自己总结的安卓基础最全题库，期末成绩99分。废话不多说，直接上题库。

每章总结（老师给的课件后面的习题，重点看！！！填空题答案在题后面）：

第一部分 Android 概述

单选题

Android安装包文件简称APK，其后缀名是（A）

A、 apk

B、 exe

C、 txt

D、 app

Android 工程中存放各种程序资源的目录是（C）

A、 src

B、 gen

C、 res

D、 bin

Android项目中的布局文件放在哪个目录下（A）

A、 res/layout

B、 res/value

C、 assets

D、 res/drawable

在创建Android工程时，填写的Minimum Required SDK是（B）

A、 匹配的目标版本

B、 程序最低兼容的版本

C、 使用哪个SDK版本编译程序

D、 SDK的主题

在下列选项中,关于Android工程中的assets目录的说法正确的是（B）

A、 存放使用到的图片资源

B、 主要存放一些文件资源,这些文件会被原封不动的打包到APK文件中

C、 存放字符串、颜色、数组等常量数据

D、 存放与UI相应的布局文件

判断题

Android 工程中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 (×)

Linux内核层为Android设备的各种硬件提供了底层的驱动，如显示驱动、音频驱动等 (√)

Android操作系统并不是开源的 (×)

Android系统是基于Linux平台开发的 (√)

创建程序时，填写的Package Name表示项目名称 (×)

Android 工程中AndroidManifest.xml文件是整个程序的配置文件 (√)

SDKManager.exe是Android SDK的管理器，双击它可以看到所有可下载的Android SDK版本 (√)

Android是Google公司基于Linux平台开发的手机及平板电脑操作系统 (√)

Android系统采用分层架构，由高到低分为4层，依次是应用程序层、应用程序框架层、核心类库和Linux内核 (√)

填空题

创建程序时，填写的Application Name表示 \_\_\_\_\_\_\_应用名称

在Android项目程序开发完成后中,必须\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_正式的Android安装文件,才能发布到互联网上让用户下载使用。打包成

Android 工程中src目录下存放\_\_\_\_ \_\_\_\_文件 所有Java代码

第二部分 Android UI开发初阶

单选题

下列表示Toast较长时间显示的是（A）。

A、 Toast.LENGTH\_LONG

B、 Toast.LONG

C、 Toast.LENGTH\_SHORT

D、 Toast.SHORT

在相对布局文件中，把控件显示在另外一个控件的右侧使用的属性是（A）

A、 layout\_toRightOf

B、 layout\_toLeftOf

C、 layout\_toStartOf

D、 layout\_toEndOf

在帧布局中的子控件默认是（）对齐的。（B）

A、 右上角

B、 左上角

C、 左下角

D、 右下角

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）。

A、 android:layout\_alignParentBottom

B、 android:layout\_alignBottom

C、 android:layout\_alignBaseline

D、 android:layout\_alignParentTop

在下列选项中，用于给Activity指定主题的属性是（C）

A、 icon

B、 label

C、 theme

D、 style

Android UI开发中，如果TableLayout的第一个TableRow有两个控件，第二个TableRow有三个控件，那这个TableLayout就有（C）列。

A、1

B、2

C、3

D、4

在下列选项中，用于给控件指定主题的属性是（C）

A、 icon

B、 label

C、 theme

D、 style

绝对布局的标签名称是（D）

A、 FrameLayout

B、 LinearLayout

C、 RelativeLayout

D、 AbsoluteLayout

在相对布局文件中，把控件与另外一个控件的下边使用的属性是（C）

A、 layout\_above

B、 padding

C、 layout\_below

D、 layout\_margin

在下列选项中，设置GridLayout中的某控件占3行的是（B）

A、 android:rowSpan=“3”

B、 android:layout\_rowSpan=“3”

C、 android:layout\_columnSpan=“3”

D、 android:layout\_column=“3”

Android UI开发中，设置Activity的（）属性可以使Activity显示为对话框样式。（A）

A、 android:theme="@android:style/Theme.Dialog"

B、 android:style="@android:style/Theme.Dialog"

C、 android:theme="@android:theme/Theme.Dialog"

D、 android:style="@android:theme/Theme.Dialog"

Android UI开发中，设置线性布局为垂直显示需修改的属性的（A）

A、 android:orientation=“vertical”

B、 android:orientation=“horizontal”

C、 android:layout\_centerHorizontal=“true”

D、 android:layout\_centerVertical=“true”

Android UI开发中，如何设置GridLayout列数为4（A）。

A、 android:columnCount=“4”

B、 android:layout\_columnCount=“4”

C、 android:column=“4”

D、 android:stretchColumns=“4”

在Android UI开发中，常见的刮刮卡是通过（）实现的。（A）

A、 FrameLayout

B、 LinearLayout

C、 RelativeLayout

D、 TableLayout

样式文件是在（）目录下创建的。（D）

A、 colors

B、 dimens

C、 strings

D、 styles

在网格布局中，设置列数的属性是（B）

A、 column

B、 columnCount

C、 layout\_columnCount

D、 stretchColumns

在下列选项中，设置线性布局方向的属性是（A）

A、 orientation

B、 gravity

C、 layout\_gravity

D、 padding

在布局文件中，给Button指定单击事件响应方法的属性是（A）

A、 onClick

B、 hint

C、 enabled

D、 focusable

Android相对布局中，要使A控件在B控件的下方，A控件需添加的属性是（C）

A、 android:layout\_above

B、 android:layout\_alignBaseline

C、 android:layout\_below

D、 android:layout\_alignBottom

Android UI开发中，TableLayout的stretchColumns属性表示（D）

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

在下列选项中，关于TableRow标签的说法正确的是（C）

A、 在GridView里面表示一行

B、 是五种布局的一种

C、 是表格布局里面表示一行的标签

D、 在listView里面表示一行

在线性布局文件中，把方向设置为水平方的属性是（B）

A、 vertical

B、 horizontal

C、 fill\_vertical

D、 fill\_horizontal

放入绝对布局中的控件需要通过\_\_\_ \_\_\_两个属性指定其准确的坐标值（D）

A、 android:width和android:height

B、 android:layout\_width和android:layout\_height

C、 android:x和android:y

D、 android:layout\_x和android:layout\_y

Android UI开发中，在GridLayout中如何设置某控件占3行（B）

A、 android:layout\_columnSpan=“3”

B、 android:layout\_rowSpan=“3”

C、 android:rowSpan=“3”

D、 android:layout\_column=“3”

在下列选项中，表示Toast较短时间显示信息的是（C）。

A、 Toast.LENGTH\_LONG

B、 Toast.LONG

C、 Toast.LENGTH\_SHORT

D、 Toast.SHORT

判断题

在Android UI开发中，通常情况下使用主题定义一个界面或者整个软件界面的风格，使用样式定义控件的风格。(√)

Android UI开发中，线性布局默认为水平显示。 (√)

在Activity代码中同样也可以引用自定义主题，只需要在Activity类onCreate()方法内添加setTheme()方法即可。(√)

Android中的网格布局使用GridLayout控件表示(√)。

Toast.makeText(context,text,time)必须在调用了show()方法后才能把信息显示出来。(√)

Android UI开发中，如果一个应用中使用了主题，同时应用下的View也使用了样式，那么当主题和样式中的属性发生冲突时，主题的优先级高于样式。(×)

Android UI开发中，文本框可以在界面上显示文字，通常作为提示信息展示。(√)

当用@string/xxx方式引用一个文本资源时，Android系统会首先判断手机设置的语言和地区，然后通过这些信息去对应values目录下strings.xml文件，引用其中的内容。(√)

帧布局在界面上是一帧一帧显示的。 (√)

国际化Internationalization这个单词的首字母“I”和尾字母“N”之间有18个字符，因此国际化被简称为I18N。(√)

Android 代码中加入Toast.makeText(Context,Text,Time);即可显示Toast。(×)

Android UI开发中，相对布局通常有两种形式，一种是相对于容器而言的，一种是相对于控件而言的。(√)

样式中的标签是用来声明属性值的。 (×)

TextView控件通常用于在界面上显示文字信息。(×)

理论上绝对布局可以完成任何的布局设计，且灵活性很大,所以开发中推荐使用绝对布局。(×)

TableLayout可以将视图按照行、列进行排列。 (×)

相对布局中的控件都是按照相对位置摆放的。 (√)

绝对布局灵活性很大, 可以完成任何的布局设计，所以开发中推荐使用绝对布局。(×)

在线性布局文件中，如果把方向设置为水平方向，控件会摆放在同一行。(√)

填空题

\_ \_\_\_\_\_\_\_\_控件可以输入文字\*，且可以通过inputType属性控制输入的内容只能是数字或者字母等。EditText

当主题和样式中的属性发生冲突时，主题的优先级要\_\_\_\_ \_\_\_\_样式。低于

Android UI开发中，网格布局是\_\_\_\_\_\_\_\_新增的布局，它实现了控件的交错显示，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。\_Android 4.0

Android开发中，想让软件支持简体中文、美式英语两种环境，需要在res目录下新建两个values文件夹，分别命名为\_\_\_\_\_\_\_\_。\_values-zh-rCN、values-en-rUS

Android UI开发中，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

\_\_\_ \_\_\_\_是Android布局中最简单的一种，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）\_帧布局

Android UI开发中，TableLayout的行数由\_\_\_\_\_\_对象控制的\_\_TableRow\_

\_\_\_\_\_\_\_\_是应用到整个Activity和Application的样式。\_Theme \_

在Android系统中，线性布局使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_控件表示。\_

Android系统中，\_\_\_ \_\_\_\_\_用于定义布局显示在界面上的风格样式和主题

Toast.makeText(Context,Text,Time)中的“Time”表示显示时长，该属性有特定的值，Toast.LENGTH\_LONG表示较长时间显示，\_\_\_\_ \_\_\_\_\_表示较短时间显示Toast.LENGTH\_SHORT

主题与样式在代码结构上是一样的，不同之处在于主题的引用要在\_\_\_ \_文件中引用。AndroidManifest.xml

Android有自己的国际化规范和方法，布局中所有文字资源只有通过\_\_\_\_\_ \_方式引用才能起到效果R.string.<string\_name>

在清单文件中，标签中的andorid:theme属性，代表的是\_\_\_ \_\_\_\_主题的样式，而标签中是改变\_\_\_\_\_\_主题的样式Application、Activity

