**PMA – kolokvijum**

1. **U XML layout ste specificirali da se dodirom dugmeta (onClick) poziva metoda nazvana uradiNesto. U java fajlu ste kreirali metodu “public void uradiNesto(View v)”. Na šta se odnosi parameter “v”?**
   * Ukazuje na orijentaciju ekrana uređaja (portrait - landscape)
   * Odnosi se na grafičke postavke koje je postavio korisnik
   * **Ukazuje na view koji je uzrokovao poziv metode**
   * Upućuje na layout na kojem se dugme nalazi
2. **Definisali ste SeekBar na ekranu vaše aktivnosti na sljedeći način:**

**SeekBar mojSeekBar=(SeekBar)findViewByld(R.id.mojSeekBar)**

**Da bi saznali trenutnu vrijednost koja je zadata pomoću gornjeg SeekBar-a poziva se metoda...**

* + mojSeekBar.setProgress()
  + mojSeekBar.getMax()
  + mojSeekBar.setMax()
  + **mojSeekBar.getProgress()**

1. **Koliko dugo će ostati na ekranu pop-up poruka čije je trajanje zadato sa “loast.LENGTH\_SHORT”?**
   * **2 sekunde**
2. **Kako se u java kodu zadaje da sadrzaj ImageView-a bude slika.jpg?**
   * mojImageView.setImageResource(R.drawable.slika.jpg)
   * mojImageView.setImageResource(@drawable/slika)
   * **mojImageView.setImageResource(R.drawable.slika)**
   * mojImageView.findViewByld(R.drawable.slika)
3. **Dugme se moze postaviti na ekran…**
   * **Upisom u xml fajl ili dinamicki kroz, java kod**
   * Iskljucivo upisom u xml fajl
   * Iskljucivo dinamicki, kroz java kod
4. **Definisali ste SeekBar na ekranu vaše aktivnosti na sljedeći način:**

**SeekBar mojSeekBar=(SeekBar)findViewByld(R.id.mojSeekBar)**

**Da bi saznali default vrijednost koju ce imati gornji SeekBar kada se startuje aktivnost, poziva se metoda...**

* + mojSeekBar.setProgress()
  + mojSeekBar.getMax()
  + mojSeekBar.setMax()
  + **mojSeekBar.getProgress()**

1. **Android emulatoru (koji je dio Android studija) se moze pristupiti spolja, preko telnet sesije.**
   * **Tacno**
   * Netacno
2. **Koju komponentu sa palete dizajn editora treba izabrati da se ukljuci u xml layout fajl kako bi se u korisnicki interfejs aplikacije ukljucilo preko koga korisnik moze da umetne sliku na odgovarajuce mjesto?**
   * **ImageView**
3. **Koja je namjena AVD-a?**
   * Modifikacija korisnickog interfejsa aplikacije
   * Uredjivanje i prevodjenje Android aplikacija
   * **Pokretanje i testiranje Android aplikacija u emulatoru**
4. **Android je visekorisnicki Linux operativni sistem kod kojega je svaka aplikacija po jedan korisnik?**
   * **Tacno**
   * Netacno
5. **Toast.makeText(getApplicationContext(), ''Poruka'',\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*).show()**

**U gornjoj liniji koda, umjesto zvezdica makeText ocekuje...**

* + Boju pozadine pop-up poruke (Color.BLUE, Color.BLACK,...)
  + Prioritet poruke (Toast.URGENT ili Toast.NON\_URGENT)
  + **Trajanje prikaza poruke (Toast.LENGTH\_SHORT ili Toast.LENGTH\_LONG)**
  + Poziciju na kojoj se ispisuje poruka (Toast.TOP, Toast.CENTER, ili Toast.BOTTOM)

1. **Koji je naziv metode MainActivity klase koja podesava i prikazuje ekran sa korisnickim interfejsom aplikacije?**
   * **onStart()**
   * run()
   * onCreate()
   * main()
2. **Definisali ste SeekBar na ekranu vaše aktivnosti na sljedeći način:**

