Strukturelle HTML--Tags
  : r1 definiert die Dokumentstruktur, zB :, <h1>
  : r2 Seiteninhalt beschreiben (Text, Bild ...)
  : r3 bestimmen das Aussehen einzelner Elemente
  : r4 existieren nicht
: r1 2 ok
: r2 0
: r3 0
: r4 0
--

HTML--Dokumentenkopfzeile
  : r1 steht vor dem Tag <html>
  : r2 Enthält die DTD--Direktive
  : r3 Enthält Metadaten (Codierung, Titel, Autor, Cascading Styles ...)
  : r4 Enthält das <body> --Tag und enthält den Seitentext
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
HTML--Editor vom Typ WISIWYG
  : r1 setzt voraus, dass der Benutzer mit der HTML--Sprache vertraut ist
  : r2 ermöglicht es dem Benutzer, eine Seite ohne HTML--Kenntnisse zusammenzustellen
  : r3 ist ein Texteditor mit Textfarben und Tag--Hinweisen
  : r4 arbeitet ausschließlich mit der Textform einer HTML--Seite
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
Tags
  : r1 wird verwendet, um die Darstellung des Texts anzupassen
  : r2 sind für die Header--Formatierung
  : r3 beschreiben die Art des Elementinhalts
  : r4 Dokumentstruktur bestimmen (Titel und Absatz definieren)

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

CSS
 : r1 ist die Sprache zum Schreiben der Webseite
 : r2 ist eine Programmiersprache für Webanwendungen
 : r3 ist eine Abfragesprache für Datenbanksysteme.
 : r4 eine Sprache zur Beschreibung, wie Elemente auf in HTML, XHTML oder XML geschriebenen Seiten angezeigt werden
: r1 0
: r2 0
: r4 2 ok
--
CSS kann in den Seitencode geschrieben werden
 : r1 nur mit dem <style> --Element, kein anderer Weg ist möglich
 : r2 Verwenden des <style> --Elements, entweder in Form einer Inline--Notation oder einer Deklaration, oder Verwenden des <link> --Elements mit einem Link zu einer externen Datei
 : r3 verwendet nur <link> mit einem externen Dateiverweis
 : R4 mit nur Datenbankabfragen
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
Unterschreiben! Wichtig
 : r1 kennzeichnet einen wichtigen Code, der als hervorgehobener Kommentar dient
 : r2 macht nichts, es ist nicht Teil der CSS--Definition
 : r3 erhöht die Stärke der Deklaration, bevorzugt eine schwächere Deklaration gegenüber einer stärkeren
 : r4 wird verwendet, um Text auf einer Webseite hervorzuheben
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
CSS erlaubt
 : r1 weniger Optionen als HTML für die Formatierung der Seiten
 : R2--Struktur und Inhaltstrennung, wobei HTML als Erscheinungsbild und CSS als Inhalt definiert wird
 : R3 formatieren jede XML
 : Nur HTML--Seiten im R4--Format

Show more

Show less

:r1 0

:r2 0

:r3 2 ok

:r4 0

--

CSS 2 stellte Selektoren vor, bei denen
  : r1 \* ist Universalselektor, A--B Nachkommeselektor, A + B Elternteil und Nachkommeselektor, A / B Geschwisterselektor
  : r2 \* ist ein Universalselektor, A> B Nachkommenselektor, A + B Geschwisterselektor
  : r3 ist ein universeller Selektor, ein A \* B--Nachkommenselektor, ein A \ B--Elternteil und ein Nachkomme
  : r4 ist Universalselektor, A \* B Nachkommenselektor, A \ B Elternteil und Nachkomme, A--B Geschwisterselektor
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
CSS 2 führt auch Pseudoklassen und Pseudoelemente ein. Pseudoelement: erste Zeile
  Mit: r1 können Sie die erste Zeile formatieren
  Mit: r2 können Sie die erste Spalte formatieren
  Mit: r3 können Sie das erste Zeichen formatieren
  Mit: r4 können Sie den ersten Absatz formatieren

