**ADT Bundle 中包含了三个重要组成部分，分别是（ ）。**

**✓ Eclipse**

**继承 ContentProvider 类必须重写它的什么方法？**

**✓ delete()**

**下列关于内容观察者的说法，正确的是（ ）。**

**✓ 只能观察到指定 Uri 的数据**

**继承 BroadcastReceiver 会重写哪一个方法？**

**✓ onReceive()**

**关于广播的作用，说法正确的是（ ）。**

**✓ 它主要用来接收系统发布的一些消息的**

**下列方法中，用于发送一条有序广播的是（ ）。**

**✓ sendOrderedBroadcast()**

**在清单文件中，注册广播时使用的节点是（）。**

**✓ receiver**

**关于 BroadcastReceiver 说法不正确的是（ ）。**

**✓ 一个广播事件只能被一个广播接收者所接收**

**使用 startService()方法启动服务时，执行的生命周期方法有（ ）。**

**✓ onStartCommand()**

**下列选项中，属于绑定服务的特点的是（）。**

**✓ 以 bindService()方法开启**

**Service 与 Activity 的共同点是（ ）。**

**✓ 都是四大组件之一**

**下列方法中，不属于 Service 生命周期的中的是（ ）。**

**✓ onResume()**

**关于 Service 生命周期的 onCreate()和 onStart()方法，说法正确的是（ ）。**

**✓ 当第一次启动的时候先后调用 onCreate()和 onStart()方法**

**在下列选项中，把数组中的数据填充在ListView上的数据适配器是**

**✓ ArrayAdapter**

**关于BaseAdapter说法错误的是**

**✓ BaseAdapter不是抽象的 可以直接使用**

**关于Listview下列说法正确的是**

**✓ Listview必须通过Adapter来提供数据**

**关于Fragment介绍错误的是**

**✓ Fragment技术只能应用到3.0之后的系统上**

**下列控件中，用于以列表形式展示数据的是（ ）。**

**✓ ListView**

**关于SimpleAdapter说法正确的是( ).**

**✓ SimpleAdapter数据适配器 每个item显示的内容用map来封装**

**在BaseAdapter的方法中，根据位置得到条目的ID的方法是？**

**✓ getItemId()**

**在BaseAdapter的方法中，根据位置返回一个条目的View的方法是**

**✓ getView()**

**关于BaseAdapter说法错误的是**

**✓ BaseAdapter不是抽象类，可以直接使用**

**以下Fragment说法错误的是**

**✓ Fragment的生命周期函数比Activity少很多**

**在BaseAdapter的方法中，用来返回ListView显示条目个数的方法是**

**✓ getCount()**

**在下列选项中，用来给ListView填充数据的方法是**

**✓ setAdapter()**

**在下列选项中，把List集合中的Map类型数据填充在ListView上，使用的数据适配器是**

**✓ SimpleAdapter**

**下列关于内容提供者的描述，正确的是（ ）。**

**✓ 提供的 Uri 必须符合规范**

**下列关于 ContentResolver 的描述，错误的是（ ）。**

**✓ 不能操作 ContentProvider 暴露的数据**

**4.自定义一个数据适配器MyAdatper，需要让它继承的类是（）**

**✓ BaseAdapter**

**下列命令中，属于 SQLite 下的命令是（ ）。**

**✓ quit**

**相对布局中，“是否跟父布局底部对齐”是属性（ ）。**

**✓ android:layout\_alignParentBottom**

**下列关于 ListView 使用的描述中，不正确的是（ ）。**

**✓ 要使用 ListView，该布局文件对应的 Activity 必须继承 ListActivity**

**网格布局是 Android 哪个版本新增的布局？**

**✓ 4.0**

**实际开发中刮刮乐游戏的布局是按照（ ）布局写的。**

**✓ 帧布局**

**表格布局中 android:layout\_column 属性的作用是指定（ ）。**

**✓ 列数**

**以下属性中，哪个属性可以“在指定控件左边”？**

**✓ android:layout\_toLeftOf**

**创建程序时，填写的 Application Name 表示（ ）。**

**✓ 应用名称**

**ADB 的常见指令中“列出所有设备”的指令是（ ）。