



ԳՆԱՀԱՏՄԱՆ ԵՎ ԹԵՍՏԱՎՈՐՄԱՆ ԿԵՆՏՐՈՆ

ՆԱԽՆԱԿԱՆ ԵՎ ՄԻՋԻՆ ՄԱՍՆԱԳԻՏԱԿԱՆ
ՈՒՍՀԱՍՏԱՏՈՒԹՅԱՆ ՄԱՆԿԱՎԱՐԺԻ ԱՏԵՍՏԱՎՈՐՈՒՄ

2024

ՎԵՐ ԴԻՉԱՅՆ

ԹԵՍՏ 1

ԽՄԲԻ ՀԱՄԱՐԸ

ՆՍՏԱՐԱՆԻ ՀԱՄԱՐԸ

Հարգելի՛ ուսուցիչ

Խորհուրդ ենք տալիս առաջադրանքները կատարել ըստ հերթականության:
Ուշադիր կարդացե՛ք յուրաքանչյուր առաջադրանք: Եթե չի հաջողվում որևէ առաջադրանքի
անմիջապես պատասխանել, ժամանակը խնայելու նպատակով կարող եք դրան
անդրադառնալ ավելի ուշ:

**Թեստ-գրքույկի էջերի դատարկ մասերը կարող եք օգտագործել սնագրության
համար:**

1

Ո՞րն է օգտատիրոջ հետազոտության նպատակը UI/UX-ում: (1 միավոր)

- 1) օգտատերերի նախասիրությունների ուսումնասիրությունը
- 2) օգտատերերի խնդիրների հայտնաբերումը
- 3) վեբ կայքերի գույների ընտրության մոդելավորումը
- 4) վեբ կայքերի տեղեկատվական հենքի կազմակերպումը

2

Ի՞նչ է (UI) օգտվողի ինտերֆեյսը: (1 միավոր)

- 1) կայքի կամ հավելվածի այն հատվածն է, որտեղ օգտագործողները կատարում են գործողություններ
- 2) կայքի կամ հավելվածի նախագծման այն պլատֆորմն է, որը համապատասխանում է օգտվողի ընտրությանը
- 3) կայքում կամ հավելվածում օգտվողի տվյալների պահպանման հատվածն է
- 4) կայքում կամ հավելվածում կիրառված դիզայնի մոդելների տեսակ է

3

Ինչի՞ն է վերաբերվում UX (Օգտվողի փորձ) տերմինը: (1 միավոր)

- 1) Կայքից կամ հավելվածից հեշտությամբ օգտվելու հնարավորությանը
- 2) կայքի ֆունկցիոնալ հնարավորությունների մշակման գործընթացին
- 3) տեխնիկական կառուցվածքի առանձնահատկություններին
- 4) դիզայնի կառուցվածքի առանձնահատկություններին

4

Ո՞րն է որակական հետազոտությունը UI/UX-ում: (1 միավոր)

- 1) հետազոտություն, որտեղ հավաքվում են թվային տվյալներ՝ արդյունքների վերլուծության համար
- 2) հետազոտություն, որտեղ օգտագործվում են մեծ քանակությամբ հարցաթերթիկներ՝ լայնածավալ տվյալների ստացման համար
- 3) հետազոտություն, որում վերցվում է փոքր թիրախ և կատարվում է նրանց փորձի խորքային ուսումնասիրություն
- 4) հետազոտություն, որը կենտրոնանում է գնման որոշումների արդյունավետությունը բարձրացնելու համար

5

Ինչպե՞ս է իրականացվում A/B թեստավորումը: (UI/UX): (1 միավոր)

- 1) Ստեղծվում է կայքի երկու տարբերակ է՝ A – մոբայլ և B – ստացիոնար՝ դրանք համեմատելու և բարելավելու նպատակով:
- 2) Ստեղծվում է կայքի երկու տարբերակ է, և օգտատերերից տվյալներ են հավաքում, որպեսզի տեսնեն, թե որն է ավելի հեշտ ու հասկանալի:
- 3) Թեստավորումն իրականացվում է A – գրաֆիկական և B – տեքստային մասերի աշխատանքը համեմատելու համար:
- 4) Թեստավորումն իրականացվում է երկու փուլով, MacOS և Windows համակարգերում տարբեր հավելվածների միջոցով կայքի աշխատանքը ստուգելու միջոցով:

6

Ո՞րն է օգտագործելիության թեստավորման (User Testing) նպատակը: (UI/UX): (1 միավոր)

- 1) ստուգել, թե որքան գեղեցիկ է դիզայնը
- 2) ստուգել, թե որքան հեշտ է օգտվել կայքից կամ հավելվածից
- 3) ստուգել, թե որքան արագ է բեռնվում կայքը
- 4) ստուգել, թե որքան մատչելի են կայքի խմբագրման գործիքները

