# Android基础入门

## 习题

1. 填空题
2. Android系统是由【 】开发的。
3. Android底层是基于【 】操作系统的。
4. Android Studio是【 】提供的一个Android开发环境
5. Android程序开发完成后需要打包成【 】文件发布到网上供别人使用
6. Android系统采用分层架构，由高到低分别为【 】、【 】核心类库、Linux内核。
7. 判断题
8. 第四代移动通讯技术(4G)包括TD-LTE和FDD-LTE两种制式。
9. 所有的Android应用程序在底层对应同一个Dalvik虚拟机实例，其代码在虚拟机的解析得以执行。
10. Android是Google公司基于Linux平台开发的手机及平板电脑操作系统。
11. Android Studio开发工具对安装环境没有任何要求。
12. Android 工程中AndroidManifest.xml文件是整个程序的配置文件。
13. 选择题
14. 关于Dalvik虚拟机，说法错误的是（ ）。

A.基于寄存器的架构 B.基于栈的架构

C.加载的是.dex格式的数据 D.在linux操作系统上运行

1. Dalvik虚拟机是基于（ ）的架构。

A.栈 B.堆 C. 寄存器 D. 存储器

1. 下列关于Android起源的说法中，错误的是（ ）。

A.Android1.5被称为甜甜圈 B.Android是第一个真正为手机打造的开放性系统

C.Android本意指“机器人” D.Android最初由Andy Rubin开发的

1. 下列选项中不属于Android体系结构的是（ ）。

A.应用程序层 B.应用程序框架层

C.核心类库 D.WindowManager;

1. 下列关于3G的描述中，错误的是（ ）。

A.指将无线通信与国际互联网等多媒体通信结合的移动通信系统。

B.能够处理图像、音乐、视频流等多种媒体形式。

C.相比前两代通信技术，3G在传输声音和数据上速度并没有提升。

D.3G是当今最流行的通信技术。

1. 简答题
2. 请简要说明Android程序结构中AndroidManifest.xml的功能？

## 答案

1. 填空题
2. 安迪.鲁宾
3. Linux
4. Google
5. APK
6. 应用程序层、应用程序框架层
7. 判断题
8. 对
9. 错
10. 对
11. 错
12. 对
13. 选择题
14. B
15. C
16. A
17. D
18. C
19. 简答题

该文件是整个项目的配置文件，在程序中定义的四大组件都需要在这个文件里注册，另外还可以在这个文件中给应用程序添加权限声明，也可以重新指定创建项目时程序最低兼容的版本和最高版本。在清单文件配置的信息会配置到Android系统中，当程序运行时，系统会先找到清单文件中配置的信息然后根据设置的信息打开相应的组件。

# Android UI开发

## 习题

1. 填空题
2. 【 】控件用于显示文本信息。
3. 线性布局【 】和【 】方式来显示界面中的控件。
4. 在Android界面中除了菜单之外，【 】也是程序与用户交互的一种方式。
5. Android中常见的五种布局是【 】、【 】、【 】、【 】、【 】。
6. Android中的布局文件位于【 】目录中。
7. 判断题
8. 相对布局中的控件都是按照相对位置摆放的。
9. RadioButton为单选按钮，需要与RadioGroup配合使用。
10. Android UI开发中，线性布局默认为垂直显示。
11. TableLayout可以将视图按照行、列进行排列。
12. 帧布局在界面上是一帧一帧显示的。
13. 选择题
14. 在下列选项中，设置GridLayout中的某控件占3行的是（ ）。

A.android:rowSpan="3" B.android:layout\_rowSpan="3"

C.android:layout\_columnSpan="3" D.android:layout\_column="3"

