

Набор средств программирования, который содержит инструменты, необходимые для создания, компиляции и сборки мобильного приложения называется:

```
{
=   Android SDK
~   JDK
~   плагин ADT
~   Android NDK
}
```

С какой целью был создан Open Handset Alliance?{  
= писать историю развития ОС Android  
~ продавать смартфоны под управлением Android  
~ рекламировать смартфоны под управлением Android  
~ разрабатывать открытые стандарты для мобильных устройств  
}

С какой целью инструмент Intel \* Graphics Performance Analyzers (Intel \* GPA) System Analyzer используется в среде разработки Intel \* Beacon Mountain?{  
= позволить разработчикам оптимизировать загрузенность системы при использовании процедур OpenGL  
~ для ускорения работы эмулятора в среде разработки  
~ для оптимизированной обработки данных и изображений  
~ позволить разработчикам эффективно распараллелить C++ мобильные приложения  
}

Библиотеки, реализованные на базе PacketVideo OpenCORE: {  
= Media Framework  
~ SQLite  
~ FreeType  
~ 3D библиотеки  
}

Какой движок баз данных используется в ОС Android?{  
~ InnoDB  
~ DBM  
~ MySQL  
= SQLite  
}

С какой целью инструмент Intel \* Integrated Performance Primitives (Intel \* IPP) используется в среде разработки Intel \* Beacon Mountain?{  
= для оптимизированной обработки данных и изображений  
~ позволить разработчикам оптимизировать загрузенность системы при использовании процедур OpenGL  
~ для ускорения работы эмулятора в среде разработки  
~ позволить разработчикам эффективно распараллелить C++ мобильные приложения  
}

Intel XDK поддерживает разработку под: {  
~ JavaFX Mobile  
~ Apple iOS, BlackBerry OS  
~ MtkOS, Symbian OS, Microsoft Windows 8  
= Android, Apple iOS, Microsoft Windows 8, Tizen  
}

Каждый приемник широковещательных сообщений является наследником класса ...{  
~ViewReceiver  
~IntentReceiver  
~ContentProvider  
= BroadcastReceiver  
}

Какой класс является основным строительным блоком для компонентов пользовательского интерфейса (UI), определяет прямоугольную область экрана и отвечает за прорисовку и обработку событий?

{  
~GUI  
= View  
~UIComponent  
~Widget  
}

Какой слушатель используется для отслеживания события касания экрана устройства?{

~OnPressListener  
~OnTouchListener  
~OnClickListener  
= OnInputListener  
}

В какой папке необходимо разместить XML файлы, которые определяют все меню приложения?

{  
~res/value  
~res/items  
~res/layout  
= res/menu  
}

Фоновые приложения ...{

= после настройки не предполагают взаимодействия с пользователем, большую часть времени находятся и работают в скрытом состоянии  
~выполняют свои функции и когда видимы на экране, и когда скрыты другими приложениями  
~) небольшие приложения, отображаемые в виде графического объекта на рабочем столе}  
~большую часть времени работают в фоновом режиме, однако допускают взаимодействие с пользователем и после настройки  
}

Полный иерархический список обязательных файлов и папок проекта можно увидеть на вкладке ...{

= Package Explorer  
~Internet Explorer  
~Navigator  
~Project Explorer  
}

Какой компонент управляет распределенным множеством данных приложения?{

~сервис (Service)

~активность (Activity)  
~приемник широковещательных сообщений (Broadcast Receiver)  
= контент-провайдер (Content Provider)  
}

Какой язык разметки используется для описания иерархии компонентов графического пользовательского интерфейса Android-приложения?

{  
=html  
~xml  
~gml  
~xhtml  
}

Выберите верную последовательность действий, необходимых для создания в приложении контент-провайдера.

