

Câu 1: Các nền tảng cho thiết bị di động thông minh hiện nay:

Android: Đa dạng, linh hoạt, nhiều thiết bị hỗ trợ, nhưng gặp vấn đề bảo mật.

iOS: Giao diện trực quan, tích hợp tốt với các thiết bị Apple, nhưng thiếu linh hoạt và giá cả cao.

Windows Phone: Đa dạng thiết bị, nhưng thiếu ứng dụng và hỗ trợ từ nhà cung cấp.

Câu 2: Nền tảng phát triển ứng dụng di động phổ biến hiện nay:

React Native: Đa nền tảng, cộng đồng lớn, nhưng gặp vấn đề hiệu suất.

Flutter: Đa nền tảng, hiệu suất cao, nhưng cộng đồng nhỏ hơn.

Xamarin: Đa nền tảng, hỗ trợ từ Microsoft, nhưng thiếu tính linh hoạt.

Câu 3: Lý do Flutter trở thành một lựa chọn phổ biến:

Đa nền tảng: Được phát triển bởi Google, hỗ trợ cả Android và iOS.

Hiệu suất cao: Cung cấp hiệu suất tốt hơn so với React Native và Xamarin.

Cộng đồng phát triển: Đang phát triển mạnh mẽ và có nhiều tài nguyên hỗ trợ.

Câu 4: Ngôn ngữ lập trình chính cho Android:

Java: Đa dạng, hỗ trợ từ Google, dễ học.

Kotlin: Đơn giản, nhanh chóng, hỗ trợ từ Google, thay thế Java.

Câu 5: Ngôn ngữ lập trình chính cho iOS:

Swift: Đơn giản, nhanh chóng, hỗ trợ từ Apple, thay thế Objective-C.

Objective-C: Cũ, phổ biến, nhưng phức tạp hơn Swift.

Câu 6: Thách thức của Windows Phone:

Thiếu ứng dụng: Thiếu sự hỗ trợ từ các nhà phát triển ứng dụng.

Thiếu hỗ trợ từ nhà cung cấp: Microsoft không cung cấp hỗ trợ và bản cập nhật đáng kể.

Câu 7: Ngôn ngữ và công cụ phát triển ứng dụng web trên thiết bị di động:

HTML5, CSS3, JavaScript: Đa nền tảng, dễ học, hỗ trợ từ nhiều trình duyệt.

React Native: Đa nền tảng, hỗ trợ từ Facebook.

Câu 8: Nhu cầu nguồn nhân lực lập trình viên trên thiết bị di động:

Kỹ năng nền tảng: Kiến thức về Android và iOS.

Kỹ năng lập trình: Java, Kotlin, Swift, Objective-C.

Kỹ năng phát triển web: HTML5, CSS3, JavaScript.