1. 在Android UI开发中，常见的刮刮卡是通过（ ）实现的。

A.FrameLayout B.LinearLayout C.RelativeLayout D.TableLayout

1. Android相对布局中，使控件相对父控件底部对齐使用的属性是（ ）。

A.android:layout\_alignParentBottom B.android:layout\_alignBottom

C.android:layout\_alignBaseline D.android:layout\_alignParentTop

1. 在下列选项中，设置线性布局方向的属性是（ ）。

A.orientation B.gravity C.layout\_gravity D.padding

1. Android UI开发中，TableLayout的stretchColumns属性表示（ ）。

A.TableLayout的列数 B.TableLayout的行数

C.TableLayout最多能加入的列数 D.拉伸指定列填充满TableLayout

1. 简答题
2. 请简要说明Android中五种常见布局的特点。

## 答案

1. 填空题
2. TextView
3. 水平、垂直
4. 对话框
5. LinearLayout、RelativeLayout、FrameLayout、TableLayout、AbsoluteLayout
6. res/layout
7. 判断题
8. 对
9. 对
10. 错
11. 对
12. 对
13. 选择题
14. B
15. A
16. A
17. A
18. D
19. 简答题
20. 线性布局

在实际开发中比较常用，它主要以水平和垂直方式来显示界面中的控件。当控件水平排列时，显示顺序依次为从左到右，当控件垂直排列时，显示顺序依次为从上到下。

2、相对布局

在Android程序创建时，默认采用的就是相对布局（RelativeLayout）。相对布局是通过相对定位的方式指定控件位置，即以其它控件或父容器为参照物，摆放控件位置。

3、帧布局

帧布局（FrameLayout）是Android中最为简单的一种布局，该布局为每个加入其中的控件创建一个空白区域（称为一帧，每个控件占据一帧）。采用帧布局方式设计界面时，所有控件都默认显示在屏幕左上角，并按照先后放入的顺序重叠摆放。

4、表格布局

表格布局（TableLayout）是以表格形式排列控件的，通过行和列将界面划分为多个单元格，每个单元格都可以添加控件。表格布局需要和TableRow配合使用，每一行都由TableRow对象组成，因此TableRow的数量决定表格的行数。

5、绝对布局

通过指定x、y坐标来控制每一个控件位置的。随着智能手机种类增多，屏幕分辨率千变万化，使用绝对布局需要精确的计算控件大小，同时还要考虑手机屏幕尺寸和分辨率，在开发中这是非常低效的。

# Activity

## 习题

1. 填空题
2. 打开Activity的界面时会执行onCreate()，onStart()，【 】三个方法。
3. 在Android中通常使用【 】传递数据。
4. Activity的启动模式有四种，分别是standard、【 】、singleTask和singleInstance。
5. 【 】是Android程序中的四大组件之一，为用户提供可视化界面及操作。
6. 【 】被称为意图，是程序中各组件进行交互的一种重要方式
7. 判断题
8. Activity必须在AndroidManifest.xml文件中注册才能运行。
9. 使用Intent传递数据只需调用putExtra()方法将想要存储的数据存在Intent中即可。
10. 使用Intent不能传递Parcelable类型的对象。
11. 启动系统相机使用的action是android.media.action.VIDEO\_CAPTURE。
12. 在目标Activity中，通常使用setResult()方法设置返回数据。
13. 选择题
14. 在下列选项中，Activity获得焦点时执行方法是（ ）。

A.onStart() B. onResume() C. onPause() D. onDestroy()

1. 在下列选项中，设置ProgressBar的最大进度的方法是（ ）。

A. setMax() B. setProgress() C. setCurrentProgress () D. setTotalProgress()

1. Android使用（ ）的方式来管理Activity的实例。

A.任务栈 B.任务堆 C.队列 D.任务列

1. 在下列选项中，重新打开最小化的Activity界面时执行的方法是（ ）。

A.onRestart、onResume B.onCreate、onStart

C.onRestart、onStart D.OnPause、 onDestroy

1. 下列不是onActivityResult()方法参数的是（ ）。

A.requestCode B.resultCode C.data D.result

1. 简答题

1．简述Activity的四种启动模式。

## 答案

1. 填空题
2. onResume()
3. Intent
4. singleTop
5. Activity
6. Intent
7. 判断题
8. 对
9. 对
10. 错
11. 错
12. 对
13. 选择题
14. B
15. A
16. A
17. A
18. D
19. 简答题

