**ВОПРОСЫ**

для подготовки к экзамену по дисциплине Web-программирование

1. Что такое «процесс-сервер»?
2. Что такое «процесс-клиент»?
3. Опишите обобщенное взаимодействие между клиентом и сервером
4. Алгоритм взаимодействия посредством простого протокола, не требующего установления соединения
5. Алгоритм взаимодействия посредством надежного протокола с установкой соединения
6. Уровни приложения типа клиент-сервер, их назначение.
7. Варианты пользовательского интерфейса
8. Сущность двухзвенной архитектуры «клиент-сервер»
9. Альтернативные формы организации архитектуры клиент-сервер
10. Сущность трехзвенной архитектуры «клиент-сервер»
11. Вертикальное распределение логически различных компонентов
12. Горизонтальное распределение логически различных компонентов
13. Определение Объектной модели браузера (BOM – Browser Object Model).
14. Перечислить основные объекты ВОМ. Указать их место в окне браузера
15. Основные объекты ВОМ: Объект window, свойства и методы.
16. Основные объекты ВОМ: Объект navigator, свойства и методы.
17. Основные объекты ВОМ: Объект history, свойства и методы.
18. Основные объекты ВОМ: Объект location, свойства и методы.
19. Основные объекты ВОМ: Объект screen, свойства и методы.
20. Основные объекты ВОМ: Объект document, свойства и методы.
21. Critical Rendering Path (CRP): определение, сущность процесса.
22. Список свойств, изменение которых вызывают Paint.
23. Список свойств, изменение которых вызывает Layout.
24. Определение Объектной модели документа (DOM – Document Object Model).
25. Объектная структура DOM.
26. Типы узлов DOM.
27. Типы отношений узлов DOM.
28. Узлы DOM: свойство nodeName
29. Узлы DOM: свойство tagName
30. Узлы DOM: свойство nodeValue
31. Узлы DOM: свойство data
32. Узлы DOM: свойство textContent
33. Узлы DOM: свойство innerHTML
34. Иерархия классов DOM
35. Свойства, позволяющие войти в дерево
36. Перемещение по узлам дерева
37. Методы для выбора HTML-элементов
38. Получение и установка контента элементам в JavaScript
39. Правила работы с атрибутами и свойствами элементов в JavaScript
40. Управление классом (классами) элемента
41. Управление стилями элемента
42. Создание, вставка и замена элементов и текстовых узлов
43. Что такое событие браузера
44. Обработчик события. Способы создания обработчика событий
45. Подписка на событие через addEventListener.
46. Назначение протокола HTTP
47. Методы протокола HTTP
48. Коды состояния
49. Заголовки HTTP