Android系统中，\_\_\_ \_\_\_\_\_用于定义控件的风格\_style

在Activity代码中同样也可以引用自定义主题，只需要在Activity类onCreate()方法内添加\_\_\_\_\_\_\_\_\_方法即可。setTheme()

\_\_\_\_\_\_需要通过指定x、y坐标来控制每一个组件的位置，放入该布局的组件需要通过android:layout\_x和android:layout\_y两个属性指定其准确的坐标值，并显示在屏幕上。绝对布局

Toast.makeText(context,text,time)中的text是\_\_\_ \_\_\_\_\_\_显示文本消息

在\_\_\_ \_\_\_\_\_控件中可以输入文字，并且可以通过inputType属性控制输入的内容只能是数字或者字母等。\_EditText

网格布局的标签是\_\_\_\_ \_ GridLayout\_\_\_\_\_\_

相对布局的标签是\_\_RelativeLayout\_\_\_\_\_\_\_\_\_

帧布局的标签是 FrameLayout\_\_\_\_\_\_\_

国际化Internationalization这个单词的首字母“I”和尾字母“N”之间有18个字符，因此国际化被简称为\_\_\_ \_\_ I18N\_\_

表格布局的标签是\_\_\_ \_\_\_\_ TableLayout\_\_

第03章 Activity

单选题

在下列选项中，设置ProgressBar的最大进度的方法是（A）

A、 setMax()

B、 setProgress()

C、 setCurrentProgress ()

D、 setTotalProgress()

Android使用（）的方式来管理Activity的实例（A）

A、 任务栈

B、 任务堆

C、 队列

D、 任务列

下面代码采用的是（）启动Activity（C）

Intent intent = new Intent();

intent.setAction(“cn.itscast.xxx”);

startActivity(intent);

A、 显示意图

B、 显式意图

C、 隐式意图

D、 隐示意图

onActivityResult()方法有三个参数，其中（）表示在返回数据时传入结果码（B）

A、 requestCode

B、 resultCode

C、 data

D、 result

在startActivityForResult方法表示请求码的参数是（A）

A、 requestCode

B、 resultCode

C、 data

D、 intent

Android中Intent传递类对象时，该类对象需实现（）或Parcelable接口（D）

A、 Copyings接口

B、 Copying接口

C、 Serializables接口

D、 Serializable接口

多个RadioButton要实现单选，需要包裹在哪一个控件里（C）

A、 RatingBar

B、 RatingBars

C、 RadioGroup

D、 RadioGroups

在下列选项中，用来设置Activity的启动模式的属性是（B）

A、 android:launch

B、 android:launchMode

C、 android:launchMethod

D、 android:launchProperty

（）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（B）

A、 singleTask

B、 singleTop

C、 singleTask和 singleTop

D、 singleInstance

Activity在（）状态时处于屏幕最前端，它是可见、有焦点的，可以与用户进行交互？（B）

A、 启动状态

B、 运行状态

C、 暂停状态

D、 停止状态

启动系统相机使用的action是（A）

A、 android.media.action.IMAGE\_CAPTURE

B、 android.media.action. IMAGES\_CAPTURE

C、 android.media.action. VIDEO\_CAPTURE

D、 android.media.action.VIDEOS\_CAPTURE

下列不是onActivityResult()方法参数的是（D）

A、 requestCode

B、 resultCode

C、 data

D、 result

没有明确指定组件名的Intent称为（C）

A、 显示意图

B、 显式意图

C、 隐式意图

D、 隐示意图

( )启动模式是指，每次启动该Activity时，系统会这个Activity的实例作为一个任务压入任务栈的栈顶，每次销毁一个Activity时，系统会从任务栈中把这个Activity实例对应的任务移除。（C）

A、singleTask

B、singleTop

C、standard

D、singleInstance

当Activity的启动模式指定为（），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（A），

A、 singleTask

B、 singleTop

C、 standard

D、 singleInstance

Android采用（）的方式来管理Activity的实例（A）

A、 任务栈

B、 任务堆

C、 队列

D、 任务列

在下列选项中，不能使用Intent传递的数据类型是（B）

A、 把大基本数据类型及其数组

B、 Map

C、 Parcelable

D、 Serializable

在下列选项中，用来设置Activity的启动模式的属性是（B）

A、 android:launch

B、 android:launchMode

C、 android:launchMethod

D、 android:launchProperty

在下列选项中，关于onActivityResult方法中的参数描述错误的是（D）

A、 requestCode，表示在启动Activity时传递的请求码

B、 resultCode，表示在返回数据时传入结果码

C、 data，表示携带返回数据的Intent

D、 data，表示启动Activity时传递的Intent

下列能打开系统相机的方法是（C）

A、 显示意图

B、 显式意图

C、 隐式意图

D、 隐示意图

Activity销毁时执行执行方法是（D）

A、 onStart()

B、 onResume()

C、 onPause()

D、 onDestroy(）

下列选项中不能通过Intent传递的是（C）

A、“数据”

B、2

C、 对象obj

D、实现Serializable接口的对象obj

Activity在（）状态是对用户来说仍然可见，但它无法获取焦点，用户对它操作没有响应。（C）

A、 启动状态

B、 运行状态

C、 暂停状态

D、 停止状态

在下列选项中, 可以获得Intent中String类型参数的方法是（B）

A、 getExtraString(string)

B、 getStringExtra(string)

C、 getStringPut(string)

D、 getPutString(string)

Activity通过（）方法可以设置它的布局文件（B）

A、 setContentViews()

B、 setContentView()

C、 setLayoutView()

D、 setLayoutViews()

两个RadioButton要实现单选需要包裹在（）中（B）

A、 RadioGroups

B、 RadioGroup

C、 RatingBar

D、 RatingBars

Activity通过（）方法可以设置它的布局文件,并把视图显示在界面上。（B）

A、 setLayoutView()

B、 setContentView()

C、 setLayoutViews()

D、 setContentViews()

（C）是指在开启组件时，不需要直接指定目标组件的名称，而是通过指定一组动作、数据、类型等属性，让系统从清单文件中匹配指定的组件并开启它。

A、 显示意图

B、 显式意图

C、 隐式意图

D、 隐示意图

Activity的布局文件放在哪个目录下（A）

A、 res/layout

B、 res/layouts

C、 res/xml

D、 res/values

开启当前应用中的Activity使用（B）

A、 显示意图

B、 显式意图

C、 隐式意图

D、 隐示意图

Activity获取焦点时执行方法是（B）

A、 onStart()

B、 onResume()

C、 onPause()

D、 onDestroy()

判断题

Activity的生命周期分为五种状态，分别是启动状态、运行状态、暂停状态、停止状态和销毁状态。(×)

当Activity处于运行状态时，Android会尽可能地保持它的运行，即使出现内存不足的情况，Android也会先杀死栈底部的Activity，来确保可见的Activity正常运行(√)

Activity默认的启动模式是standard，在不指定启动模式的情况下，Activity使用的都是standard模式。(√)

栈是一种“先进先出”的数据结构。(×)

当Activity处于销毁状态时，将被清理出内存。(√)

ProgressBar通常用于访问网络展示loading对话框以及下载文件时显示的进度。它有两种表现形式，一种是水平的，另一种是环形的(√)

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(√)

在用户注册案例中展示用户信息Activity可以通过getIntent()方法获取到Intent对象，然后通过该对象的getStringExtra()方法拿到输入的用户名(√)

Activity默认的启动模式是standard，在不指定启动模式的情况下，Activity使用的都是standard模式。(√)

Activity可以不用在AndroidManifest.xml文件中注册就可以运行(×)

显示意图，即启动Activity时不需要指定Activity的名称。(×)

创建一个Activity必须继承自android.app.Activity或者其子类(√)

关闭Activity的界面时会执行onPause、onStop、onDestroy方法。(√)

Activity不是Context的子类。(×)

Activity的启动状态很短暂，一般情况下，当Activity启动之后便会进入运行状态。(√)

显式意图，即启动Activity时不需要指定Activity的名称。(×)

ProgressBar有两种表现形式，一种是水平的，另一种是环形的。(√)

standard是Activity默认的启动模式，在不指定Activity启动模式的情况下，所有Activity使用的都是standard这种模式(√)

在目标Activity中，通常使用setResult方法设置返回数据。(×)

standard是Activity默认的启动模式，在不指定Activity启动模式的情况下，所有Activity使用的都是standard这种模式(√)

通常一个应用程序对应一个任务栈，默认情况下每启动一个Activity都会入栈，并处于栈顶位置。(√)

启动系统相机使用的action是android.media.action.VIDEO\_CAPTURE。(×)

启动系统相机使用的action是android.media.action.IMAGE\_CAPTURE。(√)

使用Intent传递数据时，可以使用putExtra()方法把参数封装到Intent中。(√)

Android中Intent传递类对象提供了两种方式一种是 通过实现Serializable接口传递对象，一种是通过实现Parcelable接口传递对象(×)

在用户注册案例中展示用户信息Activity可以通过getIntent()方法获取到Intent对象，然后通过该对象的getStringExtra()方法得到输入的用户名。(√)

当用startActivityForResult()启动activity B时，可以在onActivityResult()方法接收activity B回传的数据(√)

使用Intent不能传递Parcelable类型的对象。(×)

填空题

通过\_\_ \_\_\_\_\_方法可以获取到Intent对象getIntent

Activity的启动模式有四种，分别是standard、singleTop、和singleInstance singleTask

Activity的startActivityForResult()方法接收两个参数，第一个参数是Intent，第二个参数是\_\_ \_\_\_\_\_\_，用于在判断数据的来源\_请求码

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_可以用来开启Activity，同样它也可以用来在Activity之间传递数据Intent对象

一个对象从创建到销毁的过程被称为该对象的\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_生命周期

Andorid提供了一个\_\_\_\_\_方法，来实现回传数据startActivityForResult（）

\_\_\_\_ \_\_\_\_\_通常用于访问网络展示loading对话框以及下载文件时显示的进度\_ProgressBar

\_\_\_\_\_ \_\_是Android程序各个组件进行交互的一种重要方式，它不仅可以指定当前组件要执行的动作，还可以在不同组件之间进行数据传递Intent