1、standard标准模式

在standard模式下，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模式

singleTop启动模式与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模式

当Activity的启动模式指定为singleTask，每次启动该Activity时，系统首先会检查栈中是否存在该活动的实例，如果发现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模式

singleInstance模式加载Activity时，无论从哪个任务栈中启动该Activity，只会创建一个Activity实例，并且会使用一个全新的任务栈来装载该Activity实例。

# 数据存储

## 习题

1. 填空题
2. Android中常见数据存储方式有【 】、【 】、【 】、【 】、【 】。
3. 使用文件存储数据时，文件存储在软件的【 】目录下。
4. Android中把数据存储到SD卡对应的目录是【 】。
5. 在Activity中使用【 】方法可以打开/data/data/包名/files/a.txt文件的输出流对象。
6. SharedPreferences通过【 】的形式将数据保存到XML文件中。
7. 判断题
8. 在Android中存储数据时，可以使用SQL Server数据库。
9. Android中数据只能存储到SD卡上。
10. 在/data/data/包名/cache目录下可以cache软件的缓存数据，当清除缓存时数据就会删除。
11. Android中数据存储方式只有一种。
12. Android中使用openFileOutput(String name,int mode)方法获取到文件输出流时，第二个参数mode常用模式有4种。
13. 选择题
14. 在下列选项中，Android中的五大存储数据方式不包括（ ）。

A.文件 B.SQLite数据库 C.SharedPreferences D.Map

1. 在下列选项中，SD卡的根目录是（ ）。

A. /mnt B. /mnt/sdcard C./data D./data/data

1. 在Environment类中，用来获得SD根目录方法的是（ ）。

A.getDataDirectory() B.getExternalStorageDirectory()

C.getExternalStorageState() D.getDownloadCacheDirectory()

1. Android中使用openFileOutput(String name,int mode)方法获取到文件输出流时, 第二个参数mode常用模式有（ ）。多选

A.MODE\_PRIVATE B.MODE\_APPEND

C.MODE\_WORLD\_READABLE D.MODE\_WORLD\_WRITEABLE

1. Android中把数据可以存储到以下哪个目录（ ）。多选

A.C盘 B.SD卡目录 C./data/data/包名下 D.D盘

1. 简答题
2. 请简要写出如何使用SharedPreferences存储数据。

## 答案

1. 填空题
2. ContentProvider、SQLite、文件存储、SharedPreferences、网络存储
3. /data/data/包名/files/
4. /mnt/sdcard
5. openFileOutput()
6. Key/Value
7. 判断题
8. 错
9. 错
10. 对
11. 错
12. 对
13. 选择题
14. D
15. B
16. B
17. A、B、C、D
18. B、C
19. 简答题

第1步：得到SharedPreferences对象

SharedPreferences sp = this.getSharedPreferences("info", Context.MODE\_PRIVATE);

第2步：获得SharedPreferences的编辑器

Editor editor = sp.edit();

第3步：使用editor存储数据

editor.putString("name", username);

第4步：提交保存数据

editor.commit();

# SQLite数据库

## 习题

1. 填空题
2. 在Android中，需要使用【 】给ListView填充数据。
3. BaseAdapter中的getCount( )方法作用是【 】。
4. Android中用到的数据库是【 】
5. 【 】控件以列表的形式展示数据内容。
6. 【 】是一个对数据库执行工作单元，是针对数据库的一组操作。
7. 判断题
8. Android 中ListView控件显示数据和TextView一样。
9. 关于Android中操作数据库，SQLiteOpenHelper类是用于操作数据库的。
10. 使用SQLiteDatabase的execSQL()方法可以实现数据库表增删改的操作。
11. ListView通常用于在界面上显示一个垂直滚动的列表。
12. 自定义数据适配器类时，继承的父类是DefaultAdapter。
13. 选择题
14. 在下列选项中，用于查询数据的方法是（ ）。

