



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 16/04/2021 11:51

1. Activities são responsáveis pela exibição das interfaces de usuário. Por meio destas, os usuários podem interagir com os aplicativos, usufruindo suas funcionalidades. Analise as opções a seguir e marque a que representa determinada interação do usuário com uma Activity.

Você acertou!



A. Informar *login* e senha para acessar o aplicativo.



Por que esta resposta é a correta?

Informar *login* e senha para acessar o aplicativo é exemplo de interação do usuário com a interface de uma Activity. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas são ações realizadas pelo componente Broadcast Receiver. Processar rotinas de longa duração e realizar conexões com a rede de dados normalmente são efetivadas em componentes do tipo Service. O envio de solicitação para o sistema na busca de um aplicativo, normalmente, ocorre por meio de intents.



B. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas.

Por que esta resposta não é correta?

Informar *login* e senha para acessar o aplicativo é exemplo de interação do usuário com a interface de uma Activity. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas são ações realizadas pelo componente Broadcast Receiver. Processar rotinas de longa duração e realizar conexões com a rede de dados normalmente são efetivadas em componentes do tipo Service. O envio de solicitação para o sistema na busca de um aplicativo, normalmente, ocorre por meio de intents.



C. Processar rotinas de longa duração.

Por que esta resposta não é correta?

Informar *login* e senha para acessar o aplicativo é exemplo de interação do usuário com a interface de uma Activity. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas são ações realizadas pelo componente Broadcast Receiver. Processar rotinas de longa duração e realizar conexões com a rede de dados normalmente são efetivadas em componentes do tipo Service. O envio de solicitação para o sistema na busca de um aplicativo, normalmente, ocorre por meio de intents.



D. Realizar conexões com a rede de dados.

Por que esta resposta não é correta?

Informar *login* e senha para acessar o aplicativo é exemplo de interação do usuário com a interface de uma Activity. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas são ações realizadas pelo componente Broadcast Receiver. Processar rotinas de longa duração e realizar conexões com a rede de dados normalmente são efetivadas em componentes do tipo Service. O envio de solicitação para o sistema na busca de um aplicativo, normalmente, ocorre por meio de intents.



E. Enviar solicitação para o sistema na busca de um aplicativo.

Por que esta resposta não é correta?

Informar *login* e senha para acessar o aplicativo é exemplo de interação do usuário com a interface de uma Activity. Receber notificação do sistema e processar ações adequadas são ações realizadas pelo componente Broadcast Receiver. Processar rotinas de longa duração e realizar conexões com a rede de dados normalmente são efetivadas em componentes do tipo Service. O envio de solicitação para o sistema na busca de um aplicativo, normalmente, ocorre por meio de intents.

1 de 5 perguntas

PRÓXIMA



Anterior
Dica do Professor

Próximo
Na prática



Exercícios

📄 Respostas enviadas em: 16/04/2021 11:51

2. Uma Activity é enviada para o segundo plano em virtude de segunda Activity ser disponibilizada ao usuário. Ao ser enviada para segundo plano, essa Activity é colocada em uma pilha, visando ao fato de que ela pode recuperar o foco novamente. A pilha utilizada para empilhar as Activities no Android segue mecanismo básico. Entre as opções a seguir, indique a que apresenta tal mecanismo.

☐ A. FIFO – Primeiro a Entrar, Primeiro a Sair.

Por que esta resposta não é correta?

LIFO - Último a Entrar, Primeiro a Sair - é o mecanismo de empilhamento de Activities utilizado pelo Android. FIFO, HIFO, LOFO e FEFO são estratégias de empilhamento usadas em diversas áreas, porém não no empilhamento de Activities.

Você acertou!

☒ B. LIFO – Último a Entrar, Primeiro a Sair.



Por que esta resposta é a correta?

LIFO - Último a Entrar, Primeiro a Sair - é o mecanismo de empilhamento de Activities utilizado pelo Android. FIFO, HIFO, LOFO e FEFO são estratégias de empilhamento usadas em diversas áreas, porém não no empilhamento de Activities.