**

**✓ adb devices**

**应用程序层是一个核心应用程序的集合，主要包括（ ）。**

**✓ 短信程序**

**随着智能手机的发展，移动通信技术也在不断地升级，目前传输最快的通信技术是**

**✓ 4G**

**在Android中，android:permission="android.permission.RECEIVE\_BOOT\_COMPLETED"权限是干什么的？**

**✓ 设置程序开机第一启动的权限**

**下列关于广播接收者，描述错误的是（ ）。**

**✓ 广播接收者无需注册就可以监听广播事件**

**下列选项中，属于 Android 中四大组件的是（ ）。**

**✓ Activity**

**BroadcastReceiver广播中有几种注册方式**

**✓ 两种**

**下列选项中，关于文件存储数据的说法错误的是（ ）。**

**✓ Android 中只能使用文件存储数据**

**使用 SQLiteOpenHelper 类的（ ）方法可以创建一个可写的数据库对象。**

**✓ getWriteableDatabase()**

**关于适配器的说法正确的是（ ）。**

**✓ 它主要用来把数据绑定在组件上**

**使用 SQLite 数据库进行查询后，必须要做的操作是（ ）。**

**✓ 关闭 Cursor**

**如果要将程序中的私有数据分享给其他应用程序，可以使用的是（ ）。**

**✓ ContentProvider**

**下列选项中，关于 XML 序列化和解析描述合理的是（ ）。**

**✓ DOM 解析会将 XML 文件的所有内容以文档树方式存放在内存中**

**下列代码中，用于获取 SD 卡路径的是（ ）。**

**✓ Environment.getExternalStorageDirectory();**

**下列文件操作权限中，指定文件内容可以追加的是（）。**

**✓ MODE\_APPEND**

**下列关于 Activity 的描述，错误的是（ ）。**

**✓ Activity 通常用于开启一个广播事件**

**startActivityForResult()方法接收两个参数，第一个是Intent，第二个是（ ）。**

**✓ requestCode**

**下列组件中，不能使用 Intent 启动的是（ ）。**

**✓ 内容提供者**

**下列方法中，Activity 第一次启动到关闭不会执行的是（）。**

**✓ onRestart()**

**一个应用程序默认会包含多少个 Activity？**

**✓ 1 个**

**请简要说明 ADB Bundle 开发工具中 SDK 的作用。**

**答案: SDK 包含了 Android 的 API 源代码、各种工具、示例工程、用到的各种资源模板等。**

**请说明布局有几种类型，每种类型的作用。**

**答案: 一共有六种布局，它们的作用分别是：  
1. RelativeLayout：相对于其他控件或者容器决定控件的位置；  
2. LinearLayout：使控件以竖直或者水平方向排列；  
3. TableLayout：使控件以表格形式排列；  
4. GridLayout：能使控件交错显示，能够避免因布局嵌套对设备性能的影响，更利于自由布局的开发；  
5. FrameLayout：使控件按照创建顺序在屏幕的左上角重叠显示；  
6. AbsoluteLayout：通过绝对的坐标控制控件摆放的位置。**

**请编写两个程序，一个作为服务端，一个作为客户端，在客户端中访问服务端程序时传入 int 值参数，参数必须大于 500 才能访问。**

**答案: 服务端程序示例代码：  
```python  
import socket  
  
def start\_server():  
 server\_socket = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)  
 server\_socket.bind(('localhost', 12345))  
 server\_socket.listen(1)  
 print('Server is listening...')  
 while True:  
 conn, addr = server\_socket.accept()  
 print(f'Connected by {addr}')  
 data = conn.recv(1024)  
 num = int(data.decode())  
 if num > 500:  
 conn.sendall(b'Access granted.')  
 else:  
 conn.sendall(b'Access denied.')  
 conn.close()  
  
if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':  
 start\_server()  
```  
  