7

Ո՞ր ուտիլիտն է նախատեսված հակալրտեսային պաշտպանության համար: (1 միավոր)

- 1) Advanced System Care
- 2) O&O ShutUp10++
- 3) Aida64
- 4) 360 total security

8

Ի՞նչ է wireframe-ը (UI/UX): (1 միավոր)

- 1) կայքի կամ հավելվածի սկզբնական նախագիծ է, որտեղ նշվում են հիմնական տարրերի տեղադրությունները՝ առանց դիզայնի մանրամասների
- 2) կայքի կամ հավելվածի գունային սխեմաների և ոճի վերջնական ձևավորում է
- 3) Օգտվողի փորձի վրա հիմնված վերջնական նախագիծ է, որտեղ նշվում են հիմնական տարրերի տեղադրությունները և դիզայնի մանրամասները
- 4) տեքստերի և պատկերների սկզբնական ձևավորում է

9

Ի՞նչ է Agile-Sprint-ը UX-ում: (1 միավոր)

- 1) վերջնական դիզայնի մշակման պլատֆորմ է
- 2) կարճ, սահմանված ժամանակահատված է, որի ընթացքում թիմը աշխատում է նախագծի որոշակի մասի վրա՝ նպատակ ունենալով արագ արդյունքներ ստանալ
- 3) մեթոդ է, որի ընթացքում նախագծի բոլոր փուլերը կատարվում են մեկ անգամ
- 4) մեթոդ է, որը ենթադրում է, որ թիմը ամբողջ նախագիծը ստեղծում է մեկ փուլով

10

Ինչպե՞ս է ձևավորվում տեքստի հիերարխիան և ապահովվում դրա տարբեր մակարդակների ճիշտ ներկայացումը (UI/UX): (1 միավոր)

- 1) Ձևավորվում է տեքստի դասավորությունը ըստ կարևորության. օրինակ ավելի մեծ տառատեսակներով վերնագրեր և ավելի փոքրով՝ մանրամասներ :
- 2) Իրականացվում է կայքի շահագործման ժամանակ՝ օգտագործելով համապատասխան գրաֆիկական և ձևավորման նշանները:
- 3) Իրականացվում է կայքի մշակման Back-end փուլում. Օրինակ՝ կիրառելով Markdown ֆորմատավորման և ձևավորման լեզուն:
- 4) Ձևավորվում է պատրաստի գունավորման ոճերի և մակարդակների կիրառմամբ:

11

Ի՞նչ նպատակ ունի Pen (Գրիչ) գործիքը Figma-ում: (1 միավոր)

- 1) օգտագործվում է տեքստի խմբագրման համար
- 2) թույլ է տալիս ստեղծել ռաստերային ուղղահայաց և հորիզոնական գծեր
- 3) օգնում է ստեղծել ազատ վեկտորային ձևեր և պատկերներ
- 4) կիրառվում է միայն գոյություն ունեցող պատկերների խմբագրման համար

12

Ի՞նչ ֆունկցիա ունի Frame (Շրջանակ) գործիքը Figma-ում: (1 միավոր)

- 1) օգտագործվում է տեքստի ստեղծման համար
- 2) կիրառվում է որպես ձևավորման գործիք, որն օգնում է դասակարգել տարրերը ըստ գույների
- 3) թույլ է տալիս ստեղծել փոքր նկարներ
- 4) կիրառվում է որպես համակցման տարր, որն օգնում է ստեղծել ինտերֆեյսի տարբեր էկրաններ և էլեմենտներ

13

Ի՞նչ ֆունկցիա ունեն Plugin-ները (հավելումները) Figma-ում: (1 միավոր)

- 1) օգտագործվում են նախագիծը վերջնական տեսքի բերելու համար
- 2) թույլ են տալիս ավելացնել ֆայլերի և տեքստի խմբագրման գործիքներ
- 3) խթանում են դիզայնի գործընթացը՝ ավելացնելով նոր հնարավորություններ և գործառույթներ
- 4) ծրագրավորողի կողմից օգտագործվող գործիք է՝ կողը թեստավորելու համար

14

Ինչպե՞ս է բացվում SDLC հապավումը: (1 միավոր)

- 1) Software Development Life Cycle
- 2) System Development Life Cycle
- 3) Software Design Life Cycle
- 4) System Design Life Cycle

15

Ինչի՞ վրա է հիմնված ծրագրային ապահովման մշակման Scrum մեթոդաբանությունը: (1 միավոր)

- 1) Agile-ի վրա
- 2) V-մոդելի վրա
- 3) Waterfall մոդելի վրա
- 4) Iterativ մոդելի վրա