☐ C. HIFO – Maior Entrada, Primeira a Sair.

Por que esta resposta não é correta?

LIFO - Último a Entrar, Primeiro a Sair - é o mecanismo de empilhamento de Activities utilizado pelo Android. FIFO, HIFO, LOFO e FEFO são estratégias de empilhamento usadas em diversas áreas, porém não no empilhamento de Activities.

☐ D. LOFO – Menor Entrada, Primeiro a Sair.

Por que esta resposta não é correta?

LIFO - Último a Entrar, Primeiro a Sair - é o mecanismo de empilhamento de Activities utilizado pelo Android. FIFO, HIFO, LOFO e FEFO são estratégias de empilhamento usadas em diversas áreas, porém não no empilhamento de Activities.

☐ E. FEFO – Primeiro a Expirar, Primeiro a Sair.

Por que esta resposta não é correta?

LIFO - Último a Entrar, Primeiro a Sair - é o mecanismo de empilhamento de Activities utilizado pelo Android. FIFO, HIFO, LOFO e FEFO são estratégias de empilhamento usadas em diversas áreas, porém não no empilhamento de Activities.

2 de 5 perguntas

< VOLTAR

PRÓXIMA >



Anterior

Dica do Professor

Próximo

Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 16/04/2021 11:51

3. O ciclo de vida de uma Activity é um dos conceitos mais importantes a serem compreendidos, tendo em vista que se trabalha com tal componente. Esse ciclo engloba todos os comportamentos e estados que determinada Activity pode assumir durante o período em que está em execução. No ciclo de vida da Activity, qual é o primeiro método a ser chamado quando a sua execução é solicitada?



A. onResume()

Por que esta resposta não é correta?

"onCreate()" é o primeiro método a ser chamado ao criar uma Activity. "onResume()", "onPause()", "onDestroy()" e "onStart()" são métodos que pertencem a uma Activity e seu ciclo de vida, mas não são chamados antes do "onCreate()" em hipótese alguma.



B. onPause()

Por que esta resposta não é correta?

"onCreate()" é o primeiro método a ser chamado ao criar uma Activity. "onResume()", "onPause()", "onDestroy()" e "onStart()" são métodos que pertencem a uma Activity e seu ciclo de vida, mas não são chamados antes do "onCreate()" em hipótese alguma.



C. onDestroy()

Por que esta resposta não é correta?

"onCreate()" é o primeiro método a ser chamado ao criar uma Activity. "onResume()", "onPause()", "onDestroy()" e "onStart()" são métodos que pertencem a uma Activity e seu ciclo de vida, mas não são chamados antes do "onCreate()" em hipótese alguma.

Você acertou!



D. onCreate()



Por que esta resposta é a correta?

"onCreate()" é o primeiro método a ser chamado ao criar uma Activity. "onResume()", "onPause()", "onDestroy()" e "onStart()" são métodos que pertencem a uma Activity e seu ciclo de vida, mas não são chamados antes do "onCreate()" em hipótese alguma.



E. onStart()

Por que esta resposta não é correta?

"onCreate()" é o primeiro método a ser chamado ao criar uma Activity. "onResume()", "onPause()", "onDestroy()" e "onStart()" são métodos que pertencem a uma Activity e seu ciclo de vida, mas não são chamados antes do "onCreate()" em hipótese alguma.

3 de 5 perguntas

VOLTAR

PRÓXIMA



Anterior
Dica do Professor

Próximo
Na prática



Exercícios



Respostas enviadas em: 16/04/2021 11:51

4. A persistência de dados (processos de salvamento em uma base de dados) é tarefa crucial em aplicativo normalmente, Android ou outro, independentemente de plataforma. No Android, devido ao ciclo de vida de uma Activity, a persistência dos dados consiste em processo delicado, uma vez que, dependendo da situação, é possível que alguns métodos do ciclo de vida não sejam executados e a Activity seja eliminada sem a ação de salvar os dados de modo adequado. Qual método presente no ciclo de vida do Android normalmente é utilizado para a persistência de dados em uma Activity?