客户端程序示例代码：  
  
```python  
import socket  
  
def start\_client(number):  
 client\_socket = socket.socket(socket.AF\_INET, socket.SOCK\_STREAM)  
 client\_socket.connect(('localhost', 12345))  
 client\_socket.sendall(str(number).encode())  
 response = client\_socket.recv(1024)  
 print(response.decode())  
 client\_socket.close()  
  
if \_\_name\_\_ == '\_\_main\_\_':  
 num = int(input('Enter a number greater than 500: '))  
 start\_client(num)```**

**请简要说明 Activity 的三种状态以及不同状态使用的方法。**

**答案: Activity的三种状态包括：1. 运行状态（Running）：Activity位于屏幕前台，用户可与之交互。对应方法为onResume()。2. 暂停状态（Paused）：Activity部分被遮挡，不再位于前台但仍可见。对应方法为onPause()。3. 停止状态（Stopped）：Activity完全被遮挡，不可见。对应方法为onStop()。**

**请简述 SharedPreferences 如何存储数据。使用 SharedPreferences 储存数据时因为它本身没有写文件的功能，因此需要使用 Editor 对象将数据存入内存，比如：SharedPreferences sp = getSharedPreferences(“config”, 0); Editor editor = sp.edit(); editor.putString(“a”, “a”); editor.commit();**

**答案: SharedPreferences通过键值对的形式存储数据。首先获取SharedPreferences实例，然后通过edit()方法获取Editor对象，使用Editor对象的put方法（如putString、putInt等）添加数据，最后调用commit()或apply()方法提交更改，将数据持久化存储到XML文件中。**

**请简要说明 BaseAdapter 适配器四个抽象方法以及它们的具体作用。四个抽象方法分别是：1. getCount：得到 Item 的总数；2. getItem：根据 position 得到某个 Item 的对象；3. getItemId：根据 position 得到某个 Item 的 id；4. getView：得到相应 position 对应的 Item 视图，position 当前 Item 的位置，convertView 复用的 View 对象。**

**答案: 1. getCount：返回适配器中数据的总数。2. getItem：返回数据集中指定位置的数据项。3. getItemId：返回指定位置的数据项的ID。4. getView：创建并返回与指定位置对应的视图，convertView参数是可能被复用的旧视图。**

**请使用 ListView 显示 10 行数据在界面上，分别用三种适配器实现。**

**答案: 1. 使用ArrayAdapter实现：创建一个ArrayAdapter实例，传入上下文、布局资源和数据列表。  
2. 使用SimpleAdapter实现：创建一个SimpleAdapter实例，传入上下文、数据列表（Map的List）、布局资源、from和to参数。  
3. 使用BaseAdapter实现：继承BaseAdapter类，重写getCount(), getItem(), getItemId()和getView()方法，自定义适配器。**

**请简述 Android 系统中的五种数据存储方式各自的特点。**

**答案: 1. SharedPreferences：适用于存储少量简单的配置数据，基于键值对存储，数据保存在XML文件中。  
2. 内部存储：将数据保存在设备的内部存储器中，仅供应用本身访问，卸载应用时数据会被删除。  
3. 外部存储：将数据保存在设备的外部存储器（如SD卡）中，可以被其他应用访问，适合存储大文件。  
4. SQLite数据库：轻量级的关系型数据库，适合存储结构化数据，支持复杂的查询操作。  
5. 网络存储：将数据存储在远程服务器上，适合需要云端同步或大量数据存储的场景。**

**请简要说明 ContentProvider、ContentResolver 和 ContentObserver 之间的联系。**

**答案: ContentProvider 可以共享自己的数据给外部应用访问，要访问 ContentProvider 暴露的数据就要用到 ContentResolver。而 ContentObserver 就相当于中间人的角色，它可以实时监听 ContentProvider 的数据是否发生变化，如果发生变化就会触发 onChange() 方法，ContentResolver 可以在 onChange() 方法中查询哪些数据发生了变化再对数据进行操作。**

**1. 请说明注册广播有几种方式，这些方式有何优缺点。 2. 请简要说明接收系统广播时哪些功能需要使用权限。**

**答案: 1. 注册广播主要有两种方式：静态注册和动态注册。静态注册是在AndroidManifest.xml文件中声明，应用未启动时也能接收广播，但灵活性较差。动态注册是在代码中通过registerReceiver()方法注册，灵活性高，但应用必须运行才能接收广播。2. 