16 Թվարկվածներից որը SDLC մոդել չէ: (1 միավոր)

- 1) Կասկադաձև (Waterfall)
- 2) Ինտեգրացիոն (Integration)
- 3) Ճկուն (Agile)
- 4) V-ա ձև

17 Տրվածներից որո՞վ չենք կարող փոփոխական հայտարարել JavaScript-ում:

- 1) let variableName
- 2) var variableName
- 3) const variableName
- 4) clr variableName

18 Ի՞նչ է անում slice() մեթոդը JavaScript-ում: (1 միավոր)

- 1) Վերադարձնում է տողի որոշակի դիրքի սիմվոլը տողի վերջում:
- 2) Վերադարձնում է տողի որոշակի հատվածը նոր տողում:
- 3) Վերադարձնում է տողի երկարությունը:
- 4) Վերադարձնում է տողի ունիկալ սիմվոլները:

19 Ի՞նչ է անում toLowerCase() մեթոդը JavaScript-ում: (1 միավոր)

- 1) Վերադարձնում է տողը փոքրատառերով:
- 2) Վերադարձնում է տողը մեծատառերով:
- 3) Վերադարձնում է տողի երկարությունը:
- 4) Վերադարձնում է տողի փոքրատառերի թիվը:

20 Ի՞նչ է անում trim() մեթոդը JavaScript-ում: (1 միավոր)

- 1) Հեռացնում է բացատները տողի սկզբից և վերջից:
- 2) Հեռացնում է տողի առաջին և վերջին սիմվոլները:
- 3) Վերադարձնում է տողի առաջին սիմվոլը:
- 4) Վերադարձնում է տողի վերջին սիմվոլը:

21

Ինչպե՞ս է բացվում HTML հասպավումը: (1 միավոր)

- 1) Hyper Text Markup Language
- 2) Home Tool Markup Language
- 3) Hyperlinks and Text Markup Language
- 4) Hyperlink Time Markup Language

22

Ո՞ր HTML թեգն է նախատեսված պարբերության համար: (1 միավոր)

- 1) <p>
- 2) <paragraph>
- 3) <par>
- 4) <page>

23

Ո՞րն է աղյուսակի տողի HTML թեգը: (1 միավոր)

- 1) <tr>
- 2) <td>
- 3) <rt>
- 4) <dt>

24

HTML ծածկագրում ինչու՞ է պարտադիր օգտագործել <html> ... </html> թեգերը: (1 միավոր)

- 1) Դա HTML կոմպիլատորի կողմից ներկայացվող պահանջ է:
- 2) Առանց դրանց զննարկիչը (browser) չի ճանաչի HTML փաստաթուղթը:
- 3) Առանց դրանց ծրագրավորման պլատֆորմը չի թույլատրի ծածկագրի խմբագրումը:
- 4) Դրանց միջոցով նշվում է HTML փաստաթղթի թարմացման ամսաթիվը:

25

Ի՞նչ է անում shift() մեթոդը JavaScript-ում: (1 միավոր)

- 1) Հեռացնում է տարրեր զանգվածի սկզբից:
- 2) Ավելացնում է նոր տարրեր զանգվածի վերջում:
- 3) Հեռացնում է տարրեր զանգվածի վերջից:
- 4) Ավելացնում է նոր տարրեր զանգվածի սկզբից:

26

Ինչպե՞ս կարելի է մեկնաբանություն տեղադրել CSS ֆայլում: (1 միավոր)

- 1) /* this is a comment */
- 2) // this is a comment
- 3) -- this is a comment
- 4) // this is a comment //

27

Ինչպե՞ս է բացվում CSS հապավումը: (1 միավոր)

- 1) Cascading Style Sheets
- 2) Computer Style Sheets
- 3) Creative Style Sheets
- 4) Colorful Style Sheets

28

CSS-ում ինչպե՞ս կարելի է տեքստի գույնը սահմանել կարմիր: (1 միավոր)

- 1) text-color: red;
- 2) color: red;
- 3) font-color: red;
- 4) text-style: red;

29

CSS-ում ինչպե՞ս կարելի է սահմանել տեքստի չափը: (1 միավոր)

- 1) font-size: 16px;
- 2) text-size: 16px;
- 3) font-height: 16px;
- 4) text-height: 16px;

30

CSS-ում ինչպե՞ս կարելի է սահմանել եզրագծի հաստությունը: (1 միավոր)

- 1) border-width: 5px;
- 2) border-thickness: 5px;
- 3) border-size: 5px;
- 4) border-height: 5px;

31

Նշվածներից 3-ը CSS-ում Box Model-ի բաղադրիչներն են: Նշել դրանց համարները: *(3 միավոր)*