☐ A. onCreate()

Por que esta resposta não é correta?

"onPause()" é o método recomendado para a implementação da persistência dos dados. "onCreate()" e "onStart" são métodos do ciclo de vida que inicializam a Activity. "setContentView()" e "findViewById()" manipulam a interface de usuário e os seus controles.

☐ B. setContentView()

Por que esta resposta não é correta?

"onPause()" é o método recomendado para a implementação da persistência dos dados. "onCreate()" e "onStart" são métodos do ciclo de vida que inicializam a Activity. "setContentView()" e "findViewById()" manipulam a interface de usuário e os seus controles.

☐ C. findViewById()

Por que esta resposta não é correta?

"onPause()" é o método recomendado para a implementação da persistência dos dados. "onCreate()" e "onStart" são métodos do ciclo de vida que inicializam a Activity. "setContentView()" e "findViewById()" manipulam a interface de usuário e os seus controles.

☐ D. onStart()

Por que esta resposta não é correta?

"onPause()" é o método recomendado para a implementação da persistência dos dados. "onCreate()" e "onStart" são métodos do ciclo de vida que inicializam a Activity. "setContentView()" e "findViewById()" manipulam a interface de usuário e os seus controles.

Você acertou!

☒ E. onPause()



Por que esta resposta é a correta?

"onPause()" é o método recomendado para a implementação da persistência dos dados. "onCreate()" e "onStart" são métodos do ciclo de vida que inicializam a Activity. "setContentView()" e "findViewById()" manipulam a interface de usuário e os seus controles.

4 de 5 perguntas

◀ VOLTAR

PRÓXIMA ▶



Anterior
Dica do Professor

Próximo
Na prática



Exercícios

Respostas enviadas em: 16/04/2021 11:51

5. Em uma Activity, há diversos métodos disponíveis para a realização de várias funcionalidades, desde o controle do ciclo de vida da Activity até procedimentos que controlam parâmetros passados para ela e a definição de *layouts* para serem exibidos em interação com o usuário, dentre vários outros. Qual dos métodos a seguir é utilizado para finalizar e destruir uma Activity do sistema?



A. `onResume()`

Por que esta resposta não é correta?

"`finish()`" é o método que finaliza e destrói uma Activity. "`onResume()`", "`onStart()`" e "`onCreate`" são métodos pertencentes à Activity que fazem parte do controle do ciclo de vida da Activity. "`findViewById()`" busca controles da interface do usuário para tratá-los na Activity.

Você acertou!



B. `finish()`



Por que esta resposta é a correta?

"`finish()`" é o método que finaliza e destrói uma Activity. "`onResume()`", "`onStart()`" e "`onCreate`" são métodos pertencentes à Activity que fazem parte do controle do ciclo de vida da Activity. "`findViewById()`" busca controles da interface do usuário para tratá-los na Activity.



C. `findViewById()`

Por que esta resposta não é correta?

"`finish()`" é o método que finaliza e destrói uma Activity. "`onResume()`", "`onStart()`" e "`onCreate`" são métodos pertencentes à Activity que fazem parte do controle do ciclo de vida da Activity. "`findViewById()`" busca controles da interface do usuário para tratá-los na Activity.



D. `onStart()`

Por que esta resposta não é correta?

"`finish()`" é o método que finaliza e destrói uma Activity. "`onResume()`", "`onStart()`" e "`onCreate`" são métodos pertencentes à Activity que fazem parte do controle do ciclo de vida da Activity. "`findViewById()`" busca controles da interface do usuário para tratá-los na Activity.



E. `onCreate()`

Por que esta resposta não é correta?

"`finish()`" é o método que finaliza e destrói uma Activity. "`onResume()`", "`onStart()`" e "`onCreate`" são métodos pertencentes à Activity que fazem parte do controle do ciclo de vida da Activity. "`findViewById()`" busca controles da interface do usuário para tratá-los na Activity.

5 de 5 perguntas

VOLTAR