

Programmazione Java Per Dispositivi Mobili

Seconda Prova Finale - 15 07 2021

A.A. 2020-2021

Rispondente alle seguenti domande marcando le risposte che ritenete corrette. Tempo a disposizione: 30 minuti. In sede di valutazione, ogni risposta sbagliata abbassa il punteggio.

...

Ciao davide, quando invierai il modulo, il proprietario potrà vedere il tuo nome e l'indirizzo di posta elettronica.

1. Un costrutto di tipo try/catch

(3 punti)

- ☐ Può opzionalmente contenere la clausola finally, ma solo quando vengono specificate delle eccezioni specifiche
- ☐ Può opzionalmente contenere la clausola finally, ma solo quando viene gestita l'eccezione base (espressa dalla classe Exception)
- ☐ Deve contenere la clausola finally per eseguire istruzioni sempre e comunque all'uscita dal blocco catch
- ☒ Deve contenere la clausola finally per eseguire istruzioni sempre e comunque all'uscita dal blocco try

2. A che serve il file manifest.xml?

(3 punti)

- ☐ Contiene informazioni circa le librerie dell'Applicazione
- ☐ Contiene informazioni circa il layout dell'Applicazione

- ☒ Nessuna delle precedenti
- ☐ Contiene tutte le informazioni circa l'Applicazione

3. Applicando il meccanismo di Ereditarietà tra due classi

(3 punti)

- ☐ si dice che la "superclasse" eredita tutti i metodi della "sottoclasse"
- ☒ nessuna delle altre risposte è corretta
- ☐ si dice che la "sottoclasse" eredita tutti i metodi della "superclasse"
- ☐ la classe denominata "superclasse" non può estendere più di una "sottoclasse"

4. La Java Virtual Machine

(3 punti)

- ☐ Consente di compilare il codice sorgente di un programma JAVA in formato detto Bytecode
- ☐ Consente di interpretare il codice sorgente di un programma scritto in JAVA al fine di eseguire il programma corrispondente
- ☒ Consente di eseguire un programma JAVA compilato in Bytecode
- ☐ Consente di interpretare il codice binario in cui è stato compilato il programma JAVA

5. Perché un applicazione deve evitare di eseguire task computazionalmente intensivi nel main Thread?

(3 punti)

- ☐ Perché è necessario creare un processo separato per questi task
- ☐ Perché è vietato dal sistema operativo Android
- ☐ Perché Android prevede l'uso dei service per task intensive
- ☒ Perché potrebbe rendere non reattiva l'interfaccia grafica

6. Un metodo dichiarato come static all'interno di una classe C

(3 punti)

- ☐ Non può far riferimento a nessuna variabile dichiarata nella classe C
- ☐ Può essere invocato attraverso un riferimento diretto a ciascuna istanza di C
- ☐ Non può far riferimento a nessun metodo dichiarato all'interno della classe C
- ☐ Può essere invocato attraverso un riferimento diretto a C

7. Per creare le interfacce grafiche in Android si usa

(3 punti)

- ☐ java and SQL
- ☐ java e UML
- ☐ java e Android
- ☒ java and XML

8. Quali caratteristiche del dispositivo devono essere considerate per sviluppare un'applicazione Android?

(3 punti)

- ☒ Tutte le precedenti
- ☐ La dimensione dello schermo
- ☐ Le funzionalità del dispositivo
- ☐ La versione della piattaforma

9. Se un Activity è in pausa...

(3 punti)

- ☐ L'Activity è cliccabile ma non è visibile sullo schermo
- ☐ L'Activity è cliccabile ed è visibile sullo schermo



L'Activity non è cliccabile ma è visibile sullo schermo



L'Activity non è cliccabile e non è visibile sullo schermo

10. Selezionare le affermazioni vere relative l'uso del file web.xml

(3 punti)



nessuna delle altre affermazioni è vera



consente di inizializzare alcune delle variabili condivise a tutte le servlet



consente di inizializzare alcune delle variabili di una servlet, ma solo di una servlet alla volta



consente di specificare il mapping tra l'indirizzo IP del server tomcat e il package che contiene la servlet

11. A che serve il density independent pixels?

(3 punti)



Permette di specificare una dimensione indipendentemente dalla dimensione in pixel del dispositivo



Permette di specificare la densità di pixel della propria applicazione per i diversi dispositivi



Permette di specificare una dimensione indipendentemente dalla densità dei pixel del dispositivo



Permette di specificare la densità di pixel per la propria view per i diversi dispositivi

Invia

Questo contenuto è creato dal proprietario del modulo. I dati inoltrati verranno inviati al proprietario del modulo. Microsoft non è responsabile per la privacy o le procedure di sicurezza dei propri clienti, incluse quelle del proprietario di questo modulo. Non fornire mai la password.

Con tecnologia Microsoft Forms | [Privacy e cookie](#) | [Condizioni per l'utilizzo](#)