A. update() B. insert() C. query() D. delete()

1. 在下列选项中，用来给ListView填充数据的方法是（ ）。

A. setAdapter() B. setDefaultAdapter() C. setBaseAdapter() D. setView()

1. 自定义一个数据适配器MyAdatper，需要让它继承的类是（ ）。

A. DefaultAdapter B. ParentAdapter C. BaseAdapter D. BasicAdapter

1. Android中开启事务的方法正确的是（ ）。

A. db.startTransaction() B. db.beginTransaction()

C. db.endTransaction() D. intent.startTransaction()

1. Android系统中使用的数据库是（ ）。

A. Oracel B. SQLServer C. MySQL D. SQLite

1. 简答题
2. 请简要写出如何使用ListView在界面显示数据列表。

## 答案

1. 填空题
2. 数据适配器
3. 返回ListView显示的条目个数
4. SQLite
5. ListView
6. 事物
7. 判断题
8. 错
9. 错
10. 对
11. 对
12. 错
13. 选择题
14. C
15. A
16. C
17. B
18. D
19. 简答题

1、在布局文件中使用控件ListView

<ListView android:layout\_width="match\_parent"

android:layout\_height="match\_parent"

android:id="@+id/lv" />

2、在代码中声明并初始化ListView对象

ListView lv = (ListView) findViewById(R.id.lv);

3、给ListView填充数据

lv.setAdapter(new MyAdapter());

4、自定义数据适配器类，继承BaseAdapter类，实现其中的getCount()方法和getView()方法。

# BroadcastReceiver（广播接收者）

## 习题

1. 填空题
2. 广播分两种，一种是【 】广播，一种是【 】广播。
3. 【 】方法可以用来拦截有序广播终止广播。
4. 广播是一种运用在应用程序之间【 】的机制。
5. 用于发送有序广播的方法是【 】。
6. 动态注册的广播接收者的生命周期依赖于【 】的组件。
7. 判断题
8. 代码注册广播需要调用registerReceiver()方法。
9. 注册系统短信到来的广播事件不需要接收短信的权限。
10. 有序广播和无序广播都可以被拦截。
11. 有序广播配置优先级对应的属性是property。
12. 发送自定义广播可以通过sendbroadCast()方法进行发送。
13. 选择题
14. 关于sendBroadcast()方法说法正确的是（ ）。

A. 该方法是发送一条有序广播 B. 该方法是发送一条无序广播

C. 该方法即是发送有序广播也可以发送无序广播 D. 以上说法都不正确

1. Android中定义广播接收者要继承（ ）。

A. BroadcastReceiver B. BroadCast C. Receiver D. BroadCastReboot

1. 关于有序广播和无序广播说法正确的是（ ）。

A. 有序广播可以被拦截数据可以被修改，无序广播数据不可以被拦截数据不可以被修改。

B. 有序广播和无序广播类似。

C. 有序广播不可以被拦截。

D. 无序广播是按照优先级进行发送。

1. 有序广播可以通过以下（ ）方法拦截广播。

A. abort() B. abortReceiver() C. abortReceiver() D. abortBroadcast()

1. 注册一个短信到来的广播事件需要在清单文件配置什么权限（ ）。

A. <uses-permission android:name="android.permission.SMS"/>

B. <uses-permission android:name="android.permission.SEND\_SMS"/>

C. <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE\_SMS"/>

D. <uses-permission android:name="android.permission.RECEIVE\_SEND\_SMS"/>

1. 简答题
2. 请简要说明有序广播和无序广播的区别

## 答案

1. 填空题
2. 有序、无序
3. abortBroadcast()
4. 传递消息
5. sendOrderedBroadcast()
6. 注册广播
7. 判断题
8. 对
9. 错
10. 错
11. 对
12. 对
13. 选择题
14. B
15. A
16. A
17. D
18. C
19. 简答题

无序广播是一种完全异步执行的广播，在广播发出去之后，所有监听了这个广播事件的广播接收器几乎都会在同一时刻接收到这条广播，他们之间没有任何先后顺序可言，这种广播的效率会比较高，但同时意味着它是无法被截断的。

有序广播则是一种同步执行的广播，在广播发出之后，同一时刻只会有一个广播接收器能够接收到这条消息，当这个广播接收器中的逻辑执行完毕后，广播才会继续传递。所以此时的广播接收器是有先后顺序的，并且可以被拦截。

