwrócić liczbę pseudolosową.
- D. zaokrąglić liczbę do najbliższej większej całkowitej.

Zadanie 6.

```
var elementy = document.getElementsByClassName("styl1");
for(var i = 0; i < elementy.length; i++)
    elementy[i].style.fontWeight = "bolder";
```

Jaki będzie efekt wykonania przedstawionych instrukcji JavaScript?

- A. Tylko dla elementu o id równym `styl1` zostanie przypisany styl pogrubienia tekstu na `bolder`.
- B. Dla wszystkich elementów na stronie zostanie przypisany styl pogrubienia tekstu na `bolder`.
- C. Dla wszystkich elementów przypisanych do klasy `styl1` zostanie nadany styl pogrubienia tekstu `bolder`.
- D. Tylko dla pierwszego elementu przypisanego do klasy `styl1` zostanie nadany styl pogrubienia tekstu `bolder`.

Zadanie 7.

```
var wynik = 0;
for (i = 0; i < 100; i++)
    if (liczby[i] % 2 == 0)
        wynik += liczby[i];
```

Po wykonaniu przedstawionego kodu JavaScript działającego na wcześniej zainicjalizowanej tablicy `liczby` w zmiennej `wynik` jest przechowywana suma

- A. dodatnich elementów tablicy.
- B. wszystkich elementów tablicy.
- C. parzystych elementów tablicy.
- D. nieparzystych elementów tablicy.

Zadanie 36.

Testując skrypt JavaScript można wyświetlać w konsoli aktualnie przechowywane wartości zmiennych za pomocą funkcji

- A. `console.log()`
- B. `console.warn()`
- C. `console.error()`
- D. `console.count()`

Zadanie 37.

Aby za pomocą skryptu JavaScript zmienić wartość cechy elementu opisanej językiem CSS, należy posłużyć się szablonem zapisu

- A. `document.getElementById(id).innerHTML = <nowa wartość>;`
- B. `document.getElementById(id).<nazwa-atrybutu> = <nowa wartość>;`
- C. `document.getElementById(id).<nazwa właściwości> = <nowa wartość>;`
- D. `document.getElementById(id).style.<nazwa właściwości> = <nowa wartość>;`

Zadanie 32.

Które wyrażenie logiczne należy zastosować w języku JavaScript, aby wykonać operacje tylko dla dowolnych liczb ujemnych z przedziału jednostronnie domkniętego $[-200, -100)$?

- A. `(liczba <= -200) || (liczba > -100)`
- B. `(liczba >= -200) || (liczba > -100)`
- C. `(liczba >= -200) && (liczba < -100)`
- D. `(liczba <= -200) && (liczba < -100)`

Zadanie 7.

W języku JavaScript, aby wydzielić fragment napisu znajdujący się pomiędzy wskazanymi przez parametr indeksami należy użyć metody

- A. `trim()`
- B. `slice()`
- C. `concat()`
- D. `replace()`

Zadanie 29.

Aby użyć zewnętrznego skryptu JavaScript o nazwie *skrypt.js*, należy zapisać w kodzie HTML

- A. `<script> skrypt.js </script>`
- B. `<script src="skrypt.js"></script>`
- C. `<link rel="script" href="skrypt.js" />`
- D. `<link rel="JavaScript" type="js" href="skrypt.js" />`

Zadanie 39.

```
  
<button onclick="document.getElementById('i1').src='obraz2.gif'">  
test</button>
```

Kod JavaScript wywołany zdarzeniem kliknięcia przycisku ma za zadanie

- A. ukryć *obraz2.gif*
- B. zamienić *obraz1.gif* na *obraz2.gif*
- C. zmienić styl obrazu o id równym i1
- D. wyświetlić *obraz2.gif* obok *obraz1.gif*

Zadanie 4.

```
obiekt = { q: 1, w: 2, e: 3, r:4 };
```

W języku JavaScript utworzono obiekt. Aby pobrać wartość własności w można zapisać

- A. obiekt:w
- B. obiekt.w
- C. obiekt::w
- D. obiekt->w

Zadanie 9.

Wskaż funkcję JavaScript, za pomocą której można obliczyć połowę kwadratu liczby przekazanej jako argument.

- A. `function wynik(a) { return a/2+a/2; }`
- B. `function wynik(a) { return a*2/2; }`
- C. `function wynik(a) { return a*a/2; }`
- D. `function wynik(a) { return 2*a/a; }`

Zadanie 11.

Która z przedstawionych metod pozwoli wypisać w języku JavaScript komunikat w konsoli przeglądarki internetowej?

- A. `console.write("test");`
- B. `console.print("test");`
- C. `console.echo("test");`
- D. `console.log("test");`

Zadanie 34.

Które zdarzenie pozwala wykonać kod w języku JavaScript w chwili wysyłania formularza HTML i zablokować lub pozwolić na jego wysłanie?

- A. `onClick`
- B. `onEnter`
- C. `onSubmit`
- D. `onChange`

Zadanie 35.