Show more

Show less

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

CSS 3
  : r1 unterstützt keine Animation, Deckkraft und kann abgerundete Ecken auf Blockelementen nicht verarbeiten
  : r2 definiert Wortfarben und führt Längeneinheiten als ersten Standard ein
  : r3 ist mit dem HTML5--Standard verknüpft und nutzt dessen Funktionen
  : r4 deaktiviert 2D-- und 3D--Transformationen und Drag'n'Drop--Methoden
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
JavaScript ist
  : r1--Programmiersprache (Skriptsprache) zum Erstellen eigenständiger Anwendungen
  : r2 Server--Skriptsprache
  : r3 ein anderer Name für die JAVA--Programmiersprache
  : r4 Client--Skriptsprache oder als integrierte Skriptsprache verwendet
: r1 0

:r2 0

:r4 2 ok

--

JavaScript
  : r1 unterstützt im Gegensatz zu Java keine Objekte
  : r2 hat eine ähnliche Syntax wie JAVA und C, Groß-- und Kleinschreibung beachten (Groß-- und Kleinschreibung beachten)
  : r3 kann verwendet werden, um eigenständige ausführbare Anwendungen zu erstellen
  : r4 ist nur für das Web gedacht und kann nicht als integrierte Skriptsprache verwendet werden
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
JavaScript
  : r1 kann über das <script> --Tag, als externe Datei oder direkt mit dem HTML--Stream mit HTML verbunden werden, oder es kann die Inline--Notation verwendet werden
  : r2 muss immer in einer externen Datei platziert werden und kann nicht direkt in HTML eingefügt werden
  : r3 funktioniert überhaupt nicht mit HTML
  : r4 kann nur in einen HTML--Stream und in der Inline--Notation geschrieben werden, niemals in eine externe Datei

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

Die Nachteile (Einschränkungen) von JavaScript sind:
  : r1 Unfähigkeit, mit Objekten zu arbeiten
  : r2 der Benutzer kann JavaScript deaktivieren, JavaScript kann nur auf Cookies zugreifen
  : r3 kann nicht deaktiviert werden, hat uneingeschränkten Zugriff auf alle Dateien (ist gefährlich)
  : r4 Es gibt nur eine Version in allen Browsern, die nicht aktualisiert wird
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
Wir haben Objekte der human () Klasse und diese Klasse hat eine greeting () Methode. Das Aufrufen der Begrüßungsmethode für ein menschliches Objekt sieht folgendermaßen aus:
  : r1 man.greetings ()
  : r2 salute (). man ()
  : R3 Mann (Gruß)
  : r4 Gruß (Mann)

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

Javascript hat Zugriff
  : r1 zu irgendwelchen Gegenständen
  : r2 nur für Browserfensterobjekte
  : r3 nur für Math--, Date-- und String--Objekte, die erstellt werden
  : r4 für Browserfensterobjekte, Seitenelemente, Mathematik, Datum, Zeichenfolgenobjekte und erstellte Objekte
: r1 0
: r2 0
: r3 0
: r4 2 ok
--
Fensterobjekt
  : r1 ist die niedrigste in der Objekthierarchie
  : r2 ist der Anfang der Objekthierarchie
  : r3 existiert nicht
  : r4 ist nicht zugänglich und kann nicht verwendet werden

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

Datumsklassenobjekte
  : r1 ist nur für Datum
  : r2 ist nur für die Zeit
  : r3 kann zum Beispiel verwendet werden, um einen Kalender oder einen Countdown--Timer zu erstellen. Sie arbeiten mit Datum und Uhrzeit
  : r4 wird verwendet, um mit höherer Mathematik zu arbeiten
: r1 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
XML (eXtensible Markup Language)
  : r1 ist eine Sprache zum Informationsaustausch, deren Wirksamkeit von der Struktur abhängt
  : r2 ist die Sprache, die zur Anzeige von Informationen oder Programmcode verwendet wird, die sogenannte Auszeichnungssprache.
  : r3 ist ein effektives Format zum Speichern von Informationen, kann jedoch nicht einfach in andere Formate konvertiert werden und ist für den Menschen nicht lesbar
  : r4 hat keine Standards und wird international nicht unterstützt