**SeekBar mojSeekBar=(SeekBar)findViewByld(R.id.mojSeekBar)**

**Zelite da se na klizacu, umjesto default-nog dugmeta, nadje simbol iz fajla moja\_slika.png koji je smjesten u odgovarajucem resursnom folderu. Zeljeni rezultat cete postici tako sto u XML fajlu odgovarajuce aktivnosti definisete...**

* + android:thumb=“@res/moja\_slika“
  + **android:thumb=“@drawable/moja\_slika“**
  + android:image=“@drawable/moja\_slika“
  + android:image=“@res/moja\_slika“

1. **Sadrzaj konfiguracionog fajla koji se zove starost.xml izgleda ovako:**

*<?xml verison=“1.0“...>*

*....*

*</map>*

**Sta ce biti sadrzaj ovog fajla nakon izvrsavanja sljedeceg koda?**

*Final SharedPreferences konfiguracija = ....*

*....*

*Editor.commit();*

* + Sadrzaj se nece promijeniti jer ce se aplikacija prestati sa radom usljed greske, zbog toga sto se u fajlu vec nalazi kljuc ''godina''
  + Sadrzaj se nece promijeniti jer u fajlu vec postoji vrijednosti za podatak oznacen sa ''godina'
  + **Sadzaj se nece promijeniti jer nesto nedostaje u prikazanom kodu**
  + Sadrzaj ce biti:

*<?xml version....*

*...*

*</map>*

1. **Definisali ste korisnicki interfejs u XML layout fajlu koji ste nazvali myUI.xml. Kreirati novu aktivnost u fajlu MyActivity.java. Kako specificirati da MyActivity prikaze myUL?**
   * U onCreate metod u fajlu MyActivity.java poziva se setContentView metoda (bez navodjenja parametra) i u myUL.xml fajlu specificiramo android:activity=“MyActivity“
   * U onCreate metod u fajlu MyActivity.java poziva se onStart metoda i prosledjuje joj se paramtera ''R.id.myUl''
   * U onCreate metod u fajlu MyActivity/java koristi se ''R.id.myUL.display()''
   * **U onCreate merodi u fajlu MyActivity.java poziva se setContentView metoda i prosledjuje joj se parametar “R.layout.myUL“**
2. **Kao i kod nekih drugih sistema, kod Androida se izvrsavanje aplikacije zapocinje od main() funkcije:**
   * Tacno
   * **Netacno**
3. **Vizuelna struktura korisnickog interfejsa se moze definisati...**
   * Iskljucivo iz java koda, kreiranjem View ili ViewGroup objekata
   * Ili iz java koda ili iz XML fajla, ali ne iz oba za jedan isti ekran
   * Iskljucivo iz XML fajla, navodjenjem razlicitih widget-a
   * **Ili iz java koda ili iz XML fajla, moze i kombinovano**
4. **Dat je kod:**

*public:void posaljiPoruku(View..?){*

*String poruka = ((/Edit…()ViewByld(R.id editText\_poruka)).getText().toString();*

*Url odrediste = Url…….?*

*Intent ……=new Intent(Intent ACTION\_SENDTO.odrediste);*

*smsIntent….?*

*startActivity(smsIntent);*

*}*

* + U gornjem kodu nema ispravnog Intent-a jer nije naveden kontekst
  + U gornjem kodu se nalazi eksplicitni intent
  + **U gornjem kodu se nalazi implicitni Intent**
  + U gornjem kodu nema ispravnog Intent-a jer nije navedena adresa servera