W kodzie JavaScript pobrano element za pomocą metody `getElementById`. Aby zmodyfikować zawartość (treść) elementu można użyć właściwości

- A. `Body`
- B. `HTML`
- C. `innerHTML`
- D. `innerHTML`

Zadanie 37.

Aby przetestować poprawność działania kodu JavaScript należy użyć

- A. interpretera PHP.
- B. kompilatora C++.
- C. interpretera PERL.
- D. konsoli w przeglądarce internetowej.

Egzamin zawodowy kwalifikacja e14 2021 styczeń pisemny**Zadanie 26.**

W języku JavaScript typ boolean może być reprezentowany przez wartość

- A. -20
- B. 45.3
- C. true
- D. null

Zadanie 27.

Które wyrażenie logiczne należy zastosować w języku JavaScript, aby wykonać operacje tylko dla dowolnych liczb ujemnych z przedziału jednostronnie domkniętego $[-200, -100)$?

- A. $(liczba \leq -200) \parallel (liczba > -100)$
- B. $(liczba \geq -200) \parallel (liczba > -100)$
- C. $(liczba \geq -200) \&\& (liczba < -100)$
- D. $(liczba \leq -200) \&\& (liczba < -100)$

Zadanie 29.

W języku JavaScript instrukcję: `a++`; można inaczej zapisać jako

- A. `a << 1;`
- B. `1 += a;`
- C. `a = a + 1;`
- D. `a = a & 1;`

Zadanie 30.

Które metody odnoszą się do predefiniowanego obiektu Date w języku JavaScript?

- A. `row()`
- B. `fromCodePoint()`
- C. `concat()` oraz `pop()`
- D. `getMonth()` oraz `getDay()`

Zadanie 32.

W języku JavaScript zdefiniowano obiekt Samochod. Aby wywołać jedną z metod tego obiektu, należy zapisać

- A. `Samochod.()`
- B. `Samochod.kolor`
- C. `Samochod.spalanie()`
- D. `Samochod.spalanie_na100`

Zadanie 33.

```
wynik = 0;
for (i = 0; i < tab.length; i++) {
  wynik += tab[i];
}
```

W języku JavaScript podany w ramce fragment funkcji ma za zadanie

- A. wyświetlić wszystkie elementy tablicy.
- B. policzyć sumę wszystkich elementów tablicy.
- C. dodać do każdego elementu tablicy stałą wartość.
- D. wprowadzić do każdego elementu tablicy aktualną wartość zmiennej *i*.

Zadanie 36.

Weryfikację kompletności formularza, działającą po stronie przeglądarki, należy zrealizować w języku

- A. CSS
- B. PHP
- C. JavaScript
- D. Ruby on Rails

Egzamin zawodowy kwalifikacja e14 2020 styczen pisemny

Zadanie 28.

Odwwołaniem do imienia Agata, zawartym w przedstawionej tablicy JavaScript, jest element

- A. Imiona[4];
- B. Imiona[3];
- C. Imiona[Agata];
- D. Imiona['Agata'];

```
var Imiona = new Array('Anna','Joanna','Monika','Agata');
```

Zadanie 30.

Wskaż poprawny zapis instrukcji zapisanej w języku JavaScript.

- A. document.write("Liczba π z dokładnością do 2 miejsc po przecinku \approx " + 3.14);
- B. document.write("Liczba π z dokładnością do 2 miejsc po przecinku \approx " ; 3.14);
- C. document.write("Liczba π z dokładnością do 2 miejsc po przecinku \approx " . 3.14);
- D. document.write("Liczba π z dokładnością do 2 miejsc po przecinku \approx " 3.14);

Zadanie 31.

W języku skryptowym JavaScript operatory: ||, && należą do grupy operatorów

- A. bitowych.
- B. logicznych.
- C. przypisania.
- D. arytmetycznych.

Zadanie 32.

Wskaż pętlę, która w języku JavaScript wyświetli sześć kolejnych liczb parzystych.

- A. `for(i=2;i<12;i+=2) {document.write(i);}`
- B. `for(i=2;i<=12;i+=2) {document.write(i);}`
- C. `for(i=2;i<12;i++) {i++; document.write(i);}`
- D. `for(i=2;i<=12;i++) {i=i+2; document.write(i);}`

Zadanie 33.

Wybierz poprawną definicję funkcji w języku JavaScript.

- A. `nazwa_funkcji(argumenty) {instrukcje;}`
- B. `new nazwa_funkcji(argumenty) {instrukcje;}`
- C. `function nazwa_funkcji(argumenty) {instrukcje;}`
- D. `typ_funkcji nazwa_funkcji(argumenty) {instrukcje;}`

Zadanie 39.

W języku JavaScript, funkcja matematyczna `Math.pow()` służy do wyznaczenia

- A. potęgi liczby.
- B. wartości przybliżonej liczby.
- C. wartości bezwzględnej liczby.
- D. pierwiastka kwadratowego liczby.

Egzamin zawodowy kwalifikacja e14 2019 czerwiec pisemny