# Service（服务）

## 习题

1. 填空题
2. Android进程间通信是通过【 】实现的。
3. 通过bindService()方法开启的服务，通过【 】方法可以解绑服务。
4. Android中有【 】方式开启服务和【 】方式开启服务。
5. 在Android中，用于管理后台服务的控件是【 】。
6. 采用startService()方法开启服务，肯定会调用【 】方法。
7. 判断题
8. 远程服务是指运行在Tomcat上的服务。
9. AIDL用于解决进程间通信问题。
10. Android中服务的生命周期和Activity的生命周期一样。
11. Android中服务是四大组件之一。
12. Android中创建服务组件需要继承Service类。
13. 选择题
14. 通过bindService方式开启服务，服务生命周期是（ ）。

A. onCreate()🡪onStart()🡪onBind()🡪onDestroy()

B. onCreate()🡪onBind()🡪onDestroy()

C. onCreate()🡪onBind()🡪onUnBind()🡪onDestroy()

D. onCreate()🡪onStart()🡪onBind()🡪onUnBind()🡪onDestroy()

1. 以startService开启服务以下说法正确的是（ ）。

A. startService方式开启服务，服务一旦被开启，服务就会在后台长期运行。

B. 服务开启后只能关机后才能关闭服务。

C. 服务不需要在清单文件里注册。

D. 服务停止时会调用onStop()。

1. 关于Service和Thread的区别说法，不正确的是（ ）。

A. service默认运行在声明它的应用进程的主线程中。

B. service里可以执行密集运算或阻塞操作。

C. 可以在Service里创建一个Thread。

D. 当有耗时或阻塞的操作时应该在其中创建一个线程。

1. 关于AIDL描述错误的是（ ）。

A. AIDL全称是Android interface definition Language。

B. AIDL出现目的是解决进程间通信。

C. AIDL定义接口的源代码必须以.aidl结尾。

D. AIDL语言就是Java语言的演变。

1. 关于服务的创建说法错误的是（ ）。

A. Android中创建服务需要继承Service类。

B. Android 中的服务需要在清单文件配置。

C. Android 中的服务可以理解成是在后台运行且没有界面的activity。

D. Android中定服务能做的事情完全可以开一个子线程替代。

1. 简答题
2. 请简要介绍一下服务的生命周期的回调方法。

## 答案

1. 填空题
2. AIDL
3. unbindService()
4. startService() bindService()
5. Service
6. onCreate()
7. 判断题
8. 错
9. 对
10. 错
11. 对
12. 对
13. 选择题
14. C
15. A
16. B
17. D
18. D
19. 简答题

onCreate()：第一次创建服务时执行的方法。

onDestory()：服务被销毁时执行的方法。

onStartCommand()：客户端通过调startService(Intent service)显式启动服务时执行该方法。

onBind()：客户端通过调用bindService(Intent,Service,int)启动服务时执行该方法。

onUnbind()：客户端调unBindService(ServiceConnection conn)断开服务时执行的方法。

# ContentProvider（内容提供者）

## 习题

1. 填空题
2. 【 】用于在程序中暴露数据。
3. ContentProvider可以实现跨程序的【 】。
4. 创建一个内容提供者类AccountProvider，需要让它继承父类【 】。
5. 【 】用于操作其他应用程序中的数据。
6. 若需要时事监听ContentProvider中的数据变化，需要使用【 】来实现。
7. 判断题
8. ContentResolver是通过Uri匹配内容提供者的。
9. Android中创建内容提供者要继承ContentObserver。
10. Uri是指统一资源标示符。
11. 联系人信息是存放在数据库的sms表中的。
12. Android中的内容观察者是Android的四大组件之一。
13. 选择题
14. 短信的内容提供者是（ ）。