1. **Ako kreirate string u XML fajlu (strings.xml), kako mozete referencirati taj string iz drugog XML fajla (na primjer iz activity\_main.xml)?**
   * **Ako se string zove “moj\_string“, referencira se kao @string/moj\_string**
   * Koristi se Activity.findViewByld() metoda
   * Ako se string zove “moj\_string“, referencira se kao R.string.moj\_string
   * Ne moze se referencirati. Resurs kreiran u XML fajlu moze se referencirati samo iz java koda
2. **Sta je Android SDK?**
   * **Software development kit – alat za razvoj Android aplikacija**
   * Super droid key – kljuc za otkljucavanje Root naloga na Androidu
   * Standard definition kit – skup standardnih definicija koje se upisuju u Manifest
   * Standard keyboard – osnovna tastatura koja se pojavljuje pri unosa podataka u aplikaciju
3. **Kako da popunite ListView?**
   * Iskoristite addChild(View v) metod
   * Iskoristite addlte(String s) metod
   * **Iskoristite ArrayAdapter koji kreira TextView za svaki clan polja stringova i veze ih za ListView**
4. **Sledeci kod prikazuje pop-up poruku koja za kratko vrijeme prikazuje tekst ''zdravo'':**

**Toast.makeText(getApplicationContext(), ''zdravo'', Toast.LENGTH\_SHORT)**

* + **Tacno**
  + Netacno

1. **U kojem folderu Android studio projekta se nalaze XML fajlovi koji definisu izgled korisnickog interfejsa razvijane aplikacije?**

* App/manifests
* **App/res/layout**
* App/java
* App/res/drawable

1. **Koja od ponudjenih su ispravna imena za MP3 fajlove smjestene u resurs folder?**

* MojaMuzika
* 10\_mojamuzika
* **moja\_muzika**
* **mojamuzika2**
* \_moja\_muzika
* Mojamuzika

1. **Sta morate uraditi da bi vas WebView mogao prikazati web stranicu koja se nalazi na Internetu?**

* **Deklarisete da aplikacija treba dozvolu za pristup Internetu**
* Deklarisete da aktivnost u kojoj se nalazi WebView treba dozvolu za pristup Internetu.

1. **Prilikom generisanja nove aktivnosti Android studio unutar onCreate () metode umece poziv metode setContentView(R.layout.naziv\_aktivnosti);**

**Metoda setContentView() sluzi da se…**

* Referenciraju widget-i(views ) kojima ce se pristupati iz xml fajlova.
* **Definise izgled (layout) ekrana aktivnosti**
* Referenciraju widget-i(views ) kojima ce se pristupati iz java koda.
* Definisu stringovi koji ce se koristiti u aplikaciji

1. **Dugmetu pozicioniranom na ekranu pomocu xml layout fajla se…**

* Moze se pridruziti neka akcija iskljucivo definisanjem onClic atributa u xml fajlu,gdje ce atribut biti povezan sa metodom….pozvati kada se fugme pritisne.
* **Moze pridruziti neka akcija ili u xml fajlu definisanjem onClick atributa povezanog sa metodom koju treba pozvati ..pritisne, ili u java kodu tako sto ce se za dugme “zakaciti” OnClickListener**
* Moze priduziti neka akcija iskljucivo u java kodu tako sto ce se za dugme “zakaciti” OnClickListener…

1. **Kada jedna aktivnost zeli da pokrene drugu aktivnost ona kreira objekat koji specificira koju aktivnost ili koji tip aktivnosti zali da pokrene. Koji je tip ovog objekta?**
   * **Intent**
   * Activity
   * Thread
   * BroadcastReceiver
2. **Koja je od ove četiri osnovne komponente android aplikacija dizajnirana za obavljanje operacija koje se izvršavaju u pozadini ili za obavljanje poslova za udaljene procese?**

**Izaberite jedan odgovor:**

* **Service**
* Activity
* BroadcastReciver
* ContentProvider

1. **Na ekranu korisničkog interfejsa aktivnosti nalazi se EditText widget čiji je naziv (ID) editText.Isti je deklarisan i referenciran na sljedeći način:**

**EditText mojEditTekst = (EditText) findViewByID(R.id.editText);**

**Da bi se tekstualni sadržaj ovog widget-a smjestio u String promjenljivu poruka, potrebno je izvršiti sljedeću liniju koda:**

* String poruka = editTekst.getText().toString();
* String poruka = mojEditTekst.toString();
* **String poruka = mojEditTekst.getText().toString;**
* String poruka = mojEditTekst.getText();

1. **Komponente Android aplikacije su:**

* **Aktivnosti**
* **Servisi**
* Android emulatori?
* Manifesti?