采用\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_意图可以启动系统的相机隐式

\_\_\_\_\_ \_\_\_是Android应用程序的四大组件之一，它负责管理Android应用程序的用户界面Activity

Android中Intent寻找目标组件的方式分为两种，分别是\_\_\_显示意图\_\_\_\_\_和\_\_隐式意图\_\_\_\_\_\_\_

Activity的生命周期中分为三种状态，分别是运行状态、\_\_\_\_暂停状态\_\_\_\_\_\_和停止状态

Activity从启动到完全出现在用户面前会执行onCreate()，\_\_\_\_onStart()\_\_\_\_\_，onResume()三个方法

\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_就是一个对象从创建到销毁的过程，每一个对象都会经过这个过程生命周期

通过\_\_\_\_\_ \_\_\_方法可以获取到Intent对象getIntent

\_\_\_\_ProgressBar\_\_\_\_控件通常用于显示进度信息。

当Activity处于\_\_\_ \_\_\_\_\_状态时，Android会尽可能地保持它的运行，即使出现内存不足的情况，Android也会先销毁栈底的Activity，来确保当前Activity正常运行。\_运行

通常一个应用程序对应一个任务栈，默认情况下每启动一个Activity都会入栈，并处于\_\_\_\_\_\_位置。栈顶

Activity的启动模式有四种，分别是standard、singleTop\_、singleTask和singleInstance

Activity对用户来说仍然可见，但它无法获取焦点，用户对它操作没有响应，此时它就处于\_\_\_\_ \_\_暂停状态

打开Activity的界面时会执行onCreate，onStart，\_\_\_onResume()\_\_\_\_\_三个方法。

在Activity生命周期的方法中， \_\_\_\_\_\_\_\_方法是在Activity实例对象被创建后用来初始化这个实例对象的\_onCreate（）

在Android中通常使用\_\_\_\_\_\_传递数据。Intent\_\_

意图分为两类，分别是\_\_\_\_\_ \_和\_\_\_\_\_\_\_显示意图\_\_隐式意图

在Activity中使用\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_方法开启目标Activity，并期待目标Activity返回数据。\_starActivityForResult

在Activity中使用\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_方法接收目标Activity返回的数据。onActivityResult

创建\_\_\_\_ \_\_\_时需要继承父类android.app.Activity或者其子类。Activity

\_\_\_ \_\_的作用是激活组件和传递参数。Intent

04-数据存储

选择题

sharedPreferences读取数据时，其中有一个方法是getString(key, defValue)，该方法中的defValue参数是什么（ C）。

A、 key所对应的value值

B、 无做用

C、 是当用getString得到数据时如果没有得到key值所对应的value值，就给定一个默认的值。

D、 key值

在SharedPreferences的方法中，使用（）方法可以得到一个编辑器Editor对象，然后通过这个Editor对象存储数据。（C）

A、 editor()

B、 getEditor()

C、 edit()

D、 getEdit ()

在Activity中,可以得到/data/data/com.itheima.savetofile/info.txt路径的输入流的方法是 （C）

A、 openFileInput()

B、 openFilesInput()

C、 openFileOutput()

D、 openFilesOutput()

在下列选项中，Android中的五大存储数据方式不包括（D）

A、 文件

B、 SQLite数据库

C、 SharedPreferences

D、 Map

E、 网络

Android中判断CheckBox控件是否选中的方法是( D)。

A、 isLogin()

B、 isBoolean()

C、 onClick()

D、 isChecked()

Android中使用serializer对象生成xml 文档开头的方法是(A)。

A、 startDocument

B、 startTag

C、 endTag

D、 endDocument

Android获取到SharedPreferences对象sp后,保存数据正确的逻辑是( B)。

A、 sp.edit();

B、 sp.edit().putString(“name”,”zhangsan”).commit();

C、 sp.edit().putString(“name”,”zhangsan”);

D、 sp.edit().put(“name”,”zhangsan”).commit();

Android中使用xmlPullParser解析器解析xml,判断解析到文件末尾的方法是(B)。

A、 XmlPullParser.END\_TAG

B、 XmlPullParser.END\_DOCUMENT

C、 XmlPullParser.END\_TAG\_DOCUMENT

D、 XmlPullParser.END\_ATTRIBUTE

在下列选项中，不属于XmlPullParser的事件类型的是（E）

A、 END\_DOCUMENT

B、 START\_TAG

C、 END\_TAG

D、 START\_DOCUMENT

E、 END\_TEXT

在QQ登录案例中，获得保存在SharedPreferences中的账号密码，调用的方法是（A）

A、 getString()

B、 getStringExtra ()

C、 getStringValue()

D、 getValue()

在下列选项中,SD卡的根目录是(B )

A、/mnt

B、/mnt/sdcard

C、/data

D、/data/data

在XmlSerializer的方法中，向XML文件中写一个开始标签的方法是（B）

A、 startDocument

B、 startTag

C、 text

D、 endTag

以下哪个选项不属于openFileOutput方法与 getSharedPreferences方法的文件操作模式参数( D)。

A、 Context.MODE\_PRIVATE;

B、 Context.MODE\_APPEND;

C、 Context.MODE\_WORLD\_READABLE;

D、 Context.MODE\_WORLD;

在Editor的方法中，用于存储String类型参数的方法是（D）

A、 set()

B、 setString()

C、 put()

D、 putString()

Android中使用xmlPullParser解析器解析xml, 获取解析事件类型的方法是( C) 。

A、 getDocument()

B、 getDocumentTag()

C、 getEventType()

D、 getAttribute()

在XmlPullParser的方法中，初始化解析器的方法是（C）

A、 setInput()

B、 setOutput()

C、 getEventType()

D、 setEventType()

在下列选项中，关于openFileInput()方法接收的参数，描述正确的是（C）

A、 一个输入流对象

B、 一个目录对象

C、 /data/data/com.itheima.savetofile/目录下一个文件的名称

D、一个输出流对象

Android中初始化SharedPreferences,以下正确的是( D)。

A、 SharedPreferences sp = new SharedPreferences();

B、 SharedPreferences sp = SharedPreferences.getDefault();

C、 SharedPreferences sp = SharedPreferences.Factory();

D、 SharedPreferences sp = getSharedPreferences(“config”, MODE\_PRIVATE);

在XmlPullParser的方法中，获得标签体内容的方法是（C）

A、 getName()

B、 next()

C、 nextText()

D、 getEventType()

在SharedPreferences的方法中，用于获得String类型参数的方法是（A）

A、 getString()

B、 getStringExtra()

C、 getStringValue()

D、 getValue()

在QQ登录案例中，显示上次用户输入的账号密码的代码，需要写在（B）方法中。

A、 onStart()

B、 onCreate()

C、 onDestroy()

D、 onStop()

在Environment类中,用来获得SD根目录方法的是(B )

A、 getDataDirectory()

B、 getExternalStorageDirectory()

C、 getExternalStorageState()

D、 getDownloadCacheDirectory()

Android中开启事务的方法正确的是(B )

A、 db.startTransaction()

B、 db.beginTransaction()

C、 db.endTransaction()

D、 intent.startTransaction()

在android中对数据库的表进行查询操作用SQLiteDatabase类中的那两个方法进行查询（C ）

A、 insert()和rawQuery()

B、 query()和execSQL()

C、 query()和rawQuery()

D、 query()和update()

在android中对数据库做增删改查有两种方式分别是SQLiteDatabase这个类中的哪几个方法 （B ）.

A、 第一种方式execSQL()和rawQuery()方法操作，第二种方式直接提供封装好的insert()、delete()、update()和query() 这四个方法操作;

B、 第一种方式execSQL()方法操作，第二种方式直接提供封装好的insert()、delete()、update()和query() 这四个方法操作

C、 两种方式都是用这个方法execSQL()

D、 两种方式都是提供封装好的insert()、delete()、update()和query() 这四个方法操作;

Android系统中使用的数据库是（D ）。

A、 Oracel

B、 SQLServer

C、 MySQL

D、 SQLite

Cursor中的（）方法用于移动光标到下一行。（A）

A、 moveToNext()

B、 moveToFirst()

C、 moveToLast()

D、 moveToPrevious()

关于操作SQLite数据库，不正确的说法是( C).

A、 SQLiteOpenHelper类用来创建数据库和更新数据库

B、 SQLiteDatabase类是用来操作数据库的

C、 在每次调用SQLiteDatabase的getWritableDatabase()方法时，会执行SQLiteOpenHelper的onCreate方法。

D、 当数据库版本发生变化时，可以自动更新数据库结构

SQLiteOpenHelper中的（）方法用于创建或打开一个只读的数据库。（C）

A、 onCreate

B、 onUpgrade

C、 getReadableDatabase

D、 getWritableDatabase

关于Android中sqlite3工具介绍不正确的是(D )

A、 sqlite3工具是一个命令行工具

B、 在使用sqlite3工具需要先开启模拟器或者真机

C、 使用sqlite3工具应该进入到dos下进行操作

D、 sqlite3工具是一个收费的查看数据库的工具

关于Android中sqlite3工具使用正确的是(D )

A、 adb sqlite3

B、 ls -l sqlite3

C、 sqlite3 cache

D、 sqlite3 person.db

在下列选项中，存放sqlite3命令行工具的目录是（B）

A、 sdk/platform-tools

B、 sdk/tools

C、 sdk/platforms

D、 sdk/build-tools

在下列选项中，关于SQLiteOpenHelper的主要作用描述正确的是（D）

A、 删除数据库表中的数据

B、 修改数据库表中的数据

C、 通过onCreate()方法和onUpgrade()方法管理数据库版本

D、 管理数据库的事务

在SQLiteDatabase的方法中，开启数据库事务的方法是（A）

A、 beginTransaction()

B、 startTransaction()

C、 getTransaction()

D、 setTransactionSuccessful()

