

1. Архитектура Android
2. Среда выполнения Android Runtime
3. Состав приложения
4. Activity жизненный цикл
5. Content Provider
6. Services в Android, жизненный цикл
7. Жизнь приложения в ОС Android
8. Класс Intent
9. Манифест приложения
10. структура проекта в android studio
11. Виды диалоговых окон
12. Классы объектов по работе с камерой
13. Сенсорное управление
14. База данных SQLite
15. категории сенсоров в Android
16. Push-уведомления
17. среда выполнения приложений (виртуальная машина) Dalvik и ART?
18. интерфейс SensorListener
19. достоинство и недостатки кроссплатформенной разработки
20. достоинство и недостатки нативной разработки
21. Каково одно из главных преимуществ платформы Android?
22. Какие инструменты входят в состав Android SDK?
23. Какие наиболее распространенные виды датчиков используются в мобильных устройствах
24. Приведите хотя бы по одному примеру использования для каждого датчика
25. В каких случаях вызываются методы onSensorChanged и onAccuracyChanged
26. Опишите три возможных случая поведения приложения, при работе с базой данных
27. Назовите по крайней мере три метода класса SQLiteDatabase, которые используются для работы с БД
28. Назовите основные два способа получения доступа к Canvas
29. Что такое индекс и ID при обработке касаний экрана? Для чего они применяются?
30. Опишите основные типы событий при работе с касаниями
31. Назовите основные компоненты для работы с камерой устройства
32. Приведите названия событий, используемых для работы с камерой
33. Как определить, есть ли камера на устройстве
34. Понятие Activity, Fragment, View, Intent
35. Понятие Service, Content Provider
36. Архитектуры android приложений: MVC Преимущества и недостатки
37. Что такое гибридные мобильные приложения?
38. Преимущества и недостатки гибридных мобильных приложений?
39. Сравнение REST API, и GraphQL