A. ContactProvider B. MessageProvider

C. SmsProvider D. TelephonyProvider

1. 可以在Activity中得到ContentResolver实例对象的方法是（ ）。

A. new ContentResolver() B. getContentResolver()

C. newInstance() D. ContentUris.newInstance()

1. 利用内容解析者查询短信数据时uri怎么写（ ）。

A. Uri uri = Uri.parse(“content://sms”) B. Uri uri = Uri.parse(“content://sms/data”)

C. Uri uri = Uri.parse(“content://sms/contact”) D. Uri uri = Uri.parse(“sms/”)

1. 在Provider的节点中，用来指定内容提供者的主机名的属性是（ ）。

A. android:name B. android:authorities C. android:process D. android:label

1. 在下列选项中，关于内容提供者的说法错误的是（ ）。

A. ContentProvider 是一个抽象类，只有继承后才能使用。

B. 内容提供者只有在AndroidManifest.xml文件中注册后才能运行。

C. 内容提供者为其它应用程序提供了统一的访问数据库的方式。

D. 内容提供者不是抽象类。

1. 简答题
2. 请简要介绍一下Android中内容提供者的作用。

## 答案

1. 填空题
2. ContentProvider
3. 数据共享
4. ContentProvider
5. ContentResolver
6. ContentObserver
7. 判断题
8. 对
9. 错
10. 对
11. 错
12. 错
13. 选择题
14. C
15. B
16. A
17. B
18. D
19. 简答题

内容提供者主要作用是实现对外共享数据，其他应用可以通过内容解析者来访问通过内容提供者暴露出来的数据。

在Android开发中，经常需要访问其他应用程序的数据。例如，使用支付宝转账时需要填写收款人的电话号码，此时就需要获取到系统联系人的信息。获取访问系统短信的信息,为了实现这种跨程序共享数据的功能，Android系统提供了一个组件叫做内容提供者。

# 网络编程

## 习题

1. 填空题
2. Android中线程之间传递消息使用的是【 】对象。
3. HTTP协议中，数据提交方式有两种，分别是【 】和【 】。
4. Handler消息机制包含四个对象，【 】、【 】、【 】、【 】。
5. 【 】协议规定了浏览器和服务器之间互相通信的规则。
6. Google规定Android 4.0以后访问网络的操作都必须放在【 】中。
7. 判断题
8. 多线程下载请求服务器资源返回的状态码是206。
9. AsyncHttpClient不可以处理异步HTTP请求。
10. Tomcat是Apache组织的Jakarta项目中的一个重要子项目。
11. Android客户端访问网络发送HTTP请求只可以使用HttpUrlConnection。
12. RandomAccessFile类的实例支持对随机访问文件的读取和写入。
13. 选择题
14. 多线程下载设置Range头信息代表（ ）。

A. 代表告诉服务器每个线程下载的开始位置和结束位置。

B. 代表告诉服务器线程下载的开始位置。

C. 代表告诉服务器下载的结束位置。

D. 以上都不正确。

1. 以下是Android中用于xml解析方式的是（ ）。

A. SAX B. DOM C. XmlPullParser D. Juint

1. 关于Android中消息机制说法正确的是（ ）。

A. Handler只能用来发送消息。

B. Handler是用来发送消息和处理消息的。

C. MessageQueue是用来收集消息并主动发送消息。

D. Looper是主消息的循环器.Looper是由handler创建的。

1. 做网络图片查看器的时候,需要把获取的流信息转换为（ ）。

A. String B. int C. Bitmap D. text

1. 关于HttpURLConnection使用说法错误的是（ ）。

A. HttpURLConnection对象访问网络时，需要设置超时时间。

B. HttpURLConnection继承自Connection类。

C. HttpURLConnection是一个标准的Java类。

D. URLConnection类可以发送和接收任何类型和长度的数据。

1. 简答题
2. 简单介绍一下get方式和post方式提交数据的区别。

## 答案

1. 填空题
2. Message
3. Get和Post
4. Message、Handler、MessageQueue、Looper
5. HTTP
6. 子线程
7. 判断题
8. 对
9. 错
10. 对
11. 错
12. 错
13. 选择题
14. A
15. C
16. B
17. C
18. B
19. 简答题

GET方式是以实体的方式得到由请求URL所指向的资源信息，它向服务器提交的参数跟在请求URL后面。使用GET方式访问网络URL的长度是有限制的。HTTP协议规定GET方式请求URL的长度不超过4k。但是IE浏览器GET方式请求URL的长度不能超过1k，为了兼容，因此 GET方式请求URL的长度要小于1K。