为了让数据库帮助类TestDBHelper具有管理数据库版本的功能，需要让它继承的类是（A）

A、 SQLiteOpenHelper

B、 SQLiteDateBase

C、 CursorFactory

D、 DateBaseFactory

事务操作完成后一定要使用（）方法关闭事务（C）

A、 close()

B、 end()

C、 endTransaction()

D、 以上说法都不对

在下列选项中，打开SQLite数据库的工具是（C）

A、 open

B、 sqlite

C、 sqlite3

D、 cat

判断题

ContentProvider并不能实现数据存储。(×)

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(√)

XML是文件存储的一种形式。(√)

在openFileOutput()方法中，接收的第一个参数表示/data/data/com.itheima.savetofile/目录下的一个文件名，用于指定存储数据的文件。(√)

Android中数据存储方式只有一种。(×)

Android中用 isChecked( ) 方法用来判断CheckBox控件是否选中?(√)

解析数据之前必须先初始化解析器XmlPullParser(√)

Android 中获取到sp对象 SharedPreferences sp = new SharedPreferences();(×)

SharedPreferences是使用.properties文件存数数据的。(√)

Android中数据只能存储到sd卡上。(×)

要将数据序列化，首先要做的是创建与XML相对应的序列化器（XmlSerializer）。(√)

Android 中xmlPullParser解析原理是基于事件进行解析。(√)

序列化数据之前必须先初始化序列化器XmlSerializer。(√)

在QQ登录案例中，存储账号密码数据的文件是在data/data/包名/shared\_prefs目录下。 (√)

Android中的五大存储数据方式包括文件、SQLite数据库、SharedPreferences、contentProvider、网络。(√)

Android 中我们可以通过Xml.newSerializer( )方式获取xml序列化对象。(√)

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。(√)

创建XmlSerializer serializer = new XmlSerializer(×);

SQLite是遵守ACID关联式的数据库管理系统。(√ )

Android 中获取到SQLiteDatabase实例db后,可以通过db.beginTransaction()开启事务(√ )

Android中获取到SQLiteDatabase类实例后,可以对数据库进行增删改查操作.(√ )

Android 中sqlite3工具是命令行查看数据库的工具(√ )

Cursor的moveToPosition方法用于移动光标到指定位置。(√ )

getWritableDatabase()方法用于创建或打开一个读写的数据库。( √)

db.beginTransaction()用于开启数据库的事务。(√ )

关于Android中操作数据库, SQLiteOpenHelper类是用于操作数据库的.( ×)

SQLite支持 NULL、INTEGER、REAL（浮点数字）、TEXT(字符串文本)和BLOB(二进制对象)五种数据类型。( √)

Android中，通常先使用sqlite3命令行工具打开数据库,然后做增删改查的操作。( √)

创建一个数据库帮助类TestDBHelper,需要继承父类SQLiteOpenHelper后才具有管理数据库版本的功能。( √)

SQLite数据库的事务通常是在一组业务逻辑操作开始之前开启，在业务逻辑操作完成之后结束。( √)

填空题

Android中sqlite3工具的作用是\_\_\_管理数据库\_\_\_\_;

\_\_\_\_ \_是一个数据库访问类，该类封装了一系列数据库操作的API，可以对数据进行增删改查操作。SQLiteDatabase

Android系统中所使用的数据库是\_\_ \_\_\_\_\_ SQLite

在Android中使用的数据库为\_\_\_ ,它是一个轻量级的嵌入式数据库。SQLite

在操作SQLite数据库时\_\_\_ \_\_是用于操作数据库的SQLiteDatabase

SQLiteOpenHelper是一个\_\_\_\_\_类，该类用于创建数据库和数据库版本更新。抽象

在操作SQLite数据库时，\_\_\_ \_\_\_\_类是用于创建数据库和更新数据库的SQLiteOpenHelper

Android中开启事务首先\_\_\_\_调用\_\_\_然后通过\_\_\_ \_\_开启事务SQLiteDatabase beginTransaction()

\_\_\_\_ \_是指SQLite数据库中的一组数据库操作要么同时成功要么同时失败。SQLite事务操作

在Android中,\_\_\_ \_\_\_\_是用于操作数据库的增删改查的。SQLiteDatabase

Android中，通常使用\_\_\_\_\_命令行工具操作SQLite数据库。sqlite3

Android中如何获取到SharedPreferences实例对象\_\_\_\_\_ getSharedPreferences()\_\_\_\_\_\_

Android中数据存储常用目录是\_\_\_ \_\_\_\_\_\_/sdcard/Android/data//cache

Android中用使用\_\_\_ \_\_\_解析器来解析xml文件XmlPullParser

Android中\_\_\_\_\_ \_\_方法用来判断CheckBox控件是否选中? isChecked()

Android中把数据存储到sd卡对应的目录是\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ Environment.getExternalStorageState()\_

在存储用户信息案例中，使用\_\_\_\_\_\_\_方法得到/data/data/com.itheima.savetofile/info.txt路径的输出流。Environment.getExternalStorageDirectory()

可以使用\_\_\_\_ \_\_\_\_\_把数据序列化到XML格式的文件上。XmlPullParser \_

Android中常见数据存储方式有\_\_\_\_\_\_文件存储、sharePreferences、SQLite数据库、ContentProvider、网络存储\_\_\_\_

在Android中有\_\_\_\_\_5\_\_\_\_种存储数据的方式。

Android中使用openFileOutput()方法去获取文件输出流时,openFileOutput(String name,int mode) 中 mode模式有哪几种\_\_\_\_MODE\_PRIVATE ,MODE\_APPEND ,MODE\_WORLD\_READABLE ,MODE\_WORLD\_WRITEABLE\_\_\_\_\_

在Activity中，可以使用\_\_\_\_ \_\_\_方法可以打开/data/data/包名/files/a.txt文件的输出流对象。openFileInput()

在Android中，通常使用\_\_\_\_\_存储软件设置的参数。\_\_Properties文件

使用文件存储数据时，文件存储在软件的\_\_\_\_\_\_\_目录下\_data/data\_

第05章 UI进阶

1.关于BaseAdapter说法错误的是(D )

A、BaseAdapter是自定义的数据适配器

B、BaseAdapter是抽象的类 我们主要实现getCount方法和getView方法

C、BaseAdapter的getCount()方法的作用是返回Listview一共有多少个条目显示出来

D、BaseAdapter不是抽象的 可以直接使用

2.关于Listview下列说法正确的是( D)

A、Listview的条目没有点击事件

B、BaseAdapter的getCount方法返回每个条目的id对象

C、若listview当前能显示10条，一共有100条数据，则产生了100个view

D、Listview必须通过Adapter来提供数据

3.关于Fragment介绍错误的是( C).

A、在Android3.0版本开始提供了Fragment

B、Fragment主要应用到平板上

C、Fragment技术只能应用到3.0之后的系统上.

D、Fragment可以理解成是Activity的一部分.

4.下列控件中，用于以列表形式展示数据的是（B ）。

A、GridView

B、ListView

C、TextView

D、EditText

5.关于SimpleAdapter说法正确的是(B ).

A、SimpleAdapter是抽象类

B、SimpleAdapter数据适配器 每个item显示的内容用map来封装

C、Listview显示数据不可以使用simpleAdapter来显示

D、SimpleAdapter开发中用不到

6.在BaseAdapter的方法中，根据位置得到条目的ID的方法是（C）

A、getView()

B、getItem()

C、getItemId()

D、getCount()

7.在BaseAdapter的方法中，根据位置返回一个条目的View的方法是（A）

A、getView()

B、getItem()

C、getItemView()

D、getItemId()

8.关于BaseAdapter说法错误的是（C）

A、BaseAdapter是抽象类，我们主要实现getCount()方法和getView()方法

B、BaseAdapter是自定义的数据适配器

C、BaseAdapter不是抽象类，可以直接使用

D、BaseAdapter的getCount()方法的作用是返回ListView一共有多少个条目显示出来

9.以下Fragment说法错误的是( D).

A、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，因而Fragment在平板上应用的非常广泛.

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

10.在BaseAdapter的方法中，用来返回ListView显示条目个数的方法是（D）

A、getViewCount()

B、getItemCount()

C、getItems()

D、getCount()

11.在下列选项中，用来给ListView填充数据的方法是（A）

A、setAdapter()

B、setDefaultAdapter()

C、setBaseAdapter()

D、setView()

12.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（D）

A、DefaultAdapter

B、ArrayAdapter

C、BaseAdapter

D、SimpleAdapter

13.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（B）

A、DefaultAdapter

B、ArrayAdapter

C、BaseAdapter

D、SimpleAdapter

14.自定义一个数据适配器MyAdatper，需要让它继承的类是（C）

A、DefaultAdapter

B、ParentAdapter

C、BaseAdapter

D、BasicAdapter

判断题

1.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.(V)

2.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(X)

3.Android中数组适配器ArrayAdapter显示数组的内容非常方便.(V)

4.Android中BaseAdapter的getView方法作用是返回Listview每个条目具体显示的内容(V)

5.Android 中ListView控件显示数据和TextView一样(X)

6.自定义数据适配器类时，继承的父类是DefaultAdapter。(X)

7.使用V4包中的Fragment,通过getSupportFragment获取到Fragment的管理者.(V)

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

9.ListView通常用于在界面上显示一个垂直滚动的列表。(V)

10.ArrayAdapter通常用来把数组中的数据填充在ListView上。(V)

填空题

1.Fragment技术在Android【】版本开始被引入3.0

2.Android中Listview显示一个数组的内容,我们最好用哪个【】适配器ArrayAdapter

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

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

5.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

6.Android中的Listview是以【】的形式展示数据. 可滚动的列表

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

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

9.BaseAdapter中的getView()方法作用是【获取用于显示相应位置的数据View】。

10.Fragment【】生命周期方法是用来加载Fragment的View. onCreatView（）

11.使用V4包中的Fragment,【】获取到Fragment的管理者. getSupportFragment

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

13.在Android中, 需要使用【】给ListView填充数据。适配器

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

15.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（C ）。

A、 用于获取Uri路径后面的ID部分

B、 增删改查的方法都在这个类中

C、 用于添加URI的类

D、 根本就用不到这个类，没关系

利用内容解析者查询短信数据时uri怎么写( A)。

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/”);