接收系统广播时，如监听网络状态变化、电池电量变化等功能，需要在AndroidManifest.xml文件中声明相应的权限。**

**请编写程序，根据关键词过滤经常接收到的骚扰短信。**

**答案: 可以使用Python编写一个简单的脚本，通过检查短信内容中是否包含预设的关键词列表来过滤骚扰短信。例如，使用正则表达式匹配关键词，如果匹配到则将该短信标记为骚扰短信。**

**请简要说明 Service 的几种启动方式以及他们的特点。**

**答案: Service 的两种启动方式分别是：1. Start 方式启动：服务与调用者没有绝对关联，当调用者关闭后服务还会一直在后台运行。2. Bind 方式启动：服务与调用者的生命周期相关联，当调用者关闭时，服务也会关闭。**

**请简要说明 ContentProvider 对外共享数据的好处。**

**答案: 通过 ContentProvider 共享数据统一了数据访问方式，使用起来更规范，通过数据库存储并指定了 URI，只有通过特定 URI 才能访问数据，使数据更安全。**

**请简要说明 Activity 四种启动模式的区别。**

**答案: 1. standard：默认启动模式，每次启动都会创建一个新的Activity实例。2. singleTop：如果Activity已经位于栈顶，则不会创建新的实例，而是调用onNewIntent方法。3. singleTask：确保Activity在栈中只有一个实例，如果已经存在则将其上的所有Activity销毁，使其位于栈顶。4. singleInstance：类似于singleTask，但Activity会位于一个独立的栈中，且该栈中只有这一个Activity。**

**【判断题】**

**Android中数组适配器ArrayAdapter显示数组的内容非常方便。**

**答案: 正确**

**. 服务的界面可以设置的很美观（ ）。**

**答案: 错误**

**. 以绑定方式开启服务后，当界面不可见时服务就会被关闭（ ）。**

**答案: 错误**

**. 在服务中可以处理长时间的耗时操作（ ）。**

**答案: 正确**

**. 服务不是 Android 中的四大组件，因此不需要在清单文件中注册（ ）。**

**答案: 错误**

**Fragment（碎片）是一种可以嵌入在Activity中的UI片段，它能让程序更加合理地利用大屏幕空间。**

**答案: 正确**

**Android中BaseAdapter的getItemId()方法作用是返回ListView一共有多少条目需要被显示。**

**答案: 错误**

**ListView通常用于在界面上显示一个垂直滚动的列表。**

**答案: 正确**

**自定义数据适配器类时，继承的父类是DefaultAdapter。**

**答案: 错误**

**使用V4包中的Fragment，通过getSupportFragment获取到Fragment的管理者。**

**答案: 正确**

**BaseAdapter中的getItem()方法作用是根据位置得到条目对象。**

**答案: 正确**

**. 以绑定方式开启服务后，服务与调用者没有关系（ ）。**

**答案: 错误**

**ArrayAdapter通常用来把数组中的数据填充在ListView上。**

**答案: 正确**

**. 相对布局中 android:layout\_alignRight 属性表示“与指定控件右对齐”（ √ ）。**

**答案: 正确**

**. 帧布局中可以添加多个控件，这些控件会重叠的在屏幕左上角显示（ ）。**

**答案: 正确**

**Android中BaseAdapter的getView方法作用是返回ListView每个条目具体显示的内容。**

**答案: 正确**

**. 广播接收者注册后必须要手动关闭（ ）。**

**答案: 错误**

**Android中ListView控件显示数据和TextView一样**

**答案: 错误**

**. 一个清单文件中只能注册一个广播接收者（ ）。**

**答案: 错误**

**. 可以在 BroadcastReceiver 的 onReceive 方法中处理耗时复杂的业务（ ）。**

**答案: 错误**

**. Activity 默认的启动模式是 singleTop 模式（ ）。**

**答案: 错误**

**. Intent 可以用来开启 Activity，同样它也可以用来在 Activity 之间传递数据（ ）。**

**答案: 正确**

**. Intent 一般只用于启动 Activity 不能开启广播和服务（ ）。**

**答案: 错误**

**. Activity 是 Android 应用程序的四大组件之一（ ）。**

**答案: 正确**

**. Android 程序中是不支持国际化的（ ）。**

**答案: 错误**

**. TableRow 必须要设置 layout\_width 和 layout\_height 属性（ ）。**

**答案: 错误**

**. 在数据传递时，如果需要获取返回的数据，需要使用 onActivityResult()方法（ ）。**

**答案: 正确**

**. Toast 的作用是显示一些提示信息（ ）。**

**答案: 正确**

**. gen 目录是自动生成的，主要有一个 R.java 文件，该文件可手动修改（ ）。**

**答案: 错误**

**. Android 第 1 个版本 Android1.1，是 2008 年 9 月发布的（ ）。**

**答案: 正确**

**. WCDMA 是中国自己独自制定的 3G 标准，中国移动使用的就是这种标准（ ）。**

**答案: 错误**

**. Android 实际上就是一个手机（ ）。**

**答案: 错误**

**. SharedPreferences 本质上是一个 XML 文件，以 Map<Object,Object>形式存入文件中（ ）。