

Videojuegos para Dispositivos Móviles

Grado en Desarrollo de Videojuegos

Examen Convocatoria Ordinaria Curso 22-23

Parte teórica - Duración total: 30 minutos

Antes de empezar

- Antes de empezar, descarga y accede al código de tus prácticas en Android Studio, las usarás en la segunda parte del examen. Ejecuta también un Android Virtual Device (AVD) para probar los cambios llegado el momento. Deja estas tareas lanzadas (pueden tardar un rato), y ve completando este examen teórico.
- No debes acceder a ningún contenido teórico del campus virtual antes de haber entregado esta parte teórica. En caso de hacerlo este examen estará suspenso.
- Una vez entregada esta parte teórica podrás acceder al enunciado de la parte práctica así como a los recursos del Campus Virtual que puedas necesitar.
- La parte teórica supone el 10% de la nota final de la asignatura (20% del examen). Todas las preguntas valen lo mismo.
- Tienes un máximo de 30 minutos para resolverlo, pero puedes entregarlo antes (ganarás tiempo para la parte práctica).
- Cualquier intento fructuoso o infructuoso de copia o comunicación con otros compañeros supondrá la aplicación de la normativa de la asignatura y el suspenso de la asignatura en todas las convocatorias del curso actual.

Instrucciones y entrega

- Crea un archivo de texto con o sin formato (.txt, .docx, .rtf, .odt ...) con el nombre "ordinaria22-23". Pon tu **nombre, apellidos y DNI** en la primera línea del documento.
- Contesta a las preguntas que aparecen a continuación en dicho archivo. Puedes contestar en el orden que quieras.
- Una vez hayas terminado de contestar, sube tu archivo en la entrega del campus virtual que se ha habilitado para ello. A partir de este momento (una vez entregues la parte teórica) tienes permitido acceder al resto de recursos de la asignatura que se encuentran en el Campus Virtual.

Preguntas

- 1.- ¿Qué es un Android App Bundle (.aab), y qué diferencias existen frente a un Android Application Package (.apk)?
- 2.- ¿En el contexto de Android, qué es Android Runtime (ART) y qué relación tiene con Java Virtual Machine (JVM)?
- 3.- Explica cuál es el ciclo de vida de una aplicación Android, qué eventos existen dentro de este ciclo de vida y qué situaciones los desencadenan. ¿Qué es un Intent en una aplicación Android y qué relación tiene con el ciclo de vida de las aplicaciones Android?
- 4.- ¿Qué clase de información contiene el archivo Manifest de una aplicación Android y para qué se utiliza?