POST方式用来向目的服务器发出请求，要求它接受被附在请求后的实体。它向服务器提交的参数在请求后的实体中，它提交的参数是浏览器通过流的方式直接写给服务器的。此外，POST方式对URL的长度是没有限制的。

# 高级编程

## 习题

1. 填空题
2. 【 】类代表画布，通过该类提供的方法，可以绘制各种图形（如矩形、圆形、线条等)。
3. Android中【 】类代表画笔，用来描述图形的颜色和风格，如线宽、颜色、透明度和填充效果等信息。
4. 补间动画包含【 】、【 】、【 】、【 】。
5. 使用VideoView播放视频，设置从指定位置开始播放的方法是【 】。
6. Fragment【 】生命周期方法是用来加载Fragment的View。
7. 判断题
8. 在Android中，补间动画会改变控件真实的坐标。
9. 用SoundPool播放出来的效果和MediaPlayer播放出来的效果一样。
10. Fragment是在Android3.0被引入的，如果想兼容低版本的手机可以使用V4包中的Fragment。
11. Fragment的生命周期和Activity的生命周期完全一样。
12. Android对图像进行颜色方面的处理，通过使用ColorMatrix来实现。
13. 选择题
14. 下列选择中，关于Canvas类说法错误的是（  ）。

A. Canvas代表画布。

B. Canvas可以绘制各种各样的图形，如矩形。

C. Canvas和Paint作用一样。

D. Canvas有一个方法drawRect(Rect r ,Paint paint)，表示画出一个指定矩形。

1. 下列选项中，关于Bitmap类描述正确的是（ ）。

A. Bitmap类表示画笔 B. Bitmap类代表画布

C. Bitmap类是最常用的绘图类 D. Bitmap类表示位图工厂

1. 以下MeidiaPlayer的（ ）方法是用于设置播放音频文件的位置

A. setDataSource() B. prepareData() C. start() D. prepareDataSource()

1. 以下Fragment说法错误的是（ ）。

A. Fragment（碎片）是一种可以嵌入在Activity中的UI片段。

B. Fragment与Activity十分相似，它能包含布局，同时也具有自己的生命周期。

C. Fragment在Android 3.0版本才被引入。

D. Fragment的生命周期函数比Activity少很多。

1. 以下Fragment的（ ）方法是为Fragment创建视图（加载布局）时调用。

A. onCreate() B. onCreateView() C. onActivityCreate() D. onAttach()

1. 简答题
2. 简单介绍一下使用VideoView播放本地视频文件的步骤

## 答案

1. 填空题
2. Canvas
3. Paint
4. 渐变动画、旋转动画、缩放动画、平移动画
5. seekTo()
6. OnCreateView()
7. 判断题
8. 错
9. 错
10. 对
11. 错
12. 对
13. 选择题
14. C
15. C
16. A
17. D
18. D
19. 简答题

**1）创建VideoView**

不同于音乐播放器，视频需要在界面中显示，因此首先要在布局文件中创建VideoView控件，示例代码如下：

<VideoView

android:id="@+id/videoview"

android:layout\_width="match\_parent"

android:layout\_height="match\_parent" />

**2）视频的播放**

使用VideoView播放视频和音频一样，既可以播放本地视频也可以播放网络中视频，示例代码如下：

VideoView videoView = (VideoView) findViewById(R.id.videoview);

videoView.setVideoPath("mnt/sdcard/apple.avi");

videoView.start();

在清单文件(AndroidManifest.xml)中添加访问网络权限，示例代码如下：

<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>

**3）为VideoView添加控制器**

使用VideoView播放视频时可以为它添加一个控制器MediaController，它是一个包含媒体播放器（MediaPlayer）控件的视图，包含了一些典型的按钮，像播放/暂停（Play/ Pause）、倒带（Rewind）、快进（Fast Forward）与进度滑动器（progress slider）。示例代码如下：

MediaController controller = new MediaController(context);

//为VideoView绑定控制器

videoView.setMediaController(controller);