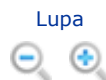


TESTE DE conhecimento

disciplinas on-line



PROGRAMAÇÃO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS
CCT0771_A2_201309069484_V1



Aluno: **ANA CRISTINA FERREIRA LEITE LOURENÇO DE SOUSA**

Matr.: **201309069484**

Disc.: **PROG. DISP. MÓVEIS**

2020.1 - F (GT) / EX

Prezado (a) Aluno(a),

Você fará agora seu **TESTE DE CONHECIMENTO!** Lembre-se que este exercício é opcional, mas não valerá ponto para sua avaliação. O mesmo será composto de questões de múltipla escolha.

Após responde cada questão, você terá acesso ao gabarito comentado e/ou à explicação da mesma. Aproveite para se familiarizar com este modelo de questões que será usado na sua AV e AVS.

1. A Activity é responsável por construir uma tela em Android, bem como tratar os eventos gerados por ela. Toda aplicação Android deve implementar ao menos uma Activity, podendo chamar outras Activities. O Android é responsável por gerenciar o ciclo de vida das Activities.

A seguir, a descrição de um dos métodos usados no gerenciamento do ciclo de vida de uma Activity:

"É a primeira função executada quando a Activity é criada. Tem por responsabilidade carregar os layouts XML, inicializar os objetos, variáveis e outras operações de inicialização. É importante lembrar que executada somente uma vez."

Assinale a alternativa que indica o método cuja execução corresponde à descrição acima.

- ☐ onStart()
- ☒ onCreate()
- ☐ onResume()
- ☐ onRestart()
- ☐ onInitialize()

Explicação:

O método onCreate() é o primeiro a ser chamado, e é executado apenas uma vez, para cada Activity. Tem como finalidade carregar os layouts XML, inicializar os objetos, variáveis e realizar outras operações de inicialização.

2. O controle Spinner possui uma interface que permite o tratamentos de eventos associado a ele. Essa interface é conhecida como:

- ☐ OnItemSelected
- ☒ OnItemChecked
- ☐ OnChecked
- ☐ OnSelected
- ☒ OnClick

Explicação:

Essa interface é conhecida como:

3. Dentre os componentes que utilizamos para criar uma aplicação no Android tem aquele que permite a entrada de informações textuais. Esse componente é conhecido como:

- ✔ ☒ EditText
☐ TextBox
☐ TeatArea
☐ Label
☐ TextField

Explicação:

Esse componente é conhecido como EditText

4. Em um projeto Android, há alguns arquivos que desempenham papel importante na definição e configuração do projeto. Assinale a alternativa que indica corretamente o nome do arquivo cuja descrição é apresentada a seguir:

"Considerado um dos principais arquivos de sua aplicação. É nele que são descritas informações essenciais à execução de seu projeto como, por exemplo:

- Nome do pacote utilizado;
- Nome das Activities;
- Permissões que o aplicativo possui;
- Versão mínima da API Android."

- ✔ ☒ AndroidManifest.xml
☐ Content_main.xml
☐ Activity_main.xml
☐ String.xml
☐ Resource.xml

Explicação:

Todo aplicativo tem que ter um arquivo AndroidManifest.xml (precisamente com esse nome) no diretório raiz. O arquivo de manifesto apresenta informações essenciais sobre o aplicativo ao sistema Android, necessárias para o sistema antes que ele possa executar o código do aplicativo. Entre outras coisas, o arquivo do manifesto contém:

Nome do pacote utilizado;
Nome das Activities;
Permissões que o aplicativo possui;
Versão mínima da API Android.

5. Sobre o desenvolvimento para a plataforma Android é correto afirmar:

- ☐ NDA.
☐ Eventos são gerados somente por usuários ou por outras aplicações.
☐ Uma AVD é um dispositivo virtual Android que pode emular dispositivos reais, no entanto, só os smartphones podem ser emulados.
☐ Não é necessário se preocupar com a configuração da versão da plataforma alvo (por exemplo, Android 2.3.3) durante a configuração de um AVD, pois isso é feito automaticamente pela Dalvik.

- ✔ ☐ Para testar suas aplicações, o desenvolvedor Android pode utilizar tanto um AVD quanto um smartphone real.

6. A Arquitetura do Android possui várias camadas. O conhecimento sobre uma visão geral das mesmas bem como o propósito de cada uma é fundamental para um desenvolvedor Android. Dito isso, selecione a opção que contém todas as camadas da arquitetura da plataforma Android:

- ✘ ☐ Kernel GNU Linux, bibliotecas, framework para aplicações, APIs, runtime.
- ✘ ☒ NDA.
- ☐ Kernel GNU Linux, Dalvik, framework para aplicações, APIs, runtime.
- ☐ Kernel GNU Linux, bibliotecas, framework para aplicações, Dalvik, runtime.
- ✔ ☐ Kernel GNU Linux, bibliotecas, framework para aplicações, as próprias aplicações, runtime.

7. A respeito dos arquivos que compõem um projeto android, assinale a opção correta.

- ☐ O arquivo persistent.xml, criado por padrão no diretório raiz da aplicação, é utilizado para o armazenamento de constantes utilizadas no aplicativo
- ☐ As permissões necessárias, bem como o intent-filters, os receptores e as referências a outros arquivos ficam armazenadas no arquivo R.java.
- ☐ Cada atividade criada em um aplicativo deve ser declarada no arquivo activity.xml.
- ✔ ☒ O arquivo MainActivity.java contém os métodos básicos de acesso ao android e às bibliotecas necessárias para que os aplicativos sejam executados.
- ☐ O arquivo main.xml define a interface de usuário para sua atividade

8. Você já sabe que a linguagem Java é utilizada para construir as aplicações para o Android. O fato é que em seu sistema operacional não existe uma máquina virtual Java. Na verdade o que temos é uma máquina virtual chamada ____ que é otimizada para execução em dispositivos móveis. LECHETA, Ricardo Google Android pag 26 O nome da máquina virtual para o Android que completa a frase acima é :

- ☐ JVM
- ☐ KVM
- ✔ ☒ DALVIK
- ☐ APK
- ☐ AVD

Col@bore

Sugira! Sinalize! Construa!
Antes de finalizar, clique aqui para dar a sua opinião sobre as questões deste exercício.

Legenda: Questão não respondida Questão não gravada Questão gravada

Exercício iniciado em 08/04/2020 13:39:48.