{  
~Создание класса наследника от класса ContentProvider; Определение способа организации данных; Заполнение контент-провайдера данными  
~Проектирование способа хранения данных; Определение способа организации данных;  
~Создание класса наследника от класса ContentProvider; Заполнение контент-провайдера данными; Определение способа работы с данными  
= Проектирование способа хранения данных; Создание класса-наследника от класса ContentProvider; Определение строки авторизации провайдера, URI для его строк и имен столбцов  
}

Выберите верные утверждения относительно объекта-намерения (Intent). {

~представляет собой структуру данных, содержащую описание операции, которая должна быть выполнена, и обычно используется для запуска активности или сервиса  
~используется для передачи сообщений пользователю  
~используется для получения инструкций от пользователя  
=используются для передачи сообщений между основными компонентами приложений  
}

Расположение элементов мобильного приложения: {

~полезно для передачи иерархии  
~влияет на удобство использования  
~полезно для создания пространственных отношений между объектами на экране и объектами реального мира  
= все варианты ответа верны  
}

Какие элементы управления применяются для действий по настройке?{

~командные элементы управления  
= элементы выбора  
~элементы ввода  
~элементы отображения  
}

Примерами комбо-элементов не являются: {

~комбо-список  
~все вышеперечисленное  
~комбо-кнопка  
= комбо-поле}

Дизайн или проектирование интерфейса для графических дизайнеров: {  
= все варианты ответа верны  
~прозрачность и понятность информации  
~тон, стиль, композиция, которые являются атрибутами бренда  
~передача информации о поведении посредством ожидаемого назначения  
}

Более крупные элементы: {  
= привлекают больше внимания  
~все варианты ответа верны  
~размер не влияет на уровень внимания  
~привлекают меньше внимания  
}

К традиционным типографическим инструментам не относят {  
~масштаб  
= цвет  
~разреженность  
~выравнивание по сетке  
}

К элементам ввода относят: {  
~ограничивающие элементы ввода  
~ползунки  
~счетчики  
= все вышеперечисленное  
}

Выделяют следующие категории плотности экрана для Android-устройств: {  
~LDPI, MDPI, HDPI, XHDPI, и XXXHDPI  
~правильный вариант ответа отсутствует  
= LDPI, MDPI, HDPI, XHDPI, XHDPI, и XXXHDPI  
~LDPI, MDPI, HDPI }

Следующие утверждения не верны: {  
= не используйте интерфейсные элементы  
~картинки работают быстрее, чем слова  
~на любом шаге должна быть возможность вернуться назад  
~если объекты похожи, они должны выполнять сходные действия  
}

Следующие утверждения верны: {  
~текстура бесполезна для передачи различий или привлечения внимания  
~восприятие направления затруднено при больших размерах объектов  
= все варианты ответа верны  
~люди легко воспринимают контрастность  
}

Основные вкладки (FixedTabs) удобны при отображении {  
~от четырех вкладок  
~двух вкладок  
~трех и более вкладок  
= трех и менее вкладок  
}

Диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия –

```
это{
~ DatePickerDialog
~AlertDialog
~ProgressDialog
= DialogFragment
}
```

Уведомления стоит использовать, когда{  
~сообщение не требует ответа пользователя, но важно для продолжения его работы  
~сообщение является важным и требует немедленного прочтения и ответа  
~сообщение является важным, однако требует немедленного прочтения, но не ответа  
= сообщение является важным, однако не требует немедленного прочтения и ответа  
}

Какой метод запускает новую активность?{  
~startActivity()  
~beginActivity()  
~intentActivity()  
= newActivity()  
}

ProgressDialog это: {  
~контейнер для создания собственных диалоговых окон  
~диалоговое окно с предопределенным интерфейсом, позволяющее выбрать дату или время  
= диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия  
~диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое  
}

AlertDialog это: {  
~контейнер для создания собственных диалоговых окон  
~диалоговое окно, содержащее линейку процесса выполнения какого-то действия  
= диалоговое окно, которое может содержать заголовок, до трех кнопок, список выбираемых значений или настраиваемое содержимое  
~диалоговое окно с предопределенным интерфейсом, позволяющее выбрать дату или время  
}

Что необходимо сделать при добавлении в проект новой активности?{  
~скачать и установить специальный инструмент MultiActivity SDK  
= прописать в манифесте информацию о новой активности  
~создать новый проект  
~запустить эмулятор  
}

Системы позиционирования смартфона могут включать{  
= все перечисленное  
~систему GPS  
~систему ГЛОНАСС  
~сигналы Wi Fi и Bluetooth  
}

Какая константа не определена в классе MotionEvent, для обозначения сенсорных событий{

```
~ACTION_DOWN  
~ACTION_UP  
= ACTION_CLICK  
~ACTION_MOVE  
}
```