Android中创建内容提供者要继承( B)。

A、 ContentData

B、 ContentProvider

C、 ContentObserver

D、 ContentDataProvider

在Android中的Activity种通过下面哪个方法来得到ContentResolver的实例对象。( B

A、 new ContentResolver

B、 getContentResolver()

C、 newInstance()

D、 ContentUris.newInstance()

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（ C）。

A、 Contacts.Photos.CONTENT\_URI

B、 Contacts.People.CONTENT\_URI

C、 Contacts.Phones.CONTENT\_URI

D、 Media.EXTERNAL\_CONTENT\_URI

ContentProvider中的（C）方法根据传入的Uri查询指定条件下的数据。

A、 delete

B、 insert

C、 query

D、 update

定义一个ContentProvider过程中，需要增加匹配的uri，请问在UriMatcher.addURI(“youAuthority”,”item/”,1)语句中井号代表（A）。

A、 某个字段

B、 表名

C、 匹配任意URI

D、 id

当观察到的Uri代表的数据发生变化时，会触发ContentObserver中的（C）方法。

A、 onCreate()

B、 notifyChange()

C、 onChange()

D、 以上说法都不对

短信的内容提供者是（C）

A、 ContactProvider

B、 MessageProvider

C、 SmsProvider

D、 TelephonyProvider

在下列选项中，联系人信息内容提供者的主机名是（D）

A、 contact

B、 com.android.contacts

C、 com.android.provider.contact

D、 com.android.provider.contacts

下面关于ContentProvider描述错误的是（C ）。

A、 ContentProvider可以暴露数据

B、 ContentProvider用于实现跨程序共享数据

C、 ContentProvider不是四大组件

D、 ContentProvider通过Uri的形式对外提供数据

在下列选项中，关于内容提供者的说法错误的是（D）

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

如果要调用现成的 ContentProvider，获得如下（B ）对象才能调用其方法进行增删查改。

A、 CursorLoader

B、 ContentResolver

C、 Cursor

D、 ContentProvider

下面哪些功能需要用ContentProvider来实现（A）。

A、 读取系统中的短信内容

B、 建立一个数据库

C、 开机后自动启动一个程序

D、 播放一段音乐

短信内容提供者的主机名是（B）

A、 sms

B、 com.android.sms

C、 smsProvider

D、 com.android.smsProvider

在读取联系人信息案例中，没有操作的表是（D）

A、 raw\_contacts

B、 data

C、 mimetypes

D、 contacts

在Provider的节点中，用来指定内容提供者的主机名的属性是（A）

A、 android:name

B、 android:authorities

C、 android:process

D、 android:label

可以在Activity中得到ContentResolver实例对象的方法是（B）

A、 new ContentResolver()

B、 getContentResolver()

C、 newInstance()

D、 ContentUris.newInstance()

在下列选项中，关于ContentResolver的说法错误的是（D）

A、 ContentResolver通过uri匹配到内容提供者

B、 通过ContentResolver可以在其它应用程序中访问内容提供者

C、 ContentResolver的增删改查方法与目标内容提供者的增删改查方法是一一对应

D、 ContentResolver不需要通过uri匹配到内容提供者

自定义内容观察者时，继承的类是（B）

A、 BaseObserver

B、 ContentObserver

C、 BasicObserver

D、 DefaultObserver

在下列选项中，关于content provider的功能说话正确的是（A）

A、 读取系统中的短信内容

B、 建立一个数据库

C、 开机后自动启动一个程序

D、 播放一段音乐

在Activity中，获得ContentResolver对象的方法是（A）

A、 getContentResolver()

B、 getResolver()

C、 getContentResolvers()

D、 getResolvers()

判断题

Uri是由scheme、authorites、path三部分组成。(√ )

Uri是指统一资源标示符。(√ )

ContentProvider与ContentResolver相互配合使用的。(√ )

path部分代表资源（或者数据），这个部分是不可改变的。(× )

内容提供者主要功能是实现跨程序共享数据的功能。(√)

ContentProvider中的getType()方法是用来获取当前Uri路径指定数据的类型。( √)

provider中的android:authorities代表了访问本provider的路径，这里的路径不是唯一的。(× )

provider中的android:name代表是继承于ContentProvider类的的全路径名称。( √ )

Android中创建内容提供者需要继承【ContentProvider】类。( √)

ContentResolver的notifyChange(Uri uri,ContentObserver cob)方法中，参数ContentObserver表示数据发生变化时指定具体的观察者接收消息。( √)

Android中的ContentResolver主要作用是获取通过内容提供者暴露出来的数据。( ×)

Android中使用内容解析者查询联系人数据库信息的时候我们只要关心2张表就可以了。(× )

利用内容观察者可以监听短信数据库的变化,当短信数据库发生变化的时候会执行内容观察者的onChange()方法。( √)

ContentProvider可以将数据暴露给其他程序。(√ )

Android中通过内容解析者查询短信数据库的内容时,不需要加入读短信的权限.(× )

内容提供者为其他应用程序提供了统一的访问数据库的方式，可以让其他应用程序来调用。( √)

Android中的ContentResolver是Android的四大组件之一。(×)

Android中的短信数据库的内容我们可以直接通过内容解析者进行查询.(×)

Android中创建内容提供者要继承ContentObserver。(×)

联系人信息是存放在数据库的sms表中的。(√ )

内容提供者只有在AndroidManifest.xml文件中注册后，才能运行。( √)

Android 中的ContentResolver 查询数据是通过url来获取内容提供者暴露的数据。(√ )

读取短息数据时，是通过内容提供者读取的。(× )

在短信接收器案例中，自定义的短信内容提供者SmsContentObserver类，继承了ContentObserver类。(√ )

注-\*6册内容观察者是通过ContentResolver的registerContentObserver()方法注册的。(√ )

ContentResolver的增删改查方法与目标内容提供者的增删改查方法不是一一对应的。( ×)

在短信接收器案例中，短信内容提供者的数据发生变化时，会触发onChange()方法的调用。(√ )

ContentResolver是通过Uri匹配内容提供者的。(√ )

填空题

为了解析Uri对象，Android系统提供了一个辅助工具类\_\_\_\_\_用于匹配Uri。UriMatcher

Android中通过ContentResover.query()查询短信数据库的时候,第一个Uri参数如何写\_\_\_ \_\_\_\_ contentprovider

内容观察者是通过观察\_\_\_\_来观察数据库的变化\_消息中心\_\_

\_\_\_\_\_是用来观察指定Uri所代表的数据。消息中心

利用内容解析者读取短信数据库内容时,短信数据库\_\_\_\_\_表主要用来存储短信信息\_SmsInfo\_

使用\_\_\_ \_\_\_\_可以操作其他应用的数据。ContentResolver

resolver.registerContentObserver()方法用于\_\_ \_\_\_\_\_。注册内容观察者

创建UriMatcher对象时调用UriMatcher(int code)，参数通常使用UriMatcher.NO\_MATCH，表示路径不满足条件返回\_\_\_\_-1\_\_\_。

当ContentObserver观察到指定Uri代表的数据发生变化时，就会触发ContentObserver的\_\_\_\_\_方法。onChange()

内容提供者把私有的数据给暴露出来,我们通过\_\_\_\_\_来进行查询数据\_ContentResolver\_

创建一个内容提供者类AccountContentProvider，需要让它继承父类\_\_\_ \_\_\_ ContentProvider\_

在Android中,是通过\_\_\_\_ \_\_\_读取联系人信息的。ContentResolver

注册provider时需要指定两个属性\_\_\_android.name\_\_\_\_和android:authorities。

短信数据是存放在\_\_\_ \_\_\_表中的。\_SmsInfo

Android中通过内容提供者来读取联系人信息,\_\_ \_\_\_\_表用来保存联系人信息的. \_SmsInfo

在短信接收器案例中，注册短信内容观察者时，使用的到Uri是\_\_\_\_。onChange\_

\_\_主要是用来观察内容提供者里面数据的变化情况\_ContentObserver。

在Android中,通常使用\_\_\_\_ \_\_\_调用内容提供者。消息中心

第07章 广播

选择题

关于BroadcastReceiver的说法不正确的是（D ）.

A、 广播接收器是android四大组件之一

B、 对有序广播，系统会根据接收者声明的优先级别按顺序逐个执行接收者

C、 接收者声明的优先级别在的android:priority属性中声明，数值越大优先级别越高

D、 在配置文件manifest中配置接收器叫做动态注册

要发送一个广播，需要实现sendBroadcast方法，假设其中intent=new Intent（“com.itheima.myandroid”），那么com.itheima.myandroid (B ).

A、 是接收者activity的名字

B、 与接收广播的程序的配置文件中过滤器中的名字相同

C、 与定义的receiver的android:name相同

D、 以上都不对

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(C ).

A、

B、

C、

D、

Android中广播分为(B )种.

A、1

B、2

C、3

D、4

继承BroadcastReceiver会重写（A ）方法。

A、 OnReceiver()

B、 onUpdate()

C、 onCreate()

D、 onStart()

广播接收者需要在清单文件配置(A )节点

A、 receiver

B、 broadReceiver

C、 service

D、 contentProvider

关于sendBroadcast()方法说法正确的是( B).

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

关于abortBroadcast说法正确的是(D)

A、 该方法的作用是发送有序广播

B、 该方法的作用是用于拦截无序广播

C、 发送一条有序广播

D、 通过该方法可以终止有序广播

Android中定义广播接收者要继承( A).

A、 BroadcastReceiver

B、 BroadCast

C、 Receiver

D、 BroadcastReboot

在清单文件中注册了NEW\_OUTGOING\_CALL,代码中获取到广播事件的方法是(D ).

A、 getAction()

B、 getActionCall()

C、 getMethod()

D、 getOutCall()

手机注册android.intent.action.BOOT\_COMPLETED广播事件,说法正确的是( B)

A、 定义该广播接收者不需要在清单文件里面配置

B、 手机重启的广播事件需要添加相应的权限

C、 不需要任何的权限

D、 该广播事件会很浪费时间

关于短信拦截的广播事件说法错误的是(C ).

