
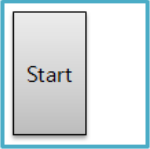


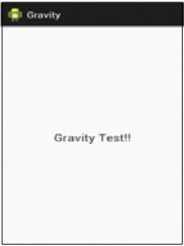





16. 안드로이드 프로그래밍 개발 환경에서 응용 프로그램에서 사용할 리소스 (비디오, 오디오 등..)에 대한 리소스 정보를 담는 파일은 무엇인가?
 ① R.java ② string.xml
 ③ AndroidManifest.xml ④ assets.xml
17. ImageView의 속성 중에서 true 값일 경우 위젯의 주어진 여백에 맞추기 위해 이미지의 일부를 잘라내는 속성은 무엇인가?
 ① adjustViewBounds 속성
 ② scaleType 속성
 ③ tint 속성
 ④ cropToPadding 속성
18. View와 내용물 사이의 여백을 결정하는 속성은 무엇인가?
 ① layout_gravity 속성 ② layout_weight 속성
 ③ padding 속성 ④ layout_margin 속성
19. FrameLayout에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇인가?
 ① 모든 차일드는 프레임의 좌상단에 나타난다.
 ② 차일드 View가 한 번에 여러 개가 동시에 나타나게 할 수 없다.
 ③ 먼저 추가된 차일드 View가 위쪽에 올라오고, 나중에 추가된 차일드 View가 아래쪽에 내려간다.
 ④ 차일드 View가 두 개 이상일 때는 추가된 순서대로 표시된다.
20. 위젯과 부모 View와의 위치 관계 또는 위젯끼리의 위치 관계를 지정함으로써 View를 배치하는 레이아웃으로 서로간의 위치 관계를 지정하는 방법은 무엇인가?
 ① LinearLayout ② FrameLayout
 ③ AbsoluteLayout ④ RelativeLayout
21. 높이가 다른 차일드 View를 수평으로 나란히 배치할 때, 아래쪽면을 중심으로 하는 정렬 여부를 지정하는 속성은 무엇인가?
 ① gravity ② layout_height
 ③ baselineAligned ④ textSize
22. View의 layout_width, layout_height의 속성을 다음과 같이 지정할 경우 출력 화면으로 알맞은 것은?
- layout_width : wrap_content
 layout_height : wrap_content
- ① 

② 
- ③ 

④ 
23. View를 부모의 어디다 배치할 것인가를 결정하는 속성은 무엇인가?
 ① padding ② layout_weight
 ③ layout_gravity ④ layout_margin
24. 다음과 같이 gravity 속성을 "center"로 지정했을 경우 결과화면으로 알맞은 것은 무엇인가?
- ...생략...
 <TextView
 android:layout_width="match_parent"
 android:layout_height="match_parent"
 android:text="Gravity Test!!"
 android:textSize="10pt"
 android:gravity="center" />
 ...생략...

- ① 

② 
- ③ 

④ 
25. XML을 기반으로 하는 레이아웃의 특징이 **아닌** 것은 무엇인가?
 ① JAVA 프로그램과 데이터 영역(문자열, 그림)이 분리되어 개발될 수 있기 때문에 개발자와 화면 디자이너의 작업 분담이 쉬워진다.
 ② 상황과 조건에 따라 레이아웃을 변경하거나 텍스트를 쉽게 변경할 수 있으므로 호환성과 국제화에 유리한다.
 ③ 레이아웃만 수정할 때는 JAVA 프로그램과 함께 컴파일 해야 한다.
 ④ 구조와 속성을 함축적으로 기술할 수 있으며 레이아웃 재활용도 가능하다.
26. 다음 액티비티와 View에 대한 설명 중 옳은 것은 무엇인가?
 ① 여러 개의 액티비티가 모여서 하나의 View를 구성한다.
 ② ViewGroup은 다른 뷰들을 정렬하거나 위치시키는 역할을 하므로 ViewGroup 클래스들을 일반적으로 레이아웃이라고 한다.
 ③ 액티비티 안의 View는 사용자에게 보이는 실체가 아니다.
 ④ Activity의 종류로는 FrameLayout, AbsoluteLayout등이 있다.
27. ImageView로 화면에 사진을 넣는 방법을 설명한 것 중 틀린 것은 무엇인가?
 ① 이미지로 사용할 파일을 res 폴더에 복사해서 넣는다.
 ② activity_main.xml 소스 코드에서 src 속성으로 화면에 출력할 이미지를 지정한다.
 ③ res 폴더에 넣을 수 있는 이미지 포맷은 jpg, png, gif등이 있다.
 ④ 이미지 리소스의 ID는 파일 이름에 따라 정의되지만 프로그램러가 임의로 변경할 수 있다.
28. View의 속성에 대한 설명 중 옳은 것은 무엇인가?
 ① id 속성 : View의 이름을 정의하는 속성이다.
 ② background 속성 : 문자열의 색상을 지정하는 속성이다.
 ③ visibility 속성 : 화면 내의 특정 위젯의 투명도를 지정하는 속성이다.
 ④ focusable 속성 : 버튼이 클릭이 가능하도록 지정하는 속성이다.
29. Button과 EditText에 대한 설명 중 틀린 것은 무엇인가?
 ① Button은 사용자가 선택해 명령을 내릴 수 있는 위젯이다.
 ② Button은 사각 모양을 하고 있으며, 이미지를 넣을 수 없다.
 ③ EditText는 문자열을 입력받는 위젯이다.
 ④ Button과 EditText 모두 id를 지정해야 한다.
30. 다음 보기의 프로젝트 구조에 대한 설명 중 옳은 것을 고르시오.
- ㉠ 안드로이드 프로젝트에서 생성되어 사용되는 주요 파일들은 서로 유기적으로 연결되어 있지 않고 독립적이다.
 ㉡ 메인 액티비티(MainActivity.java)는 안드로이드 애플리케이션의 시작점이 되는 파일이다.
 ㉢ 메인 액티비티가 애플리케이션의 데이터 영역이라면 String.xml과 Activity.xml은 실행 영역에 해당된다.
- ① ㉠
 ③ ㉡, ㉢

② ㉠, ㉡
 ④ ㉠, ㉡, ㉢