С какой целью используется метод `release()` в классах `MediaPlayer` и `MediaRecorder`?

```
= конец жизненного цикла объекта и освобождение ресурсов  
~перевод объекта в ожидающее состояние  
~обновление объекта и запуск его работы  
~создание объекта и запуск его работы  
}
```

К датчикам окружающей среды, встроенным в мобильное устройство относят:

```
~датчики вектора вращения  
= датчики освещенности  
~акселерометры  
~гироскопы}
```

Библиотека `Universal Image Loader for Android` позволяет:

```
~парсить HTML-страницы  
~строить графики и диаграммы  
= загружать, кешировать и отображать изображения  
~использовать анимацию, доступную только с версии 3.x, на более ранних вариантах  
платформы Android  
}
```

`Facebook SDK for Android` – это библиотека, позволяющая:

```
~получать доступ к информации любого пользователя  
~отправлять рекламные сообщения от имени пользователя  
= писать сообщения на стену, читать и менять статусы, смотреть ленту друзей  
~парсить страницы пользователей  
}
```

Библиотека `jsoup` не позволяет:

```
~находить и извлекать данные, используя DOM и селекторы CSS  
~манипулировать HTML-элементами, атрибутами и текстом  
= писать сообщения на стену, читать и менять статусы, смотреть ленту друзей  
~принимать в качестве параметра URL, файл или строку  
}
```

При настройке обратной совместимости необходимо добавить в файл манифеста следующую информацию:

```
~только минимальную версию Android SDK  
= минимальную и основную (целевую) версии Android SDK  
~информацию о подключенной библиотеке  
~только основную (целевую) версию Android SDK  
}
```

Какая библиотека предназначена для упрощения загрузки изображений?

```
~Yandex.Metrica for Apps;  
= Universal Image Loader for Android  
~ActionBarSherlock  
~NineOldAndroids
```

}

Библиотеки совместимости предназначены для{  
~сбора статистики  
~рисования графиков  
=использования возможностей, появившиеся в какой-то версии ОС Android, на более ранних версиях платформы  
~подключения нестандартных элементов управления  
}

Для чего служит папка res/anim/ проекта?{  
~в этой папке находятся файлы, содержащие набор картинок, предназначенных для кадровой анимации  
~в этой папке находятся файлы, содержащие анимированные ролики для воспроизведения в приложении  
~в этой папке находятся XML файлы, задающие реализацию анимации свойств  
= в этой папке находятся XML файлы, задающие последовательность инструкций анимации преобразований  
}

В какой файл обязательно добавляется информация при создании нового Activity в приложении?{  
=AndroidManifest.xml  
~main.java  
~layout.xml  
~activity.xml  
}

С какой целью используется метод SurfaceHolder.lockCanvas()?{  
= блокировка Canvas для перерисовки  
~игнорирование дальнейшего взаимодействия с Canvas  
~сокрытие Canvas  
~блокировка Canvas от сворачивания  
}

Может ли мобильное приложение получить доступ к базе данных, созданной в другом приложении?{  
~не может ни при каких обстоятельствах  
= может, но только с помощью контент-провайдеров  
~право на доступ открывает приложение-хозяин базы данных  
~может обращаться напрямую  
}

Какой из датчиков не используется для определения положения смартфона в пространстве?{  
~акселерометр  
~gps  
~гироскоп  
= магнитометр  
}

К новым возможностям HTML5 относят (выберите все верные варианты ответа): {  
= возможность добавления аудио и видео без использования вспомогательных средств  
~возможность рисования бумаге  
~возможность прямого доступа к оперативной памяти  
~форматирование данных в режиме таблицы

}

Возможен ли перенос приложений iOS\* в среду HTML5: {  
~нет, прямой перенос приложений невозможен  
=да, используя средства Intel XDK  
~да, используя только сторонние средства  
~да, только для iPhone, используя средства Intel XDK  
}

Следующие утверждения верны: {  
~JavaScript не позволяет подключать другие внешние библиотеки, написанные на других языках  
~приложения html5 исполняются быстрее и требуют меньше ресурсов, чем «нативные»  
~среда Intel XDK не работает с мультисенсорностью  
= приложения html5 исполняются медленнее и требуют больших ресурсов, чем «нативные»  
}