1. **U kojem fajlu specificirate dozvole (permissions) koje zahtijeva aplikacija?**

* **AndroidManifest.xml**
* ActivityMain.xml
* styles.xml
* activity\_main.xml

1. **Ulazna tačka opšte namjene za aplikaciju koja se pokreće u pozadini, za obavljanje dugotrajnih operacija ili za obavljanje poslova za udaljene procese, je...**

* Aktivnost(Activity)
* Content provider
* Broadcast receiver
* **Servis(service)**

1. **Na ekranu neke aktivnosti se nalazi widget sa nazivom mojWidget. Ukoliko želite da se taj widget ne vidi (želite da ga sakrijete) pozvaćete sljedeću metodu:**

* **mojWidget.setVisibility(View.INVISIBLE);**
* mojWidget.setVisibility(View.VISIBLE);
* mojWidget.setinvisibility(true);
* mojWidget.setinvisibiality(false);

1. **Dat je sljedeći kod:**

*Public static final String MESSAGE = ''com.example.mojprviprojekat.PORUKA'';*

*Public void posaljiPORUKU(View v) {*

*Intent i = new Intent(PrikaziPoruku.class);*

*EditText editTekst = (EditText)findViewById(R.id.editText);*

*String poruka = editTekst.getTekst().toString();*

*i.putExtra(MESSAGE, poruka);*

*startActivity(i);*

}

* + **u kojem kodu se nalazi eksplicitni intent**

1. **Koji layout omogućava da specifirate položaj widget-a koristeći druge widget-e kao referentne tačke:**

* **RelativeLayout**
* TableLayout
* GridLayout
* LinearLayout

1. **Logcat prozor prikazuje log poruke generisane od strane programa koji se izvršava na...**

* Android uređaju koji je povezan sa računarom.
* **Emulatore**
* Laptopu
* Desktop računaru.

1. **Šta bi moglo biti razlog da se neki widget (npr dugme) kreira iz java koda, a ne u XML layout fajlu?**

* Na taj način se koristi manje linija koda
* Na taj način se omogućava da se widget-u pridruži tekst koji se mijenja saglasno izabranom jeziku u podešavanju Android uređaja
* **Na taj način se omogućava da se widget kreira samo ako je zadovoljen neki uslov za vrijeme izvršavanja aplikacije**

1. **Layout kod koga je ekran podijeljen u kolone i svaka kolona može prihvatiti widget(e) onim redom kojim su navedeni je ..**

* relativeLayout
* ConstantLayout
* Vertical LinearLayout
* **Horizontal LinearLayout**

1. **Koji metod WebView klase učitava web stranicu?**

* getweb()
* load()
* getpage()
* **loadUrl()**

1. **Koju komponetnu sa palete dizajn editora treba izabrati da se uključi u xml layout fajl kako bi u korisnički interfejs aplikacije uključili ispis nekog teksta?**
   * **textView**
2. **Koliko dugo će ostati na ekranu pop-up poruka čije je trajanje zadato sa ''Toast.LENGHT\_LONG“?**

* 2 sekunde
* **3.5 sekundi**
* 1 sekund
* 5 sekundi

1. **Razlog za izbor starijeg izdanja SDK-a/API-a je taj što osigurava da će gotova aplikacija biti u mogućnosti da se pokreće na širem opsegu Android uređaja**
   * **Tačno**
   * Netačno
2. **Definisali ste SeekBar na ekran vaše aktivnosti na sljedeći način:**