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

XML--Dokument
 : r1 enthält immer mindestens zwei Wurzelelemente
 : r2 enthält immer genau ein Wurzelelement
 : r3 wird verwendet, um nur numerische Werte zu schreiben
 : r4 kann nicht zum Speichern von Informationen verwendet werden
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
JSON -- JavaScript--Objektnotation
 : r1 ist eine Möglichkeit, JavaScript zu schreiben
 : r2 ist eine Programmiersprache zum Erstellen von Java--Anwendungen
 : r3 ist ein leichtgewichtiges Datenaustauschformat
 : r4 wird verwendet, um die Datenbank zu implementieren
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
JSON
 : r1 wird zum Komprimieren von Daten verwendet
 : r2 ist für den Menschen nicht lesbar, benötigt einen Interpreter, um Informationen zu extrahieren
 : r3 wird nur zum Speichern von Bildinformationen verwendet
 : r4 ist ein textbasiertes, sprachunabhängiges Format für den Datenaustausch
: r1 0
: r2 0
: r3 0
: r4 2 ok
--
Webserver
 : r1 ist der Computer, auf dem Webseiten angezeigt werden
 : r2 ist der Computer oder das Computerprogramm, der bzw. das für die Verarbeitung von HTTP (S) --Anforderungen von Clients verantwortlich ist
 : r3 ist ein Computer, der eine Webseiten--Textadresse in eine Zahl übersetzt und die Anforderung an den richtigen Ort umleitet
 : r4 ist ein Programm zum Erstellen von HTML--Seiten

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

HTTP
 : r1 wird verwendet, um Hypertextdokumente im HTML--Format auszutauschen
 : r2 wird zum Erstellen von HTML--Seiten und --Dokumenten verwendet
 : r3 ermöglicht eine sichere Datenübertragung und unterstützt die Verschlüsselung
 : r4 Ein Protokoll, das beschreibt, wie Videodaten und Videosignale übertragen werden
: r1 2 ok
: r2 0
: r3 0
: r4 0
--
Die Informationsquelle für den Server kann sein:
 : Nur statischer Inhalt von r1 (vorab geschriebene, nicht bearbeitbare HTML--Seiten)
 : r2 nur dynamischer Inhalt (wird immer auf Anfrage generiert, es wird eine Informationsdatenbank benötigt, aus der die erforderlichen Daten entnommen werden)
 : r3 statischer (vorgefertigter) und dynamischer (basierend auf Kundenanforderungen generierter) Inhalt
 : r4 nur Audio-- oder Videosignal
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
HTTPS
 : r1 ist ein Protokoll, das eine sichere Kommunikation in einem Computernetzwerk ermöglicht
 : r2 ist ein Dateiaustauschprotokoll
 : r3 erlaubt keine Verschlüsselung
 : r4 Über HTTPS übertragene Daten sind für alle sichtbar
: r1 2 ok
: r2 0
: r3 0
: r4 0
--
Apache HTTP Server
 : r1 ist der Computer, über den alle HTTP--Anforderungen gesendet werden
 : r2 ist eine Serversoftware, die keine andere Programmiersprache als HTML und CSS unterstützt
 : r3 ist ein Software--Webserver, der eine Vielzahl von Funktionen und Sprachen unterstützt
 : r4 ist ein Suchserver für Websites