1. Content
2. Spacing
3. Border
4. Padding
5. Indent
6. Space
7. Outfit

32

Տրված CSS հատկություններից 3-ը օգտագործվում են անցումներ, ձևափոխություններ և անիմացիաներ ստեղծելու համար: Նշել դրանց համարները: *(3 միավոր)*

1. transition
2. transform
3. color
4. margin
5. padding
6. animation
7. display

33

Տրված դերերից 3-ը համապատասխանում են scrum-ին: Նշել դրանց համարները: *(3 միավոր)*

1. Product owner
2. Doctor
3. Scrum master
4. Chief
5. Team
6. Business analyst
7. Director

34

Տրված պնդումներից 3-ը ճիշտ են React.js-ի վերաբերյալ: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. React.js-ը կարող է մեծացնել կիրառության կատարումը Virtual DOM-ի միջոցով
2. React.js-ը դժվար է սովորել՝ իր բարդ սինտաքսի պատճառով
3. React.js-ը հարմար է միայն փոքր ծրագրերի համար
4. React.js-ը պահանջում է բարդ կարգավորումներ՝ նախքան օգտագործումը
5. React.js-ը հեշտ է ինտեգրել այլ ֆրեյվորքերի հետ, ինչպես, օրինակ, Angular, BackboneJS
6. React.js-ը կարող է աշխատեցվել և կլիենտի, և սերվերի կողմից
7. React.js-ը չի թույլատրում օգտագործել JSX սինտաքսը

35

Պնդումներից 3-ը ճիշտ են տրված հարցման համար: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

```
SELECT Employees.Name, Employees.Position, Employees.Salary FROM Employees  
WHERE SUBSTRING(Employees.Name, 2, 1) = 'a' ORDER BY Employees.Salary ASC;
```

1. Հարցումը ընտրում է այն աշխատակիցներին, որոնց անվան երկրորդ տառը 'a' է:
2. Արդյունքները դասակարգվում են աշխատավարձով՝ նվազման կարգով:
3. Հարցումը ընտրում է Name, Position և Salary սյունակները Employees աղյուսակից:
4. Հարցումը ընտրում է միայն այն աշխատակիցներին, որոնց աշխատավարձը բարձր է միջինից:
5. SUBSTRING ֆունկցիան օգտագործվում է աշխատակիցների անունների տողերից անհրաժեշտ ենթատող հանելու համար:
6. Հարցումը ընտրում է այն աշխատակիցներին, որոնց անունը սկսվում է 'a' տառով:
7. Արդյունքները դասակարգվում են անունով ըստ այբբենական կարգի:

36

Տրված գործոններից 3-ը չեն ազդում SEO-ի վրա: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. բովանդակությունը
2. էջի բեռնման արագությունը
3. կայքի ֆոնի գույնը
4. վերնագրերի թեզերը
5. կայքի տառատեսակը
6. մետա թեզերը
7. կայքի լոգոն

37

Տրված պնդումներից 3-ը բնութագրում են Node.js-ին: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. JavaScript ֆրոնտենդային ֆրեյմվորք է:
2. JavaScript բեքենդային ֆրեյմվորք է:
3. JavaScript լեզվի աշխատացման միջավայր է:
4. JavaScript լեզվով մշակված տվյալների բազայի տեսակ է:
5. Սերվերի կողմից JavaScript-ի կատարման միջավայր է:
6. Կոմպիլացված JavaScript ծրագրավորման լեզու է:
7. JavaScript-ը սերվերի կողմում աշխատեցնելու պլատֆորմ է:

38

JavaScript-ի տրված մեթոդներից 3-ը փոփոխում են սկզբնական զանգվածը: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. map()
2. filter()
3. sort()
4. splice()
5. slice()
6. push()
7. concat()

39

Տրված սկզբունքներից 3-ը կարևոր են օգտվողի լավ ինտերֆեյս ստեղծելու համար: Նշել դրանց համարները: (UI/UX): (3 միավոր)

1. ճանաչողական բեռնվածության նվազեցում
2. ընդունված նավիգացիոն և ծրագրավորման տարրերի օգտագործում
3. դիզայնի հետևողականություն
4. էկրանի վրա մատչելիության տարրերի շատացում
5. փոխազդեցության կանխատեսելիություն
6. նախագծողի սովորույթների կիրառում
7. Back-end ծրագրավորման ժամանակակից պլատֆորմի կիրառում

40

Տրված HTML թեգերից 3-ը ներդրվել են HTML5-ում վեբ էջի իմաստաբանական նշագրման համար: Նշել դրանց համարները: (3 միավոր)

1. <header>
2.
3. <section>
4. <center>
5. <footer>
6. <blink>
7. <align>