A、 监听用户的短信到来的广播事件在高版本ADT里该事件找不到了

B、 需要注册 权限

C、 在国内国外都可用随意注册这样广播事件

D、 以上说法都正确

注册外拨电话的广播事件需要加的权限是(C ).

A、 不需要加权限

B、

C、

D、

（A）广播是当应用程序关闭后，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。

A、 常驻型广播

B、 非常驻型广播

C、 以上两种都可以

D、 以上说法都不对

关于广播接收者说法错误的是(D ).

A、 Android中定义广播接收者要继承BroadCastReceiver

B、 Android中定义广播接收者的目的之一是方便我们开发者进行开发

C、 Android系统中内置了很多系统级别的广播

D、 Android中定义广播这个组件意义不是很大

关于有序广播和无序广播说法正确的是( A).

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

有序广播可以通过( )方法拦截广播. ( D.

A、 abort( )

B、 abortReceiver( )

C、 Receiver( )

D、 abortBroadcast( )

Ip拨号器中我们把ip号码通过sharedPreferences保存起来,以下说法错误的是(D ).

A、 通过上下文来初始化sharedPreferences

B、 使用sharedPreferences需要获取sharedPreferences的编辑器.

C、 sharedPreferences保存数据后实际上生成了一个xml文件

D、 使用sharedPreferences初始化后可以直接保存数据.

在清单文件中，注册广播时使用的节点是（ C）。

A、

B、

C、

D、

自定义BroadcastReceiver时在androidManifest中用哪个标签定义（A ）

A、 receiver

B、 activity

C、 application

D、 uses-sdk

对于一些特殊的广播事件,比如屏幕锁屏和解锁,以下说法正确的是(A ).

A、 对于这样的广播事件,需要采用动态代码的方式进行注册,在清单文件注册不生效

B、 直接在清单文件里面配置相应的动作就可以

C、 对文件操作的权限

D、 设置程序开机第一启动的权限

setResultData()方法的作用是( A);

A、 修改广播接收者的数据

B、 修改数据并往下传递

C、 设置广播接收者的数据

D、 以上都不对

注册外拨电话的广播事件对应的action是( A).

A、 android\_intent.action.NEW\_OUTGOING\_CALL

B、 android\_intent.action.NEW\_CALL

C、 android\_intent.action.OUTGOINT\_CALL

D、 android\_intent.action.OUTGOINT\_CALL\_DATA

msBroadCastReceiver = new SmsBroadCastReceiver();

IntentFilter intentFilter = new IntentFilter(“android.provider.Telephony.SMS\_RECEIVED”);

BroadCastReceiverActivity.this.registerReceiver(smsBroadCastReceiver, intentFilter);

请阅读以上代码，下面说法不正确的是（ D）

A、 以上代码进行的是广播的动态注册过程，当程序退出后这个广播接收器将不能再接收到任何广播

B、 以上代码分别建立了一个广播接收器和一个意图过滤器

C、 以上代码进行的是广播的动态注册过程,如果得到广播意图的Action，则此接收器可以接收任何的广播

D、 以上代码进行了广播的注册过程，即使本程序退出后这个广播接收器仍能再接收发送的广播

25) BroadcastReceiver广播中有几种注册方式（ B）.

A、 一种

B、 两种

C、 三种

D、 四种

26) 下列关于广播接收者，描述错误的是（ C）。

A、 广播接收者是四大组件之一

B、 广播接收者必须要在清单文件中注册

C、 广播接收者无需注册就可以监听广播事件

D、 广播接收者创建时需要继承BroadcastReceiver

27) 在android中android:permission="android.permission.RECEIVE\_BOOT\_COMPLETED"权限是干什么的（ D）.

A、 没什么用

B、 在数据库增删改查时用的权限

C、 对文件操作的权限

D、 设置程序开机第一启动的权限

判断题

Android中定义广播接收者,定义一个类要继承BroadCastReceiver类.( √)

有序广播配置优先级对应的属性是property.( ×)

配置手机重启的广播事件不需要加额外的权限.( ×)

Android中广播接收者事件可以在清单文件里面注册,也可以通过代码的方式注册.( √ )

Android中通过sendBroadCast方法发送无序广播( √)

广播接收者不在清单文件中注册也能接收广播。(√ )

手机重启对应的广播事件是BOOT\_COMPLETED.( √ )

代码注册广播需要调用registerReceiver方法.( √)

Android程序中，广播只有一种即无序广播.( × )

拦截有序广播的对应的方法是abortBroadcast().(√ )

Android中广播接收者必须在清单文件里面注册(× )

BroadcastReceiver广播中有2种注册方式.( √ )

注册外拨电话的广播事件时不需要加额外的权限.( × )

广播分有序广播和无序广播.( √ )

注册系统短信到来的广播事件不需要接收短信的权限.( × )

通过sendOrderBroadCast发送有序广播可以指定一个最终的广播接收者.( √)

有序广播和无序广播都可以被拦截.( × )

广播接收者只能监听来自程序的广播，不能监听来自系统的广播。( ×)

注册系统短信到来的广播事件需要加接收短信的权限.( √)

一个广播事件可以有多个广播接收者接收。( √)

发送自定义广播可以通过sendbroadCast方法进行发送(√ )

Android系统内置了很多广播，例如手机开机完成会发送一条广播。( √)

Android中广播分为有序广播和无序广播2种.( √ )

有序广播和无序广播都可以被拦截.( ×)

注册外拨电话的广播事件对应的action是android\_intent.action.NEW\_OUTGOING\_CALL .( √ )

Android中所有广播接收事件必须都在清单文件注册.( ×)

填空题

\_\_\_方法可以用来拦截有序广播,终止广播\_\_abortBroadcast()

Android中发送有序

广播和无序广播分别对应哪两个方法\_\_\_ abortBroadcast()\_\_\_\_,sendOrderedBroadcast()\_\_\_.

有序广播配置优先级需要在清单文件配置\_\_\_ \_\_属性. android:priority

代码注册广播需要调用\_\_\_registerReceiver()\_\_\_\_方法，解除广播需要调用\_\_\_unregisterReceiver()\_\_\_\_方法。

sendBroadCast是发送\_\_\_无序\_\_\_\_广播.

注册系统短信到来的广播事件类型的action是\_\_\_android.permission.RECEIVE\_SMS\_\_\_\_.

拦截有序广播的方法是\_\_\_\_\_\_. abortBroadcast()\_

在Android系统中，广播分为\_\_\_有序\_\_\_\_广播和\_\_\_无序\_\_\_\_广播

BroadcastReceiver广播中有\_\_\_2\_\_\_\_种注册方式.

注册广播有两种方式，常驻型广播与\_\_非常驻型广播\_\_\_\_\_。

开机自动运行android程序的广播在android的manifest文件中添加的action属性是\_\_\_ antion android:name=” android.intent.action.BOOT\_COMPLETED”\_\_\_\_.

\_\_\_\_ \_\_\_方法是发送有序广播. sendOrderedBroadcast()

Android中定义广播接收者要继承\_\_ \_\_\_类. BroadcastReceiver

手机重启对应的广播事件是\_\_\_\_antion android:name=” android.intent.action.BOOT\_COMPLETED”\_\_\_\_.

注册系统短信到来的广播事件需要加入的权限是\_\_\_ \_\_. android .permission.RECEIVE\_SMS

广播是一种运用在应用程序之间\_\_ \_\_\_\_的机制。\_消息传递

在清单文件中注册了NEW\_OUTGOING\_CALL,代码中获取到广播事件的方法是\_\_\_\_.\_getOutCall()

\_\_ \_\_\_是用于过滤、接收并响应广播的一类组件。广播接收者

Android清单文件配置广播接收者需要配置\_\_\_\_ \_\_\_节点receive

注册外拨电话的广播事件是\_\_ antion android:name=” android.intent.action.NEW\_OUTGOING\_CALL\_\_\_\_\_

第08章 服务

选择题

关于AIDL说法正确的是(A )

A、 AIDL语言是java语言的演变

B、 IPC全称是Interface process communication,AIDL语言可以解决进程间通信

C、 AIDL语言语法复杂,学习成本高

D、 以上说法都不正确

Context.startService方式的service生命周期下面正确的描述是( A).

A、 启动时 onCreate() –> onStart()

B、 停止时，onStop()–> onDestroy()

C、 启动时 onCreate()–>onStart()->onResume()

D、 停止时，onStop()

以下关于Service的说法，正确的是（ C）

A、 Service是可以与用户直接交换

B、 每个Service class可以在AndroidManifest.xml文件中有相应的< service>声明，也可以不声明直接使用

C、 Service是Android四大组件之一

D、 Service只能通过startService方式开启

关于Service和Thread的区别说法，不正确的是(B ).

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．

关于MediaPlayer说法正确的是(A )

A、 MediaPlayer只能播放音频文件

B、 MediaPlayer播放音频文件必须放到Service里面

C、 MediaPlayer既可以播放音频文件也可以播放视频文件

D、 以上说法都不正确

以startService开启服务以下说法正确的是( A)

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()

android中绑定一个service的方法是哪个（ A）.

A、 bindService()

B、 startService()

C、 unBindService()

D、 onBind()

通过bindService方式开启服务,服务生命周期是(C )

A、 onCreate()—onStart()—onBind()—onDestroy()

B、 onCreate()—onBind()—onDestroy()

C、 onCreate()—onBind()—onUnBind()—onDestroy()

D、 onCreate()—onStart()—onBind()—onUnBind()—onDestroy()

关于远程服务和本地服务说法正确的是(C ).

A、 远程服务是在Tomcat服务器上的服务

B、 本地服务和远程服务一样

C、 AIDL是用来解决进程间通信的语言

D、 以上都不正确

把播放音乐的操作放到Service里以下说法正确的是(D ).

A、 可以提供运行效率

B、 播放音乐的操作必须放入到服务里

C、 在Service里更安全

D、 放到服务里目的是提升进程的优先级,不容易被系统回收

关于IPC说法正确的是( A)

A、 IPC全称是Inner process communication指进程间通信

B、 IPC全称是Interface process communication

C、 进程间通信指的是在一个应用内进行通信

D、 以上说法都不正确

以下关于服务的生命周期说法正确的是(B )

A、A.服务的生命周期和Activity一样

B、服务的创建会执行onCreate()

C、启动时 onCreate()–>onStart()->onResume()

A、 通过startService方式开启服务,首先会调用onCreate 和 onStart方法

通过bindService方法来启动一个Service那么服务的生命周期正确的是( C).