**

**答案: 正确**

**. 文件存储是通过 I/O 流的形式把数据存储到文档中（ ）。**

**答案: 正确**

**. AndroidManifest.xml 文件是整个程序的配置文件（ ）。**

**答案: 正确**

**. ContentProvider 表示内容提供者，用于显示程序中的数据（ ）。**

**答案: 错误**

**. XML 文件只能用来保存本地数据，不能在网络中传输（ ）。**

**答案: 错误**

**. 每一个广播只能有一个广播接收者接收（ ）。**

**答案: 错误**

**. ContentProvider 与 Activitry 一样，创建时首先会调用 onCreate()方法（ ）。**

**答案: 正确**

**. 使用 ContentRsolver 操作数据时，必须在清单文件进行注册（ ）。**

**答案: 错误**

**. ContentObserver 观察指定 Uri 数据发生变化时，调用 ContentProvider 的 onChange 方法（ ）。**

**答案: 正确**

**. ContentProvider 所提供的 Uri 可以随便定义（ ）。**

**答案: 错误**

**. ContentResolver 可以通过 ContentProvider 提供的 Uri 进行数据操作（ ）。**

**答案: 正确**

**. 使用 BaseAdapter 控制 ListView 显示多少条数据是通过 getView()方法设置（ ）。**

**答案: 错误**

**. SQLite 即支持 Android 的 API 又支持 SQL 语句进行增删改查操作（ ）。**

**答案: 正确**

**. 使用 ListView 显示较为复杂的数据时最好用 ArrayAdapter 适配器（ ）。**

**答案: 错误**

**. SQLite 数据库使用完后不需要关闭，不影响程序性能（ ）。**

**答案: 错误**

**. 当用户将文件保存至 SD 卡时，需要在清单文件中添加权限"android.permission. WRITE\_EXTERNAL\_STORAGE"（ ）。**

**答案: 正确**

**. SQLite 支持 NULL.INTEGER.REAL.TEXT 和 BLOB 五种数据类型（ ）。**

**答案: 正确**

**. 广播接收者是四大组件之一，必须要在清单文件中注册（ ）。**

**答案: 正确**

**【填空题】**

**首先创建一个类继承 SQLiteOpenHelper，重写 onCreate()方法并在该方法中创建表，使用创建出的 SQLiteOpenHelper 的子类对象的 getWritableDatabase()方法获得一个可读写的数据库对象。**

**答案: SQLiteDatabase**

**ContentProvider 提供了对数据增删改查的方法，分别为 insert、delete、update 和 query。**

**答案: insert、delete、update、query**

**使用内容观察者时，调用\_\_\_\_ onChange()方法可以得到数据变化的信息。**

**答案: ContentObserver**

**ContentProvider 匹配 Uri 需要使用的类是 UriMatcher。**

**答案: UriMatcher**

**请创建一个 fruit.db 表，在表中存入五种水果信息，并将这些信息显示到 ListView 控件中。**

**答案: 1. 创建fruit.db数据库和表结构；2. 插入五种水果的信息；3. 使用ListView控件显示这些信息**

**请自定义一个 XML 文件，并将 XML 文件中的内容解析出来。**

**答案: 自定义XML文件内容并解析**

**创建 ListView 的布局界面必须通过 Id\_\_\_\_属性才能使数据显示在界面上。**

**答案: android:id**

**要查询 SQLite 数据库中的信息需要使用 Cursor 接口，使用完毕后调用 close() 关闭。**

**答案: Cursor, close**

**创建数据库以及数据库版本更新需要继承\_\_\_\_。**

**答案: SQLiteOpenHelper**

**ListView 常用的适配器有三种，分别是\_\_\_、\_\_\_和\_\_\_。**

**答案: BaseAdapter, SimpleAdapter, ArrayAdapter**

**请编写一个短信草稿箱的程序，要求用户在文本编辑框中输入短信内容后，点击“保存短信”按钮，将短信保存在SharedPreferences中。**

**答案: 创建一个包含文本编辑框和保存按钮的界面，使用SharedPreferences的edit()方法获取SharedPreferences.Editor对象，通过putString()方法保存短信内容，最后调用apply()或commit()方法提交保存。**

**ContentProvider 用于保存和检索数据，是 Android 中不同应用程序之间共享数据的接口。**

**答案: 保存和检索**

**请简要说明 SQLite 数据库创建的过程。**

**答案: SQLite数据库创建的过程包括：1. 使用SQLite命令行工具或编程语言中的SQLite库连接到数据库文件；2. 如果数据库文件不存在，SQLite会自动创建一个新的数据库文件；3. 使用SQL语句创建表和其他数据库对象；4. 执行SQL语句来插入、更新或删除数据；5. 关闭数据库连接。**

**在应用程序中，使用 ContentProvider 暴露自己的数据，通过\_\_\_对暴露的数据进行操作。**

**答案: ContentResolver**

**请编写程序，要求当程序关闭10秒钟后重启该程序。**

**答案: 使用编程语言（如Python）编写一个脚本，该脚本在检测到程序关闭后，等待10秒钟，然后通过系统命令或API调用重新启动该程序。具体实现可能包括使用子进程监控、定时器功能以及程序启动命令。**

**获取系统图库的信息，使用 ContentProvider 制作本地图片查看器。**

**答案: 通过ContentResolver查询MediaStore.Images.Media.EXTERNAL\_CONTENT\_URI获取系统图库信息，并使用Cursor遍历结果集来制作本地图片查看器。**

**五种存储方式各自的特点分别是：  
1. 文件存储：可以存储较大文件，以IO流形式传输数据。  
