

Desenvolvimento para Dispositivos Móveis - COM450 - Turma 001

Revisar envio do teste: Semana 5 - Atividade Avaliativa

Usuário	INGRID ESTEVES PEREIRA
Curso	Desenvolvimento para Dispositivos Móveis - COM450 - Turma 001
Tema	Semana 5 - Atividade Avaliativa
Iniciado	09/11/23 20:21
Enviado	09/11/23 20:28
Data de vencimento	10/11/23 05:00
Status	Completada
Resultado da tentativa	10 em 10 pontos
Tempo decorrido	7 minutos

Pergunta 1 1,35 em 1,35 pontos

Para melhor entender uma Activity, considere uma aplicação para envio de correios eletrônicos. A lista dos endereços eletrônicos é função de uma Activity, a tela com o endereço escolhido na tela anterior para escrever a mensagem é função de outra Activity, e a terceira Activity cria novas mensagens para serem enviadas conforme a necessidade. As Activities citadas trabalham com a mesma finalidade (enviar um correio eletrônico) de forma dependente ou independente. Portanto uma Activity integrante da sua aplicação pode ser inicializada por outra que pertença a uma aplicação igual ou diferente, dessa forma Activities são concebidas, iniciadas, pausadas, reiniciadas e eliminadas, compreendendo sua existência.

Diante disso assinale a alternativa que contém os termos que se adequam respectivamente ao que foi citado no enunciado.

Pergunta 2 1,35 em 1,35 pontos

A produção de telas para uma interface e as funcionalidades apresentadas por ela se associam a uma tela do Android, em que cada uma é compreendida como um processo ativo e visível ao indivíduo. O componente do Android possui a função de exibir telas ao usuário oferecendo interação com cliques ou toques.

Semana 7

Documentos e informações gerais

Gabaritos

Referências da disciplina

Facilitadores da disciplina

Repositório de REAs

Pergunta 2 1,35 em 1,35 pontos

A produção de telas para uma interface e as funcionalidades apresentadas por ela se associam a uma tela do Android, em que cada uma é compreendida como um processo ativo e visível ao indivíduo. O componente do Android possui a função de exibir telas ao usuário oferecendo interação com cliques ou toques.

Diante disso assinale a alternativa correta, que representa o componente Android citado no enunciado.

Pergunta 3 1,5 em 1,5 pontos

Por ter todos os identificadores centralizados na classe R.java, rapidamente, acessamos informações dentro do Android. Basta digitar o comando R, que será aberta uma lista de propriedades que você pode acessar.

Com base nas informações apresentadas, identifique se são (V) verdadeiras ou (F) falsas as afirmativas a seguir:

I. Para acessar um texto "mensagem_inicial", deve-se usar R.string.mensagem_inicial.

II. Para acessar uma imagem chamada "logo.png", deve-se usar R.drawable.logo.png.

III. Para acessar uma cor específica com a tag "azul", deve-se usar R.color.azul.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta.

Pergunta 4 1,5 em 1,5 pontos

A organização de pastas e arquivos é essencial para a criação de um aplicativo com uma compatibilidade ideal, a partir disso, o trabalho com os recursos envolve acesso. Ao compilar a aplicação, a IDE gera a classe R para os recursos (resources) que se localizam na PASTA RES, assim como SUBCLASSES para a variedade de recursos. O ID de um recurso é formado pelo TIPO e NOME do recurso.

Diante disso assinale a alternativa correta em relação à organização de pastas e arquivos.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência correta.

Pergunta 4 1,5 em 1,5 pontos

A organização de pastas e arquivos é essencial para a criação de um aplicativo com uma compatibilidade ideal, a partir disso, o trabalho com os recursos envolve acesso. Ao compilar a aplicação, a IDE gera a classe R para os recursos (resources) que se localizam na PASTA RES, assim como SUBCLASSES para a variedade de recursos. O ID de um recurso é formado pelo TIPO e NOME do recurso.

Diante disso assinale a alternativa correta em relação à organização de pastas e arquivos.

Pergunta 5 1,5 em 1,5 pontos

Para quem olha o código-fonte do Android pela primeira vez, acha estranho um arquivo se chamar R.java, pois esse nome não é nada esclarecedor. Esse arquivo é responsável por fazer a ligação entre o arquivo XML e o código-fonte da aplicação. Sem esse arquivo, o projeto não é compilado nem executado.

Com relação à classe R, assinale a alternativa correta.

Pergunta 6 1,4 em 1,4 pontos

Uma Intent pode ser categorizada em dois tipos: Intent explícita e Intent implícita, sendo que essa última é definida dentro do arquivo AndroidManifest.xml e invocada dentro da Activity com o seguinte comando: `new Intent("NOME_DA_ACAO")`.

Com esse entendimento, assinale a alternativa que responda como deve ser a escrita do código, dentro do arquivo AndroidManifest.xml, para o seguinte comando: `new Intent("ABRIR_PODCAST_FAVORITO")`. Esses códigos foram criados utilizando a IDE Android Studio Dolphin na versão 2021.3.1 Patch 1 e a SDK do Android na versão Tiramisu – API Level 33.

Pergunta 7 1,4 em 1,4 pontos

As Intents do tipo `android.content.Intent` são capazes de definir os componentes a serem fragmentados e enviar ao sistema Android. Para melhor entendimento, o método `startActivity()` permite estabelecer a intenção utilizada para iniciar uma atividade. Uma Intent pode comportar informações (utilizadas pelo componente de destino) através de um `Bundle`.

Considerando as informações apresentadas e a classe `Bundle`, identifique se são (V) verdadeiras ou (F) falsas em relação à navegação com passagem de dados.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA.

Pergunta 6 1,4 em 1,4 pontos

Uma Intent pode ser categorizada em dois tipos: Intent explícita e Intent implícita, sendo que essa última é definida dentro do arquivo AndroidManifest.xml e invocada dentro da Activity com o seguinte comando: `new Intent("NOME_DA_ACAO")`.

Com esse entendimento, assinale a alternativa que responda como deve ser a escrita do código, dentro do arquivo AndroidManifest.xml, para o seguinte comando: `new Intent("ABRIR_PODCAST_FAVORITO")`. Esses códigos foram criados utilizando a IDE Android Studio Dolphin na versão 2021.3.1 Patch 1 e a SDK do Android na versão Tiramisu – API Level 33.

Pergunta 7 1,4 em 1,4 pontos

As Intents do tipo `android.content.Intent` são capazes de definir os componentes a serem fragmentados e enviar ao sistema Android. Para melhor entendimento, o método `startActivity()` permite estabelecer a intenção utilizada para iniciar uma atividade. Uma Intent pode comportar informações (utilizadas pelo componente de destino) através de um `Bundle`.

Considerando as informações apresentadas e a classe `Bundle`, identifique se são (V) verdadeiras ou (F) falsas em relação à navegação com passagem de dados.

I. () Tomar o texto digitado no campo que precisa ser enviado para a segunda tela (activity) e instanciar a classe `Bundle` que comportará o texto a ser transitado.

II. () Com o método `putString`, adiciona-se a `string` (texto) no `bundle` e se instancia a classe `Intent` que retrata o ato de transferir informações entre as `activities`.

III. () Adiciona-se o `bundle` no `intent` que viabiliza o trânsito da `string` (texto) para a segunda `activity` e dessa forma se executa o ato de navegar os dados.

IV. () Por fim, na segunda `activity`, é preciso conseguir o `bundle` enviado pela `Intent` a fim de recuperar o nome digitado na primeira `activity` e demonstrá-lo na segunda.

Assinale a alternativa que apresenta a sequência CORRETA.