A、 onCreate()—onStart()—onBind()—onDestroy()

B、 onCreate()—onBind()—onDestroy()

C、 onCreate()—onBind()—onUnbind()—onDestroy()

D、 onCreate()—onStart()—onBind()—onUnBind()—onDestroy()

以下关于Service的说法，不正确的是（B）。

A、 Service是没有用户可见的界面，不与用户交互

B、 每个Service class可以在AndroidManifest.xml文件中有相应的< service>声明，也可以不声明直接使用

C、 Service可以通过 Context.startService()来启动

D、 Service可以通过Context.bindService()来启动

关于服务的创建说法错误的是( D).

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

关于AIDL描述错误的是(D ).

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

判断题

Android中想要创建一个服务,定义一个类继承Service,并需要在清单文件中注册.(√ )

通过bind方式开启服务,服务被成功绑定后会调用服务的onBind方法。(√ )

通过startService方式开启服务,首先会调用OnCreate方法,多次调用startService方法只会调用onStart()方法.(× )

通过bindService方式开启服务和通过startService方式开启服务,服务的生命周期一样.( × )

IPC全称是Inner process communication叫进程间通信( ×)

服务只有一种开启方式即startService().(× )

Android中服务的生命周期和Activity的生命周期一样.( × )

AIDL语言是用来解决进程间通信( √)

通过startService()方式开启服务首先会调用服务的onCreate方法,然后调用服务的OnStartCommand方法,当开启服务的Activity退出时,会执行服务的onDestroy方法。(√ )

创建一个Service，需要在清单文件中进行配置( √)

Android中服务可以理解成是在后台长期运行并且没有界面的activity.( √ )

远程服务和本地服务都运行在同一个进程中.( ×)

远程服务是指运行在Tomcat上的服务( ×)

AIDL 全称是Android interface definition language叫Android接口定义语言.( √ )

Android中服务是四大组件之一.( √)

我们把播放音乐操作最后放到Service里进行操作.( √ )

Android中创建服务组件需要继承Service类。(√ )

填空题

通过bindService方式开启服务,服务的生命周期是\_\_\_\_onCreate()->onBind()->onUnBind()->onDestroy()\_\_\_.

Android进程间通信(IPC)可以通过\_\_\_\_AIDL\_\_\_技术来进行通信

通过Context.startService()方式开启服务后在,再次调用开启服务的方法会执行服务生命周期的\_\_\_onStartCommand()\_\_\_\_方法.

IPC的全称是\_\_\_ Inter-Process Communication\_\_\_\_.

创建一个Service，需要在\_\_\_\_\_文件中进行配置. 清单

服务可以通过\_\_\_startService\_\_\_\_方法和\_\_\_\_\_bindService\_\_方法来开启服务.

通过bindService方式开启服务后,当服务的调用者关闭后需要对服务进行解绑服务,解绑服务调用的方法是\_\_\_\_\_.onUnBind()

我们把播放音乐操作最后放到\_\_\_\_\_里进行操作. Service

本地服务和远程服务通过\_\_\_\_\_来实现服务的通信\_AIDL\_

Android中创建服务需要继承\_\_\_\_ \_\_\_类. Service

通过bindService方式开启服务,服务被绑定成功后调用服务的\_\_\_\_\_方法. onBind()

采用startService()方法开启服务,肯定会调用\_\_\_\_ 方法。onCreat\_

通过bindService方式开启的服务,\_\_\_\_ \_\_\_方法可以进行解绑服务. onUnBind

在Android中，用于管理后台服务的控件是\_\_ \_\_\_\_。\_Service

采用\_\_\_\_ \_\_\_方法开启服务后,多次调用该方法,只会执行onStart方法. startService

Android中服务需要在清单文件中配置\_\_\_ \_\_\_\_节点. service

Android中有\_\_\_\_StartService()\_\_\_方式开启服务和\_\_\_bindService()\_\_\_\_方式开启服务.

下面是书本上的课后习题以及答案

1.1 习题

一、 填空题

1、 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\_\_\_。

2、 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。

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

4、 在 Android 程序中，src 目录用于放置程序的\_\_\_ java 代码文件\_\_\_。

5、 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\_\_\_。

二、 判断题

1、 Android 实际上就是一个手机（ ×）。

2、 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（×）。

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

4、 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（× ）。

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

三、选择题

1、 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（D

A、 1G B、2G C、3G D、4G

2、 ADT Bundle 中包含了三个重要组成部分，分别是（ABC ）。

A、 Eclipse B、SDK C、SDK Manager.exe D、ADB

3、 应用程序层是一个核心应用程序的集合，主要包括（B ）。

A、 活动管理器 B、短信程序 C、音频驱动 D、Dalvik 虚拟机

4、 ADB 的常见指令中“列出所有设备”的指令是（C ）。

A、 adb uninstall B、 adb install C、adb device D、adb emulator –avd

5、 创建程序时，填写的 Application Name 表示（A ）。

A、 应用名称 B、项目名称 C、项目的包名 D、类的名字 ）。

四、 简答题

1、 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。

2、 请简要说明 ADB Bundle 开发工具中 SDK 的作用。

答：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。

五、 编程题

1、编写任意一个 Android 程序并运行起来。

1.2 习题一、填空题

1、 Android 中的布局分为六种，分别是\_\_RelativeLayout\_\_\_\_、LinearLayout、TableLayout、GirdLayout、FrameLayout\_\_和\_\_\_AbsoluteLayout。

2、 Android 相对布局中，表示“是否跟父布局左对齐”的属性是\_\_\_android:layout\_alignParentLeft。

3、 线性布局主要有两种形式，一种\_\_\_水平\_\_\_线性布局，一种是\_\_\_\_竖直\_\_线性布局。

4、 创建 Android 程序时，默认使用的布局是\_\_\_RelativeLayout\_\_\_。

5、 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\_\_\_。

二、 判断题

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

2、 Toast 的作用是显示一些提示信息（ √）。

3、 TableRow 必须要设置 layout\_width 和 layout\_height 属性（×）。

4、 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（√）。

5、 Android 程序中是不支持国际化的（×）。

三、 选择题

1、 以下属性中，哪个属性可以“在指定控件左边”是（D ）

A、 android:layout\_alignLeft B、android:layout\_alignParentLeft

C、android:layout\_left D、android:layout\_toLeftOf

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

A、 行数 B、列数 C、总行数 D、总列数

3、 实际开发中刮刮乐游戏的布局是按照（C ）布局写的。

A、 相对布局 B 线性布局 C 帧布局 D 绝对布局

4、 网格布局是 Android（D ）新增的布局。

A、3.0 B、3.1 C、3.2 D、4.0

5、 相对布局中，“是否跟父布局底部对齐”是属性（B ）。

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

C、android:layout\_alignBaseline D、android:layout\_below

四、 简答题

1、 请简述一下如何在程序中使用 Toast。

使用 Toast 可以直接调用 Tosast 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();

2、 请说明布局有几种类型，每种类型的作用。

答：一共有六种布局，它们的作用分别是：

 RelativeLayout：相对于其他控件或者容器决定控件的位置；

 LinearLayout：使控件以竖直或者水平方向排列；

 TableLayout：使控件以表格形式排列；

 GirdLayout：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；

 FrameLayout：使控件按照创建顺序在屏幕的左上角重叠显示；

 AbsoluteLayout：通过绝对的坐标控制控件摆放的位置。

3、 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。

4、 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。

1.3 习题

一、 填空题

1、 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\_。

2、 Activity 的四种启动模式是\_\_ standard\_\_\_\_、singleTop、singleTask\_\_\_和\_\_\_singleInstance。

3、 Android 中 Intent 寻找目标组件的方式有两种\_\_\_隐式 Intent\_\_\_和\_\_\_\_显示 Intent\_\_。

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

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

二、 判断题

1、 Activity 是 Android 应用程序的四大组件之一（√）。

2、 Intent 一般只用于启动 Activity 不能开启广播和服务（× ）。

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

4、 Activity 默认的启动模式是 singleTop 模式（× ）。

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

三、 选择题

1、 一个应用程序默认会包含（A ）个 Activity。

A、1 个 B、5 个 C 、10 个 D、若干个

2、 下列方法中，Activity 第一次启动到关闭不会执行的是（ D）。

A、 onCreate() B、onStart() C、onResume() D、onRestart()

3、 下列组件中，不能使用 Intent 启动的是（D ）。

A、 Activity B、启动服务 C、广播 D 内容提供者

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

A、 resultCode B、request C、requestCode D、data

5、 下列关于 Activity 的描述，错误的是（ C）。

A、 Activity 是 Android 的四大组件之一

B、 Activity 有四种启动模式

C、 Activity 通常用于开启一个广播事件

D、 Activity 就像一个界面管理员，用户在界面上的操作是通过 Activity 来管理。

四、 简答题

1、 请简要说明 Activity 四种启动模式的区别。

1、四种启动模式分别是：

 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。

 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。

 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。

 singleInstance：启动一个新的任务栈管理 Activity

2、 请简要说明 Activity 的三种状态以及不同状态使用的方法。

2、Activity 三种状态分别是：

 运行状态：该状态下可以对界面进行操作

 暂停状态：界面可见但不具有焦点无法点击

 停止状态：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。

五、 编程题

1、 请编写一个程序，通过隐式意图打开系统中的浏览器。

2、 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、年龄，第二个界面上面显示“恭喜您！来到这个世界 n 年！”。

1.4 习题

一、 填空题

1、 序列化是将对象状态转换为 可保持或传输\_\_\_的过程。

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

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

4、 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\_\_。

5、 Android 中的数据存储方式有五种，分别是\_\_\_\_文件\_\_、Sharedpreferences、Sqlite、网络、和\_\_\_ContentProvider。