2. Sqlite：占用内存小，所有文件都存放在单一文件中。  
3. 网络：通过网络将数据传输到服务器存储，避免了客户端的安全隐患。  
4. Sharedpreference：使用方便，可以存储配置信息，以键值对的形式存于内存中。  
5. ContentProvider：提供自身暴露的数据给第三方应用使用，统一了数据访问格式，以数据库形式保存数据。**

**答案: 文件存储、Sqlite、网络、Sharedpreference、ContentProvider**

**使用 AIDL 接口实现通信的步骤如下：在需要被调用的服务的项目中创建 AIDL 接口；创建相应的服务；创建第二个项目用于调用服务。将服务中的 AIDL 接口拷贝到第二个项目中，包名要和服务中的包名一致。**

**答案: 在需要被调用的服务的项目中创建 AIDL 接口；创建相应的服务；创建第二个项目用于调用服务。将服务中的 AIDL 接口拷贝到第二个项目中，包名要和服务中的包名一致。**

**请简要说明使用 AIDL 访问远程服务的步骤。**

**答案: 1. 定义AIDL接口；2. 实现AIDL接口；3. 暴露服务给客户端；4. 客户端绑定服务并调用远程方法。**

**在进行远程服务通信时，需要使用\_\_\_\_接口。**

**答案: AIDL**

**服务的开启方式有两种，分别是startService()和bindService()。**

**答案: startService()和bindService()**

**在清单文件中，注册服务时应该使用的节点为 。**

**答案: service**

**使用 ContentProvider 管理联系人信息，将联系人信息展示在界面上。**

**答案: 通过ContentResolver查询联系人数据，并使用CursorAdapter或RecyclerView展示在界面上**

**绑定服务时，必须要实现服务的\_\_\_ onBind()方法。**

**答案: onBind**

**请编写程序，监控手机电量，当电量小于百分之15时进行提示。**

**答案: 编写一个程序来监控手机电量，当检测到电量低于15%时，触发提示机制。**

**指定发送有序广播的方法是\_\_\_。**

**答案: sendOrderedBroadcast()**

**代码注册广播需要使用\_\_\_方法，解除广播需要使用\_\_\_方法。**

**答案: registerReceiver, unregisterReceiver**

**广播的发送有两种形式，分别为有序广播和无序广播。**

**答案: 有序广播和无序广播**

**终止广播需要使用\_\_\_ abortBroadcast()方法。**

**答案: Context**

**广播接收者在清单文件中，使用\_\_\_注册。**

**答案: receiver**

**在创建服务时，必须要继承\_\_\_ Service\_\_\_类。**

**答案: Service**

**Android 中的数据存储方式有五种，分别是文件、SharedPreferences、SQLite、网络和ContentProvider。**

**答案: 文件、SharedPreferences、SQLite、网络和ContentProvider**

**Activity 生命周期中“回到前台，再次可见时执行”时调用的方法是\_\_。**

**答案: onRestart()**

**通常情况下，解析 XML 文件有三种方式，分别为 DOM、SAX、PULL。**

**答案: DOM、SAX、PULL**

**Android 系统采用分层架构，由高到低依次为应用程序层、应用程序框架层、核心类库和Linux 内核。**

**答案: 应用程序层、应用程序框架层、核心类库、Linux 内核**

**Android 是 Google 公司基于 Linux 平台开发的手机及平板电脑的操作系统。**

**答案: Linux 操作系统**

**4.在Android中, 通常使用SimpleAdapter把List集合中的Map类型数据填充在ListView上。**

**答案: SimpleAdapter**

**3.在Android中, 需要使用适配器给ListView填充数据。**

**答案: 适配器**

**2.在Android中,通常使用【】把数组中的数据填充在ListView上。**

**答案: ArrayAdapter**

**1.使用V4包中的Fragment，【】获取到Fragment的管理者。**

**答案: getSupportFragmentManager**

**Fragment生命周期方法是用来加载Fragment的View。**

**答案: onCreateView**

**BaseAdapter中的getView()方法作用是获取用于显示相应位置的数据View。