**SeekBar mojSeekBar=(SeekBar)findViewByld (R. id. mojSeekBar)**

**Da bi zadali maksimalnu vrijednost koju može imati gornji SeekBar poziva se metoda:**

* + mojSeekBar.setMax();

1. **Ulazna tačka za interakciju Android aplikacije sa korisnikom putem korisničkog interfejsa je:**
   * aktivnost (activity)
2. **Za razliku od drugih sistema, kod Androida nema jedne ,,ulazne tačke” u aplikaciju(ne postoji main()funkcija)**
   * Tačno
3. **Koju komponentu sa palete dizajn editora treba izabrati da se uključi u XML layout fajl kako bi u korisnički interfejs vaše aplikacije uključili oblast za prikazivanje web stranice?**
   * WebView
4. **Ukoliko želimo da iz naše Android aplikacije pošaljemo SMS, koristićemo aplikaciju za slanje SMS-A koja je već instalirana na Android uređaju, koristićemo:**
   * implicitni intent
5. **U kom fajlu se opisuju osnovne karakteristike aplikacije i definiše svaka njena komponenta?**
   * AndroidManifest.xml
6. **Kako se u XML layout fajlu zadaje da sadržaj ImageView-a bude slika.jpg?**
   * android:src=@drawable/ slika
7. **U res/raw folderu se nalazi audio fajl moja\_muzika.mp3. Kreiran je objekat Media Player klase MediaPlayer.create(this, R.raw.ime\_fajla): Započeta je reprodukcija ovog audio fajla. Ukoliko želimo da se reprodukcija automatski nastavi radimo:**
   * dzuboks.set Looping(true)
8. **Android Studio omogućava programiranje aplikacija korišćenjem sljedećih programskih jezika?**
   * Java
   * C++
   * Kotlin
9. **Android aplikacija može pokrenuti komponentu druge aplikacije?**
   * slanjem poruke OS-u kojom se izražava namjera (intent) da se pokrene određena komponenta
10. **Prije pokretanja Android aplikacije na virtuelnom uređaju (emulatoru), morate povezati pametni telefon ili tablet na vaš PC.**
    * Netačno
11. **Označiti tačne iskaze vezane za Android emulator?**
    * pokretanje aplikacije na emulatoru traje duže nego kod realnog hardvera
    * može se konfigurisati više različitih emulatora sa odgovarajućim parametrima npr: različitim veličinama
12. **Koja metoda Toast klase omogućava prikazivanje pripremljene pop-up poruke:** 
    * Show()
13. **Šta morate uraditi da bi vaš WebView mogao prikazati web stranicu koja se nalazi na internetu?**
    * webView.setWebViewClient(new WebViewClient());
14. **Komponenta koja omogućava sistemu da pošalje obavještenje o nekom događaju, a aplikaciji da odgovori:** 
    * broadcast reciver
15. **U res/raw folderu se nalazi audio fajl moja\_muzika... kreiran je objekat mediaplayer klase:** 
    * create(this,r.raw.moja\_muzika);
16. **Započinjanje reprodukcije se vrši pozivom metode:** 
    * dzuboks.start()
17. **Koji je naziv metoda MainActivity klasa koja se podešava i prikazuje ekran sa korisničkim interfejsom aplikacije:** 
    * SetContentView()
18. **Ako želimo da se prilikom rotacije android studija ili emulatora ne mijenja orijentacija aktivnog ekrana**
    * android.screenOrientation='portrait'