:r1 0

:r2 0

:r3 2 ok

:r4 0

--

Internetinformationsdienst (IIS)
 : r1 ist ein Informationsaustauschdienst
 : r2 ist ein Microsoft--Softwareserver für Windows
 : r3 ist ein physischer Microsoft--Server zum Sammeln von Benutzerinformationen (Sie sollten den Zugriff darauf deaktivieren)
 : r4 ist ein File--Sharing--Server wie FTP
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
NGINX
 : r1 ist ein physischer Server, der Videoübertragungsanforderungen verarbeitet
 : r2 ist ein Software--Webserver mit hohen Anforderungen und geringer Leistung
 : r3 ist ein chinesisches soziales Netzwerk
 : r4 ist ein Software--Webserver mit Lastmanagement und Reverse--Proxy
: r1 0
: r2 0
: r3 0
: r4 2 ok
--
NGINX
 : r1 ist ein Software--Webserver, der sich in erster Linie auf hohe Leistung und geringen Speicherbedarf konzentriert
 : Mit r2 können Sie keine Verbindungsbeschränkung für eine IP--Adresse festlegen, sodass eine Überlastung nicht verhindert werden kann
 : r3 unterstützt keine Module, es kann nicht einfach erweitert werden
 : r4 unterstützt keine HTTP-- und HTTPS--Protokolle, nur für den Dateiaustausch
: r1 2 ok
: r2 0
: r3 0
: r4 0
--
PHP
 : r1 ist eine Skriptsprache, die ausschließlich für Windows entwickelt wurde
 : r2 ist eine plattformunabhängige Skriptsprache, die hauptsächlich für die Programmierung dynamischer Websites und Webanwendungen entwickelt wurde
 : r3 ist eine Skriptsprache, mit der keine größeren Anwendungen erstellt werden können
 : r4 ist eine Client--Skriptsprache, Befehle werden auf der Client--Seite ausgeführt, sodass Anwendungen den Server nicht belasten

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

PHP
 : r1 wird wegen seiner Inkompatibilität mit verschiedenen Betriebssystemen nur am Rande verwendet
 : r2 ist eine der am weitesten verbreiteten Skriptsprachen für das Web mit zahlreichen Bibliotheken und Datenbankzugriffsfunktionen
 : r3 unterstützt nur HTTP-- und FTP--Protokolle
 : r4 erlaubt in keiner Weise den Zugriff auf Datenbanken
: r1 0
: r2 2 ok
: r3 0
: r4 0
--
Variablen in PHP
 : r1 Der Datentyp einer Variablen ist immer an eine bestimmte Variable gebunden, das Casting kann nur mit Funktionen durchgeführt werden
 : r2 Sobald eine Variable erstellt wurde, kann sie nicht gelöscht, sondern nur überschrieben werden. Die Stornierung erfolgt erst nach Beendigung des Skripts.
 : r3 Der Datentyp ist eine Variable, die an einen Wert gebunden ist, keine Variable
 : r4 sind nur String oder Mathe
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
PHP
 : r1 ist spezialisiert auf Websites, hat breite Unterstützung für Web--Hosting--Dienste
 : r2 wurde hauptsächlich entwickelt, um eigenständige Anwendungen zu erstellen, die der Sprache C ähneln
 : r3 unterstützt keine objektorientierte Programmierung
 : R4 erfordert spezielle Skriptsoftware
: r1 2 ok
: r2 0
: r3 0
: r4 0
--
So trennen Sie einzelne Anweisungen (Befehle):
 : r1 Stern \*
 : r2 Semikolon;
 : r3 Doppelpunkt:
 : r4 Gitter