**

**答案: 获取用于显示相应位置的数据View**

**Android中Listview显示数据需要【】适配器把数据映射到ListView**

**答案: Adapter**

**Android中SimpleAdapter数据适配器继承【】类BaseAdapter**

**答案: BaseAdapter**

**Android中的Listview是以可滚动的列表的形式展示数据。**

**答案: 可滚动的列表**

**Android中BaseAdapter中的getView()方法作用是获取用于显示相应位置的数据View**

**答案: 创建或复用并填充视图**

**Fragment（碎片）是一种可以嵌入在Activity中的UI片段，它能让程序更加合理地利用大屏幕空间。**

**答案: Activity**

**Android中Listview显示一个数组的内容,我们最好用哪个适配器？**

**答案: ArrayAdapter**

**Fragment技术在Android哪个版本开始被引入？**

**答案: 3.0**

**拨打电话： 发送短信： 设备开机： <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE\_BOOT\_COMPLETED" /> 电池电量低：**

**答案: android.permission.RECEIVE\_BOOT\_COMPLETED**

**注册广播有两种方式。非常驻型广播：这种广播依赖于注册广播的组件的生命周期，例如，在Activity中注册广播接收者，当Activity销毁后广播也随之被移除。常驻型广播：当应用程序关闭后，如果接收到其他应用程序发出的广播，那么该程序会自动重新启动。但是4.0以上的系统中如果安装了应用但是没有打开过，当有广播发出时应用也接收不到广播信息。**

**答案: 非常驻型广播和常驻型广播**

**SQLite 创建时调用\_\_\_onCreate()方法，升级时调用\_\_\_onUpgrade()方法。**

**答案: SQLiteOpenHelper**

**5.在Android中,通常使用【】控件在界面上显示一个垂直滚动的列表。ListView 06-内容提供者 在ContentProvider中ContentUris的作用是干什么()。 利用内容解析者查询短信数据时uri怎么写()。 Android中创建内容提供者要继承()。 在Android中的Activity种通过下面哪个方法来得到ContentResolver的实例对象。( B 若要实现对系统联系人的增删改查，需要使用的系统ContentProvider的Uri为()。 ContentProvider中的()方法根据传入的Uri查询指定条件下的数据。 定义一个ContentProvider过程中，需要增加匹配的uri，请问在UriMatcher.addURI()语句中井号代表()。 当观察到的Uri代表的数据发生变化时，会触发ContentObserver中的()方法。 短信的内容提供者是() 在下列选项中，联系人信息内容提供者的主机名是() 下面关于ContentProvider描述错误的是()。 在下列选项中，关于内容提供者的说法错误的是() 如果要调用现成的 ContentProvider，获得如下()对象才能调用其方法进行增删查改。 下面哪些功能需要用ContentProvider来实现()。 短信内容提供者的主机名是() 在读取联系人信息案例中，没有操作的表是() 在Provider的节点中，用来指定内容提供者的主机名的属性是() 可以在Activity中得到ContentResolver实例对象的方法是() 在下列选项中，关于ContentResolver的说法错误的是() 自定义内容观察者时，继承的类是() 在下列选项中，关于content provider的功能说话正确的是() 在Activity中，获得ContentResolver对象的方法是()**

**答案: C**

**ADB 的常见指令中，用于开启 ADB 服务的是 adb start-server\_\_\_\_。**

**答案: adb start-server**

**SharedPreferences 是一个轻量级的存储类，主要用于存储一些应用程序的配置参数。**

**答案: 配置参数**

**在 Android 程序中，src 目录用于放置程序的\_\_\_。**

**答案: java 代码文件**

**请简要说明 Android 体系结构中每个层的功能。答：Android 体系结构总共包含四层，分别是：  应用程序层：设备上安装的软件应用都属于这一层  应用程序框架层：包含应用 API  核心类库：包含系统库和运行环境，系统库包含了底层 C 代码；运行环境包含了 Java 的核心库和 Dalvik 虚拟机  Linux 内核：提供 Android 的底层驱动。**

**答案: Android 体系结构总共包含四层，分别是：  应用程序层：设备上安装的软件应用都属于这一层  应用程序框架层：包含应用 API  核心类库：包含系统库和运行环境，系统库包含了底层 C 代码；运行环境包含了 Java 的核心库和 Dalvik 虚拟机  Linux 内核：提供 Android 的底层驱动。**

**Android 中的文件可以存储在\_\_\_内存\_\_\_和\_\_\_SD 卡\_\_\_中。**

**答案: 内存和SD卡**

**序列化是将对象状态转换为可保持或传输的过程。**

**答案: 格式**

**请编写一个数据传递的小程序，要求在第一个界面输入姓名和年龄，第二个界面上面显示“恭喜您！来到这个世界 n 年！”。**

**答案: 在第一个界面创建一个表单，包含姓名和年龄的输入字段，然后通过Intent将数据传递到第二个界面，在第二个界面接收数据并显示“恭喜您！来到这个世界 n 年！”的文本，其中n为传递过来的年龄值。**

**请编写一个程序，通过隐式意图打开系统中的浏览器。