**u fajl:**

* + AndrioidManifest.xml

1. **Kako se dugmetu pridružuje neka akcija?** 
   * u xml fajlu se definiše ''onclick'' atribut povezan sa metodom koju treba pozvati kad se pritisne(npr. ''moja metoda'')
   * u java kodu se napravi metoda public void moja metoda(view v) gdje v predstavlja widget koji je kliknut
2. **Kako se pravi višejezična aplikacija?**
   * u xml-u: @string/ključ
   * u javi : r.string.ključ
3. **Kako se pravi lista sa različitim elementima?**
   * koristi se ListView kontenjer widget
   * pomoću ArrayAdapter-a
4. **Kako predstaviti sliku na pozadini ekrana?** 
   * u xml-u: android:background=“@drawable/slika“
   * u javi: myView.setbackgroundresource(r.drawable.slika);
5. **Kako reprodukovati audio fajl?**
   * MediaPlayer dzuboks=MediaPlayer.create(this,R.raw.ime\_fajla)
6. **Kako snimiti podatke na android uređaju?**
   * getSharedPreferences(„ime\_fajla“,Context.MODE\_PRIVATE);
7. **Ekran je podjeljen u redove:** 
   * Vertical Linear Layout
8. **Ekran je podjeljen u kolone?** 
   * Horizontal Linear Layout
9. **Broj redova i kolona se može specificirati pomoću atributa?**
   * android:rowCount – redovi
   * android:columnCount – kolone
10. **Ako widget treba da se prostire preko npr 2 kolone, njegov atribut je:** 
    * android:layout\_columnSpan=“2“
11. **Eksplicitno pozicioniranje widgeta pomoću atributa :**
    * android:layout\_column
    * andorid:layout\_row
12. **Da widget zauzme čitavu ćeliju:** 
    * android:layout\_gravity=”fill\_horizontal”
    * android:layout\_gravity=“fill\_vertical“
13. **Ako želimo da se widget natpis vidi na ekranu:** 
    * natpis:setVisibility(View.VISIBLE)
14. **Ako želimo da se widget natpis ne vidi na čitavom ekranu:** 
    * Natpis.setVisibility(view.INVISIBLE)
15. **Ako kreirate resurs u XML fajlu(na primjer string), kako možete pristupiti tom resursu iz java koda?**

* ako se string zove “moj\_string”, referencira se kao R.string.moj\_string

1. **Ako želimo da se prilikom rotacije Android uredjaja ili emulatora ne mijenja orijentacija ekrana aktivnosti activity\_main,već ----- liniju *android:screenOrientation=”portrait”* u fajl:**

* AndroidManifest.xml

1. **U res/raw folderu se nalazi audio fajl *moj\_muzika.mp3*. Kreiran je objekat MediaPlayer klase: MediaPlayer muzika=MediaPlayer.create(this, R.raw.moja\_muzika), Započinjanje reprodukcije se vrši pozivom metode?**

* Muzika.Start()

1. **Sta je URI?**

* Uniform resource identifier

1. **AndroidManifest.xml je fajl koji sadrzi…**

* Karakteristike aplikacije

1. **Koji layout omogucava da specificirate polozaj widgeta koristeci druge widgete kao referentne tacke?**

* RelativeLyout

1. **Koju komponentu sa palete dizajn editora treba izabrati da se ukljuci xml layout…preko koga korisnik moze da umetne sliku na odgovarajuce mjesto?**

* ImageView

1. **Da bi napravili aplikaciju koja ima korisnički interfejs na više jezika najbolji je način da….**

* umjesto stringa koji želite prikazati navedete ključ za taj string i definišete više fajlova sa resursima (jedan po jeziku) gde je za svaki ključ dat odgovarajući, prevedeni string.

1. **U koji folder treba da stavite multimedijalne fajlove koje su dio vaše aplikacije?**
   * app/res/raw
2. **Koja metoda Activity klase omogućava da preuzmete referencu na widget definisan u XML layout fajlu (pod pretpostavkom da znate "ime" widget-a)?**
   * findViewById()
3. **Definisali ste SeekBar na ekranu vaše aktivnosti na sljedeći način:**

**SeekBar mojSeekBar=(SeekBar)findViewById(R.id.mojSeekBar);**

**Da bi gornji SeekBar bio zapravo ciklična animacija, bez stvarne indikacije o progresu, potrebno je u XML fajlu zadati njegov atribut na sljedeći način:**

* + android:indeterminate="true"