Разрабатывать приложения в среде Intel XDK можно: {  
~пользоваться заготовленными примерами  
=все варианты ответа верны  
~«с нуля», прописывая все элементы  
~использовать встроенный «дизайнер элементов» для отрисовки элементов  
}

JavaScript не позволяет: {  
~получать прямой доступ к памяти  
~работать с реестром  
~работать с картами  
~одновременно использовать несколько подключаемых библиотек  
}

В среде Intel XDK можно разрабатывать приложения для следующих платформ: {  
~Android  
= все варианты ответа верны  
~Apple iOS  
~Ti zen  
}

В заготовке любого приложения, разрабатываемого в среде Intel XDK прописана: {  
= все варианты ответа верны  
~скрытие окна заставки Intel XDK  
~настройка размеров приложения под размеры устройства  
~фиксация размеров приложения (запрет «скроллинга»)  
}

Создавать и редактировать пользовательский интерфейс приложений в среде Intel XDK можно: {  
~используя встроенное приложение App Designer  
~только изменяя готовые шаблоны с интерфейсом  
= все варианты ответа неверны  
~только прописывая теги вручную  
}

Удобное средство обмена между двумя NFC-устройствами: {  
~Wi-Fi Direct



= Android Beam  
~Dalvik  
~Bluetooth  
}

Как принято называть упрощенное представление, описывающее взаимодействие с системой, но не отражающее ее реальное внутреннее устройство?{

=ментальная модель  
~модель представления  
~модель реализации  
~функциональная модель  
}

Какая методика качественных исследований позволяет получить представление о техническом окружении и бизнес-контексте продукта?{

~обзор литературы  
~интервьюирование пользователей и покупателей  
~интервьюирование экспертов в предметной области (ЭПО)  
=интервьюирование заинтересованных лиц  
}

Какой должна быть модель представления?{

~максимально приближенной к представлению программистов  
=максимально приближенной к ментальной модели  
~максимально приближенной к представлению маркетологов  
~максимально приближенной к модели реализации  
}

В чем разница между задачами и целями пользователей?{

~чтобы выполнить задачи, нужно сначала достичь целей  
~задачи позволяют понять смысл деятельности пользователя  
=задачи являются промежуточными этапами, необходимыми для достижения целей  
~задачи со временем не меняются или меняются весьма незначительно  
}

Что объединяет экспертов и середняков?{

~потребность в инструктаже о том, какие инструменты предоставляет программа  
~потребность в дополнительной поддержке со стороны программы  
=потребность в быстром доступе к регулярно используемым инструментам  
~потребность в экзотических возможностях программы  
}

Какие требования необходимо учитывать в первую очередь в процессе проектирования?{

~требования бизнеса  
=пользовательские требования  
~технические требования  
~требования покупателей  
}

Что позволяют выполнить качественные исследования, предваряющие процесс проектирования?{

~изучить используемый лексикон и прочие социальные аспекты предметной области, способы применения существующих продуктов  
=все перечисленное  
~изучить предметную область, выявить технический, экологический и деловой

контексты разрабатываемого продукта

- ~изучить взгляды и склонности потенциальных пользователей продукта, выявить шаблоны их поведения

}

Что происходит на этапе определения инфраструктуры в процессе проектирования, ориентированного на цели?{

- ~анализируются функциональные потребности пользователей

- ~анализируются поведенческие шаблоны

- =создается общая концепция продукта, включающая концепцию поведения и графического оформления

- ~поведенческие шаблоны собираются вместе в виде моделей предметной области

}

Используются для тестирования проектных решений в различных ситуациях, обычно имеют форму набора вопросов: «а что, если...?», касающихся предложенных решений. О каком типе сценариев идет речь?{

- ~сценарии ключевого пути

- =проверочные сценарии

- ~контекстные сценарии

- ~рабочие сценарии

}

Как в процессе проектирования называют модели пользователей?{

- ~архетип

- ~прототип

- =персонаж

- ~герой

}

Что из перечисленного не относится к поведенческим переменным?{

- ~потребности

- ~деятельность

- ~мотивация

- =пол и возраст

}

Какое визуальное свойство является самым главным в определении сущности объекта?{