**

**答案: Intent intent = new Intent(Intent.ACTION\_VIEW, Uri.parse("http://www.example.com")); startActivity(intent);**

**Activity 三种状态分别是：运行状态、暂停状态、停止状态。运行状态下可以对界面进行操作；暂停状态下界面可见但不具有焦点无法点击；停止状态下界面不可见，一般在停止状态时保存数据以防止程序被系统强制杀死。**

**答案: 运行状态、暂停状态、停止状态**

**四种启动模式分别是： 1. Standard：每当启动一个新的 Activity，它就会进入任务栈，并处于栈顶的位置，对于使用 standard 模式的 Activity，系统不会判断该 Activity 在栈中是否存在，每次启动都会创建一个新的实例。 2. SingleTop：与 standard 类似，不同的是，当启动的 Activity 已经位于栈顶时，则直接使用它不创建新的实例。如果启动的 Activity 没有位于栈顶时，则创建一个新的实例位于栈顶。 3. SingleTask：创建的 Activity 只存在一个实例。已经存在则直接使用该实例，并将当前 Activity 之上的所有 Activity 出栈，如果没有发现则创建一个新的实例。 4. SingleInstance：启动一个新的任务栈管理 Activity。**

**答案: Standard, SingleTop, SingleTask, SingleInstance**

**要在 Activity 中实现数据回传，则需要使用 startActivityForResult() 方法开启另一个 Activity。**

**答案: startActivityForResult**

**Android 中 Intent 寻找目标组件的方式有两种：隐式 Intent 和显式 Intent。**

**答案: 显式 Intent**

**Activity 的四种启动模式是 standard、singleTop、singleTask 和 singleInstance。**

**答案: standard、singleTop、singleTask、singleInstance**

**Activity 生命周期的三种状态分别是运行状态、暂停状态和停止状态。**

**答案: 运行状态、暂停状态、停止状态**

**自定义一个样式，使用这个样式将界面中的背景色修改，并且美化界面中的文字信息。**

**答案: 创建一个CSS文件，定义body的背景色属性和文字的字体、大小、颜色等样式属性，然后在HTML文件中通过link标签引入该CSS文件。**

**请编写一个用户登录界面，界面中必须要有文本提示信息（TextView），编辑框（EditText），按钮（Button），分别用于显示“用户名”、“密码”，输入用户名、密码，登录功能。**

**答案: 在Android开发中，可以通过XML布局文件创建一个包含TextView（用于显示“用户名”和“密码”标签）、EditText（用于输入用户名和密码）和Button（用于登录功能）的用户登录界面。**

**请简述一下如何在程序中使用 Toast。使用 Toast 可以直接调用 Toast 的静态方法：Toast.makeText(this, text, duration).show(); 也可以创建出 Toast 对象，如：Toast toast = new Toast(this); toast.setText('提示信息'); toast.show();**

**答案: 使用 Toast 可以直接调用 Toast 的静态方法：Toast.makeText(this, text, duration).show(); 也可以创建出 Toast 对象，如：Toast toast = new Toast(this); toast.setText('提示信息'); toast.show();**

**LogCat 区域中有 V、D、I、W 和 E 五个字母，其中 V 代表显示全部信息，D 代表显示调试信息，I 代表显示一般信息，W 代表显示警告信息，E 代表显示错误信息。**

**答案: V 代表显示全部信息，D 代表显示调试信息，I 代表显示一般信息，W 代表显示警告信息，E 代表显示错误信息**

**创建 Android 程序时，默认使用的布局是\_\_\_。**

**答案: RelativeLayout**

**线性布局主要有两种形式，一种是水平线性布局，一种是垂直线性布局。**

**答案: 垂直**

**Android 相对布局中，表示“是否跟父布局左对齐”的属性是\_\_\_。**

**答案: android:layout\_alignParentLeft**

**Android 中的布局分为六种，分别是 RelativeLayout、LinearLayout、TableLayout、GridLayout、FrameLayout 和 AbsoluteLayout。**

**答案: RelativeLayout、LinearLayout、TableLayout、GridLayout、FrameLayout、AbsoluteLayout**

**编写任意一个 Android 程序并运行起来。**

**答案: 创建一个新的Android项目，编写MainActivity.java和activity\_main.xml文件，然后通过Android Studio运行应用到模拟器或真实设备上。**

**Android 程序开发完成后，如果要发布到互联网上供别人使用，需要将程序打包成.apk 文件。**

**答案: 打包成.apk 文件**

**Android中BaseAdapter中的getCount()方法作用是【获取数据集中的列表项的个数】**

**答案: 获取数据集中的列表项的个数**