二、 判断题

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

2、 文件存储是通过 I/O 流的形式把数据存储到文档中（ √）。

3、 XML 文件只能用来保存本地数据，不能在网络中传输（ ×）。

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

5、 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"（√ ）。

三、 选择题

1、 下列文件操作权限中，指定文件内容可以追加的是（ C）。

A、 MODE\_PRIVATE B、MODE\_WORLD\_READABLE C、MODE\_APPEND D、MODE\_WORLD\_WRITEABLE

2、 下列代码中，用于获取 SD 卡路径的是（D ）。

A、 Environment.getSD ();

B、 Environment.getExternalStorageState();

C、 Environment.getSDDirectory();

D、 Environment.getExternalStorageDirectory();

3、 下列选项中，关于文件存储数据的说法错误的是（D ）。

A、 文件存储是以流的形式来操作数据的

B、 文件存储可以将数据存储到 SD 卡中

C、 文件存储可以将数据存储到内存中

D、 Android 中只能使用文件存储数据

1、下列选项中，关于 XML 序列化和解析描述合理的是（ABD ）。

A、 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

B、 在序列化对象时，需要使用 XmlSerialize 序列化器，即 XmlSerializer 类

C、 XmlSerializer 类的 startDocument()方法用于写入序列号的开始节点

D、 XmlSerializer 类的 setOutput()方法用于设置文件的编码方式

5、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（C ）。

A、文件存储 B、SharedPreferences C、ContentProvider D、SQLite

四、 简答题

1、 请简述 Android 系统中的五种数据存储方式各自的特点。

1、五种存储方式各自的特点分别是：

 文件存储：可以存储较大文件，以 IO 流形式传输数据。

 Sqlite：占用内存小，所有文件都存放在单一文件中。

 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。

 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

 ContentProvider：提供自身暴漏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。

2、 请简述 SharedPreferences 如何存储数据。

使用 Sharedpreference 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();

五、 编程题

1、 请自定义一个 XML 文件，并将 XML 文件中的内容解析出来。

2、 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。

1.5 习题

一、填空题

1、 ListView 常用的适配器有三种，分别是\_\_\_BaseAdapter\_\_、SimpleAdapter\_\_\_和\_\_\_ArrayAdapter。

2、 创建数据库以及数据库版本更新需要继承\_\_\_\_ SQLiteOpenHelper\_\_。

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

4、 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。

5、 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。

二、判断题

1、 SQLite 数据库使用完后不需要关闭，不影响程序性能（ ×）。

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

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

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

5、 SQLite 支持 NULL、INTEGER、REAL、TEXT 和 BLOB 五种数据类型（ √）。

三、选择题

1、 使用 SQLite 数据库进行查询后，必须要做的操作是（AC ）。

A、 关闭数据库 B、直接退出 C、关闭 Cursor D、使用 quit 函数退出

2、 关于适配器的说法正确的是（B ）。

A、 它主要用来存储数据 B、它主要用来把数据绑定在组件上

C、它主要用来存储 XML 数据 D、它主要用来解析数据

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

A、 getDatabase() B、getWriteableDatabase()

C、getReadableDatabase() D、getAbleDatabase()

4、 下下列命令中，属于 SQLite 下的命令是（C ）。

A、 shell B、push C、quit D、keytool

5、 下列关于 ListView 使用的描述中，不正确的是（B ）。

A、 要使用 ListView，则必须使用 Adapter 进行数据适配

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

C、 ListView 中每一项的视图布局既可以使用内置的布局，也可以使用自定义的布局方式

D、 要实现 ListView 的条目点击，就需要实现 OnItemClickListener 接口

四、简答题

1、 请简要说明 SQLite 数据库创建的过程。

1、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。

2、 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：

 getCount：得到 Item 的总数

 getItem：根据 position 得到某个 Item 的对象

 getItemId：根据 position 得到某个 Item 的 id

 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。

五、编程题

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

2、 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。

1.6 习题

一、填空题

1、 ContentProvider 匹配 Uri 需要使用的类是 UriMatcher\_\_。

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

3、 ContentProvider 提供了对数据增删改查的方法，分别为\_ insert\_\_\_、delete\_\_、update\_\_\_和\_\_\_query。

4、 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。

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

二、判断题

1、 ContentProvider 所提供的 Uri 可以随便定义（ ×）。

2、 ContentResolver 可以通过 ContentProvider 提供的 Uri 进行数据操作（√）。

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

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

5、 ContentProvider 与 Activitry 一样，创建时首先会调用 onCreate()方法（√ ）。

三、选择题

1、 下列选项中，属于 Android 中四大组件的是（AC ）。

A、 Activity B、ContentReceiver C、Service D、ContentObserver

2、 下列关于 ContentResolver 的描述，错误的是（C ）。

A、 可以操作数据库数据 B、操作其他应用数据必须知道包名

C、不能操作 ContentProvider 暴露的数据 D、可以操作 ContentProvider 暴露的数据

3、 下列关于内容提供者的描述，正确的是（ACD ）。

A、 提供的 Uri 必须符合规范 B、可以提供本应用所有数据供别人访问

C、必须在清单文件注册 D、authorities 属性必须和包名一致

4、 继承 ContentProvider 类必须重写它的什么方法（AB ）。

A、 delete() B、insert() C、onStart() D、onUpdate()

5、 下列关于内容观察者的说法，正确的是（C ）。

A、 可以观察任何数据 B、观察其他应用数据需要权限

C、只能观察到指定 Uri 的数据 D、观察其他应用数据必须在清单文件注册

四、简答题

1、 请简要说明 ContentProvider 对外共享数据的好处。

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。

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

ContentProvider 可以共享自己的数据给外部应用访问，要访问 ContentProvider 暴漏的数据就

要用到 ContentResolver。而 ContentObserver 就相当于中间人的角色，它可以事实监听

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()方法中查询的哪些数据发生了变化再对数据进行操作。

五、编程题

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

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

1.7 习题

一、填空题

1、 广播接收者有在清单文件，使用\_\_\_ receiver\_\_\_注册。

2、 终止广播需要使用\_\_\_ abortBroadcast()方法。

3、 广播的发送有两种形式，分别为\_ 有序广播\_\_和\_\_\_无序广播\_\_\_。

4、 代码注册广播需要使用\_\_\_ registerReceiver\_\_\_方法，解除广播需要使用\_\_\_unregisterReceiver\_\_\_方法。

5、 指定发送有序广播的方法是\_\_\_ sendOrderedBroadcast()。

二、判断题

1、 每一个广播只能有一个广播接收者接收（× ）。

2、 广播接收者是四大组件之一，必须要在清单文件中注册（√）。

3、 一个清单文件中只能注册一个广播接收者（ ×）。

4、 可以在 BroadcastReceiver 的 onReceive 方法中处理耗时复杂的业务（ ×）。

5、 广播接收者注册后必须要手动关闭（× ）。

三、选择题

1、 继承 BroadcastReceiver 会重写哪一个方法（A ）。

A、 onReceiver() B、onUpdate() C、onCreate() D、onStart()

2、 关于广播的作用，说法正确的是（AC ）。

A、 它主要用来接收系统发布的一些消息的 B、它可以进行耗时的操作

C、它可以启动一个 Activity D、广播接收者不需要注册

3、 下列方法中，用于发送一条有序广播的是（B ）。

A、 startBroadcastReceiver() B、sendOrderedBroadcast()

C、sendBroadcast() D、sendReceiver()

4、 在清单文件中，注册广播时使用的节点是（ C）。

A、 B、 C、 D、

5、 关于 BroadcastReceiver 说法不正确的是（B ）。

A、 用于接收系统或程序中的广播事件

B、 一个广播事件只能被一个广播接收者所接收

C、 对有序广播，系统会根据接收者声明的优先级别按顺序逐个执行接收者

D、 接收者声明的优先级别在 android:priority 属性中声明，数值越大优先级别高

四、简答题

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。

1、 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。

2、 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：

五、编程题

1、 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。

2、 请编写程序，根据关键词过滤经常接收到的骚扰短信。

1.8 习题

一、 填空题

1、 在创建服务时，必须要继承\_\_\_ Service\_\_\_类。

2、 绑定服务时，必须要实现服务的\_\_\_ onBind()方法。

3、 在清单文件中，注册服务时应该使用的节点为 。

4、 服务的开启方式有两种，分别是\_\_\_\_ startService()和\_\_\_bindService()。

5、 在进行远程服务通信时，需要使用\_ AIDL\_\_\_\_接口。

二、 判断题

1、 以绑定方式开启服务后，服务与调用者没有关系（× ）。

2、 服务的界面可以设置的很美观（ ×）。

3、 以绑定方式开启服务后，当界面不可见时服务就会被关闭（× ）。

4、 在服务中可以处理长时间的耗时操作（ √）。

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

三、 选择题

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

A、 onCreate() B、onDestory() C、onResume() D、onStartCommand()

2、 下列选项中，属于绑定服务的特点的是（ ABC）。

A、 以 bindService()方法开启 B、调用者关闭后服务关闭

C、必须实现 ServiceConnection() D、使用 stopService()方法关闭服务

3、 Service 与 Activity 的共同点是（ AC）。

A、 都是四大组件之一 B、都有 onResume()方法

C、都需要注册 D、都可以自定义美观界面

4、 下列方法中，不属于 Service 生命周期的中的是（AC ）。

A、 onResume() B、onStart() C、onStop() D、onDestory()

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

A、 如果 Service 已经启动，将先后调用 onCreate()和 onStart()方法

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

C、 当第一次启动的时候只会调用 onCreate()方法

D、 如果 Service 已经启动，只会执行 onStart()方法，不再执行 onCreat()方法

四、 简答题

1、 请简要说明使用 AIDL 访问远程服务的步骤。

1、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。

2、 请简要说明 Service 的几种启动方式以及他们特点

服务两种启动方式，分别是：

 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。

 Bind 方式启动：服务与调用者的生命周期所关联，当调用者关闭时，服务也会关闭。

五、 编程题

1、 请编写程序，要求当程序关闭 10 秒钟后重启该程序。

2、 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。

————————————————

版权声明：本文为CSDN博主「没有谁可以给你想要的生活」的原创文章，遵循CC 4.0 BY-SA版权协议，转载请附上原文出处链接及本声明。

原文链接：https://blog.csdn.net/qq\_41421658/article/details/106411199