- =форма

- ~яркость

- ~размер

- ~цвет

}

Какова главная проблема при проектировании интерфейсов для мобильных устройств?{

- =небольшой размер экрана

- ~плохая цветопередача экрана

- ~энергопотребление

- ~низкая контрастность экрана

}

В чем обычно заключается прагматичность проектных решений?{

- ~учитывают и пробуждают эмоции и познавательные процессы

- ~помогают пользователям решать их задачи и достигать своих целей

- =учитывают технические требования и требования бизнеса

~представляют собой простые, но полноценные решения  
}

Какое преимущество дает использование сетки?{

~сетка создает ощущение порядка  
~сетка делает расположение элементов единообразным  
=все перечисленные  
~сетка упрощает восприятие экрана  
}

При оформлении текста в графических интерфейсах НЕ рекомендуется: {

~использовать шрифты без засечек.  
~все вышеперечисленное.  
~использовать контрастные цвета.  
=использовать слова, состоящие из заглавных букв.  
}

Какой момент следует обязательно принять во внимание при создании интерфейса, подлежащего локализации?{

=все перечисленные  
~символы, отделяющие десятичную часть от целой, могут различаться  
~формат вывода даты и времени в разных странах различен  
~в некоторых языках слова и фразы длиннее, чем в других  
}

Что из нижеперечисленного не является методом тестирования?{

~метод «white box»  
~метод «black box»  
~метод «gray box»  
=метод «red box»  
}

Что представляет собой нагрузочное тестирование?{

~проверка корректной реакции на возникновение случайных и непредсказуемых событий  
~выявление частей приложения, которые недостаточно привлекательны, а может даже вызывают затруднения в навигации или использовании на сенсорных экранах  
=наблюдение за использованием памяти и системных ресурсов, позволяет выявить «узкие» места в приложении, связанные с производительностью, обнаружить опасные утечки памяти  
~проверка работы приложения в условиях эксплуатации мобильного устройства, с частыми появлениями внешних прерываний  
}

Как называется документ, содержащий описание теста, определяющий входную информацию, условия и последовательность выполнения действий и ожидаемый выходной результат?{

~тестовый скрипт  
~тестовые данные  
=сценарий тестирования (test case)  
~набор тестов  
}

На какие основные моменты необходимо обратить особое внимание при тестировании мобильных приложений?{

~ограниченность ресурсов устройства

- =все перечисленные
- ~частые внешние прерывания
- ~размер экрана и touch-интерфейс

Для чего используется класс InstrumentationTestRunner?{

- ~для создания тестирующего проекта
- ~для создания набора тестирующих инструментов
- ~для запуска тестируемого приложения
- = для запуска тестовых сценариев

Что такое план тестирования?{

- =документ, определяющий стратегию тестирования на каждой итерации
- ~документ, содержащий описание действий, необходимых для выполнения конкретного сценария тестирования
- ~документ, определяющий наборы входных данных для тестов, а также ожидаемые результаты
- ~документ, содержащий описание теста

Инструмент Robotium является{

- ~эмулятором реального устройства
- ~инструментом для захвата видео с экрана устройства
- ~облачной платформой устройств
- =инструментом автоматизированного воспроизведения скриптовых тестов

Соблюдение какого принципа делает процесс портирования проще?{

- ~принцип модульности
- =принцип отделения интерфейса от реализации
- ~принцип «один ко многим»
- ~принцип объектного ориентирования

Среда разработки Intel XDK поддерживает следующие языки программирования: {

- =JavaScript
- ~Java
- ~C++
- ~C#

Почему лучше оставить длительное касание экрана для дополнительных функций приложения?{

- ~длительное касание поддерживается далеко не всеми мобильными устройствами
- ~с помощью длительных касаний можно разнообразить интерфейс игры, чтобы опытным пользователям было не так скучно
- =длительные касания не интуитивны
- ~ длительное касание сложно программировать и портировать

Когда целесообразно использовать Marmalade Juice?{

- ~при разработке любого приложения
- ~при разработке десктопных приложений
- ~при разработке приложения для Google Play
- =при разработке игр сразу под несколько платформ

}

Какие возможности предоставляет Intel® C++ Compiler для Android?{

~разработка приложений для Android мобильных устройств

=разработка на Windows, OS X или Linux

~поддержка Android Banana Bread и Android Apple Pie

~совместимость с GNU C++ в Android NDK для поддержки нескольких архитектур

}

Какие отличия портирования Android-приложений существуют?{

~необходимо протестировать работу приложения во всех операционных системах

~ интерфейс, графические элементы и дизайн

=при разработке нужно будет подключить работающий код портируемого приложения

~нужно быть готовым к тому, что для каждой версии Android придется отдельно писать свой программный код

