LU00h - LB2 - Fragensammlung für Fachgespräch

Rahmenbedingungen

- **Dauer**: Ca. 30-45 Minuten (abhängig von der Vorbereitung und der Expertise der Kandidaten)
- **Art**: Einzel-Fachgespräch basierend auf verschiedene Fälle (Fragen siehe unten)
- **Medium**: Videorecoring via TEAMS
- **Hinweis**:
  - Es werden verschiedene Szenarien durchgegegangen, d.h. es muss programmiert werden.
  - Das Beherrschen der eigenen Intrastruktur (Editor, Filenamangement, Ausführen von JS-Code, Konsolenausgabe, Browswerausgabe) wird vorausgesetzt.

Bewertungskriterien

- Beherrschung der eigenen Infratstruktur (Grundlage für alles andere)
- Bearbeitung von je 2-3 Fragen aus den 8 Teilkapitel
- Für jede beantwortete Fragen wird bis zu 3 Punkte vergeben:
  - 3 Pkt: Vollständig und korrekt
  - 2 Pkt: Grösstenteils vollständig/korrekt, kleinere formale Fehler
  - 1 Pkt: Grundsätzlich korrekt, formale und inhaltliche Fehler, Antwort nicht vollständig
  - 0 Pkt: Antworten inhaltlich falsch oder formal grob fehlerhaft

Die nachfolgenden Stichworte/Fragen können als Grundlage für das Fachgespräch dienen.

Teil 1: JS Allgemein

- 1.1 Zusammenhang zwischen Java und JavaScript.
- 1.2 Aktuelle Version von JS.
- 1.3 Erklärung einer Client-Server-Architektur.
- 1.4 Wo kann JS ausgeführt werden in einer CS Architektur.
- 1.5 Wofür wird JS im Frontend verwendet? Nennung von konkreten Einsatzbeispielen.

Teil 2: Handling der eigenen Infrastruktur

- 2.1 Kann die Dateistruktur im Codeeditor aufzeigen.
- 2.2 Kann JS-Skripte im Codeditor ausführen (Commandline oder Editor-Menu).
- 2.3 Kann einfache Nachrichten via JS im Terminal ausgeben.
- 2.4 Kann Werte direkt beim Ausführungen des Scripts via Commandline an das Script übergeben.

Teil 3: Keywords + Variablen

- 3.1 Was bewirken die Keywords und welche gibt es in JS?
- 3.2 Unterschied zwischen Deklaration und Initialisierung.
- 3.3 Ein Name soll gespeichert werden: Vollständige Codezeile.
- 3.4 Der Name *Muster* soll in einer entsprechenden Variable gespeichert werden. Vollständige Codezeile.
- 3.5 Die PLZ *8953* soll in einer entsprechenden Variable gespeichert werden. Vollständige Codezeile.
- 3.6 Der aktuelle *Mehrwersteuersatz* der Schweiz von 8.1% soll in einer entsprechenden Variable gespeichert werden. Vollständige Codezeile.

Teil 4: Selections

- 4.1 Programmierung einfache Selektion - Beispielsweise:
  - Wenn mehr als 10 Zigaretten pro Tag: Konsolenmeldung *Sie rauchen zuviel!*
- 4.2 Programmierung zweifache Selektion - Beispielsweise:
  - Wenn mehr als 20 Zigaretten pro Tag: Konsolenmeldung *Sie rauchen zuviel!*
  - Darunter Konsolenmeldung *Sie rauchen viel!*
- 4.3 Programmierung mehrfache Selektion - Beispielsweise:
  - Wenn mehr als 20 Zigaretten pro Tag: Konsolenmeldung *Sie rauchen zuviel!*
  - Bei 20-10 Zigaretten: Konsolenmeldung *Sie rauchen viel!*
  - Und darunter (9-1): *Ihr Rauchverhalten ist OK*bei in der Konsole ausgegeben werden.
  - Bei weniger als 1 (sonst): Konsolenmeldung *Nicht rauchen spart viel Geld!!*
- 4.4 Selektionen basierend auf mindestens 2 Kriterien mitttels AND (&&) umsetzten können.
- 4.5 Selektionen basierend auf mindestens 2 Kriterien mitttels OR (||) umsetzten können.

Teil 5: Loops

- 5.1 (for) Zählerschleife umsetzten können (Summen oder Produkt bilden unter Verwendung der Laufvariablen
- 5.2 Schrittweiten grösser 2 Umsetzten können (bsp: alle geraden Zahlen)
- 5.3 Zählerschleife Rückwärts einsetzten können (bsp: 30 bis 15)
- 5.4 Wahrheitsbedingte Schleifen umsetzten können.
- 5.5 Wahrheitsbedingte Schleifen basierend auf mindestens 2 Bedingungen umsetzten können (&& bzw. ||)

Teil 6: Arrays

- 6.1 1-Dimensionale Arrays anlegen und als gesamtes oder mittels Index ausgeben und bearbeiten können.
- 6.2 2-Dimensionale Arrays anlegen und als gesamtes oder mittels Index ausgeben und bearbeiten können.
- 6.3 3-Dimensionale Arrays anlegen und als gesamtes oder mittels Index ausgeben und bearbeiten können.
- 6.4 Assoziative Arrays(Key) anlegen und als gesamtes oder mittels Index ausgeben und

bearbeiten können.

Teil 7: Functions

- Funktionen ohne Parameter nach Vorgabe erstellen und aufrufen können.
- Funktionen mit Parametern nach Vorgabe erstellen, aufrufen oder Rückgabewerte in direkt ausgeben oder in Variablen speichern können.

Teil 8: Objekte

- 8.1 Objekte nach Vorgaben anlegen und verwenden können.
  - Attribute nach Vorgabe
  - Fähigkeiten nach Vorgabe

Teil 9: HTML-DOM Einbindung

- 9.1 Den Begriff HTML-DOM in eigenen Worten beschreiben
- 9.2 Zusammenhang zwischen JavaScript und HTML-DOM darlegen können.
- 9.3 Den Zugriff JS-Zugriff auf HTML-DOM Elemente beschreiben können.
- 9.4 Die wichtigsten vier Knotentypen/NodeTypes nennen können.
- 9.5 Die Funktion der wichtigsten vier Nodetypes in eigenen Worten erklären können.
- 9.6 Verschiedene DOM-Selektor-Methoden kennen und unterscheiden können.
- 9.7 HTML-Elemente gezielt auswählen und verändern können.
- 9.8 Situationsgerecht den passenden Selektor auswählen können.

Volkan Demir

From:
https://wiki.bzz.ch/ - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m288/learningunits/lu00/09

Last update: **2026/01/14 11:15**