Show more

Show less

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

OOP in PHP
  : r1 Obwohl PHP Objekte unterstützt, erlaubt es keine Vererbung
  : r2 PHP hat nur private Methoden (Funktionen)
  : r3 Mit PHP können Sie nicht deklarierte Attribute angeben und ändern
  : r4 PHP unterstützt kein OOP
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
Feldtypen in PHP
  : r1 Mit PHP können Sie nur indizierte Felder erstellen
  : r2 PHP unterstützt keine mehrdimensionalen Arrays
  : r3 Indizierte, assoziative und mehrdimensionale Arrays können in PHP verwendet werden
  : r4 In PHP können nur Text-- und numerische Variablen in Felder eingefügt werden, keine Objekte
: r1 0
: r2 0
: r3 2 ok
: r4 0
--
Variablen in PHP
  : r1 der Name jeder Variablen beginnt mit einem Dollarzeichen ($), ein Gleichheitszeichen (=) wird verwendet, um einen Wert zuzuweisen
  : r2 der Name jeder Variablen beginnt mit einem Sternchen (\*), ein doppeltes Gleichheitszeichen (==) wird verwendet, um einen Wert zuzuweisen
  : r3 Der Variablenname darf keine Zahlen oder Unterstriche enthalten
  : r4 Variablennamen unterscheiden nicht zwischen Groß-- und Kleinschreibung

Show more

Show less

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

Datenbankobjekte sind nicht enthalten

 :r1 TABLE (tabulka)

 :r2 TRIGGER (spoušť)

 :r3 ROLLBACK

 :r4 VIEW (pohled)

:r1 0

:r2 0

:r3 2 ok

:r4 0

--

Unter SQL--Anweisungen für DML (Data Manipulation Language) beinhaltet nicht:

 :r1 CREATE

 :r2 SELECT

 :r3 MERGE

 :r4 SHOW

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

Unter SQL--Anweisungen für DDL (Data Definition Language) beinhaltet nicht:

 :r1 START TRANSACTION

 :r2 CREATE

 :r3 ALTER

 :r4 DROP

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

Unter SQL--Anweisungen für DCL (Data Control Language) beinhaltet nicht:

 :r1 GRANT

 :r2 DELETE

 :r3 ROLLBACK

 :r4 REVOKE

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

DOM (Document Object Model)

 : r1 behandelt jedes HTML--Element als Objekt
  : r2 ist eine Möglichkeit, ein Textdokument zu erstellen
  : r3 hat keine Bedeutung, es ist nur ein theoretisches Modell der Dokumentstruktur
  : r4 Jedes Element des HTML--Dokuments wird in die Datenbank geschrieben und kann mit SQL--Befehlen aufgerufen werden

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

In DOM

r1 Jedes Objekt hat bestimmte Attribute -- Attribute, kann aber nicht auf Ereignisse reagieren
  : r2 jedes Objekt muss durch ID oder Name identifiziert werden
  : r3 Jedes Objekt hat Attribute -- Attribute, die auf Ereignisse reagieren können, aber nicht identifiziert werden müssen
  : r4 Es sind keine Objekte vorhanden:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0

--

DOM

 : r1 kann zur effizienten Erstellung dynamischer Tabellen und zur Anpassung der dynamischen Formatierung mit CSS verwendet werden
  : r2 kann nicht zum dynamischen Erstellen neuer Objekte in einem HTML--Dokument verwendet werden, nur die Werte können geändert werden
  : r3 kann nur zum Bearbeiten von HTML, nicht von CSS und anderen Dateien verwendet werden
  : r4 einzelne Elemente (Objekte) werden von PHP und SQL behandelt

:r1 2 ok

:r2 0

:r3 0

:r4 0

--

DOM

: r1 kann zur effizienten Erstellung dynamischer Tabellen und zur Anpassung der Dynamischen Formatierung mit CSS verwendet werden
   : r2 kann nicht zum dynamischen Erstellen neuer Objekte in einem HTML--Dokument verwendet werden, nur die Werte können geändert werden
   : r3 kann nur zum Bearbeiten von HTML, nicht von CSS und Dateen verwendet werden
   : r4 einzelne Elemente (Objekte) werden von PHP und SQL behandelt

:r1 0

:r2 2 ok

:r3 0

:r4 0