}

Что такое мультитач?{

~залипание клавиш смартфона

~сенсорный экран, реагирующий на нажатие пальца

=функция сенсорных систем ввода, осуществляющая одновременное определение координат двух и более точек касания

~функция сенсорных систем ввода, осуществляющая последовательное определение координат

}

Какой метод используется для создания экземпляра класса SMSManager?{

=getDefault()

~startDefault()

~startSMSManager()

~setDefault()

}

Что может помешать запуску двух эмуляторов на одном компьютере?{

~отсутствие места

~системные ограничения на количество запускаемых одновременно эмуляторов

~конфликт эмуляторов

=недостаточное количество оперативной памяти

}

Какие параметры являются обязательными для отправки сообщения SMS?{

~номер центра SMS, текст сообщения

~номер получателя, номер центра SMS, текст сообщения, статус отправки, статус доставки

~номер получателя, номер центра SMS, текст сообщения

=номер получателя, текст сообщения

}

Для чего предназначен класс ConnectivityManager?{

~мониторинг сетевых соединений

=подключение к сети в случае потери соединения

~совершение телефонных вызовов

~получение и отправка SMS

}

Какой класс используется для обработки входящего аудиопотока и воспроизведения

его практически в режиме реального времени?{  
=AudioTrack  
~AudioRealTime  
~AudioProcessing  
~AudioPlayback  
}

Экземпляр какого класса используется в качестве параметра метода  
startActivity()?{  
~Extend  
~Activity  
~Layout  
=Intent  
}

Какой модуль синтеза и распознавания речи используется в Intel Perceptual  
Computing SDK?{  
~LumenVox.  
~IVONA.  
=Nuance Dragon Assistant.  
~CereProc.  
}

С какой целью используется сервис MediaScannerConnection?{  
=позволяет автоматически распознать и внести медиа-файл в MediaStore  
~позволяет проверить медиа-файлы на ошибки  
~позволяет установить соединение для считывания медиа-файлов  
~позволяет проверить соединение на ошибки  
}

Какие существуют способы добавления данных в MediaStore?{  
~использование для запуска стандартного приложения, управляющего MediaStore,  
объекта intent=new Intent(MediaStore.ACTION\_VIDEO\_RECORD)  
~создание нового объекта MediaContentValues и добавление его в соответствующий  
источник данных  
=использование сервиса MediaScannerConnection, который автоматически распознает  
и внесет файл в MediaStore  
~создание нового объекта ContentValues  
}

Какие источники аудио и видео поддерживает мультимедиа библиотека Android?{  
=все перечисленные источники  
~медиа файлы, сохраненные как ресурсы приложения (raw ресурсы)  
~файлы, расположенные в файловой системе  
~поток данных, получаемый через сетевое соединение  
}

Что с точки зрения технического обеспечения позволит реализовать технологию  
естественно-интуитивного взаимодействия человека с компьютером?{  
~высокопроизводительная вычислительная техника.  
=встраиваемые высокоточные миниатюрные датчики.  
~эргономичное рабочее место программиста.  
~высокоскоростной доступ в Интернет.  
}

Какой метод позволяет создать и инициализировать экземпляр класса MediaPlayer?{

```
~start()  
=create()  
~initialize()  
~init()  
}
```

```
Что такое Google Play Badge?{  
=графическая ссылка на страницу приложения  
~иконка приложения  
~достижения в игре или приложении  
~все выше перечисленное  
}
```

```
Размещая ссылки на приложение на внешних ресурсах необходимо, прежде всего,  
учитывать{  
~целевую аудиторию ресурса  
~статус ресурса  
~клиентскую базу ресурса  
=все перечисленное верно  
}
```

```
«Взрывное» скачивание это{  
~большое количество скачиваний и малый процент удалений  
=большое количество скачиваний с постоянным приростом в первые дни публикации  
приложения  
~большое количество скачиваний в первые дни публикации приложения  
~большое количество скачиваний  
}
```

```
Что такое консоль разработчика?{  
~средство коммуникации с другими разработчиками  
=инструмент для публикации приложения  
~среда тестирования приложения  
~среда разработки приложения  
}
```