

IT18: Lập trình cho thiết bị di động

Made by: NGUYỄN VĂN TUẤN Phone: 0963.213.087 (zalo: Tuấn EHO)

Email: nguyenvantuan.hotrolambai.ehou@gmail.com

Câu 1:

Bộ các phần mềm để lập trình J2ME trên điện thoại di động gồm?

Trả lời:

Đúng: JDK, Eclipse, EclipseME, Sun Wireless Toolkit

Sai: Eclipse, EclipseME, Sun Wireless Toolkit

Sai: Windows, EclipseME, Sun Wireless Toolkit

Sai: JDK, Windows, Eclipse

Sai: EclipseME, JDK, Sun Wireless Toolkit

Câu 2:

Các tham số ràng buộc và đặt kiểu dữ liệu trong đối tượng TextField là?

Trả lời:

Sai: NUMERIC
PASSWORD
PHONENUMBER
URL

Sai: ANY
EMAIL_ADDR
PHONENUMBER
URL

Sai: ANY
EMAIL_ADDR
NUMERIC

Đúng: ANY
EMAIL_ADDR
NUMERIC
PASSWORD
PHONENUMBER
URL

Câu 3:

Các lớp MIDP cung cấp các mức độ đồ họa nào?

Trả lời:

Sai: Đồ họa mức thấp

Sai: Đồ họa mức cao

Đúng: Đồ họa mức thấp; Đồ họa mức cao

Sai: Không phương án nào đúng

Câu 4:

Các lớp Canvas/GameCanvas cung cấp cơ chế xử lý phím thông qua các phương thức nào?

Trả lời:

Sai: public void keyPressed(int keyCode); public void keyRepeated(int keyCode);

Đúng: public void keyPressed(int keyCode); public void keyRepeated(int keyCode); public void keyReleased(int keyCode);

Sai: public void keyPressed(int keyCode); public void keyReleased(int keyCode);

Sai: public void keyRepeated(int keyCode); public void keyReleased(int keyCode);

Câu 5:

Các thành phần cơ bản của một đối tượng cảnh báo gồm:

Trả lời:

Đúng: Biểu tượng, Tiêu đề, Nội dung, Thời điểm cảnh báo

Sai: Biểu tượng, nội dung cảnh báo

Sai: Biểu tượng, Tiêu đề, Nội dung

Sai: Nội dung, Tiêu đề cảnh báo

Câu 6:

Các lớp giao diện cơ bản trong Android là?

Trả lời:

Đúng: View

ViewGroup

Control

Layout

Widget

Sai: View

ViewGroup

Control

Sai: Control

Layout

Widget

Sai: View

Layout

Widget

Câu 7:

Các phương thức quan trọng trên AdapterView là?

Trả lời:

Sai: onFocusChange(View, boolean hasFocus)

Sai: setOnItemSelectedListener

Sai: setOnClickListener

Đúng: setOnClickListener
setItemSelectedListener

Câu 8:

Cách thực hiện một cuộc gọi trực tiếp đến số điện thoại thông qua ứng dụng gốc là?

Trả lời:

Đúng: Tạo và khởi chạy một Intent với tham số là Intent.ACTION_CALL và số điện thoại cần gọi

Sai: Tạo và khởi chạy một Intent với tham số là Intent.ACTION_DIAL và số điện thoại cần gọi

Sai: Tạo và khởi chạy một Intent với tham số là Intent.ACTION_ANSWER và số điện thoại cần gọi

Sai: Tạo và khởi chạy một Intent với tham số là Intent.ACTION_EDIT và số điện thoại cần gọi

Câu 9:

Các bước xây dựng AutoCompleteTextView là?

Trả lời:

Sai: Khai báo dữ liệu mẫu

Khai báo giao diện hiển thị cho dữ liệu

Xây dựng Adapter thông qua phương thức khởi tạo ứng với dữ liệu và giao diện hiển thị

Sai: Khai báo dữ liệu mẫu

Khai báo giao diện hiển thị cho dữ liệu

Thiết lập Adapter cho đối tượng: AutoCompleteTextView

Đúng: Khai báo dữ liệu mẫu

Khai báo giao diện hiển thị cho dữ liệu

Xây dựng Adapter thông qua phương thức khởi tạo ứng với dữ liệu và giao diện hiển thị

Thiết lập Adapter cho đối tượng: AutoCompleteTextView

Sai: Xây dựng Adapter thông qua phương thức khởi tạo ứng với dữ liệu và giao diện hiển thị

Thiết lập Adapter cho đối tượng: AutoCompleteTextView

Câu 10:

Các lớp đối tượng hỗ trợ cho lập trình quay video gồm?

Trả lời:

Sai: MediaRecorder, SurfaceHolder, TextView

Đúng: MediaRecorder, SurfaceHolder, SurfaceView

Sai: Recorder, SurfaceHolder, SurfaceView

Sai: VideoRecorder, SurfaceView, VideoView

Câu 11:

Các tệp tin thi hành nào được tạo ra bằng cách chuyển đổi từ các lớp đã được biên dịch của ngôn ngữ Java dựa trên việc sử dụng các công cụ được cung cấp trong SDK?

Trả lời:

Sai: Các tệp *.rex

Sai: Các tệp *.def

Đúng: Các tệp *.dex

Sai: Các tệp *.red

Câu 12:

Các kiểu chọn (choiceType) của đối tượng Choice là?

Trả lời:

Đúng: EXCLUSIVE
IMPLICIT
MULTIPLE
POPUP

Sai: EXCLUSIVE
IMPLICIT
MULTIPLE

Sai: EXCLUSIVE
IMPLICIT
POPUP

Sai: IMPLICIT
MULTIPLE
POPUP

Câu 13:

Cách lập trình để nhận tin nhắn là?

Trả lời:

Sai: Lập trình lớp kế thừa Activity với hàm onReceive để xử lý nhận tin

Sai: Lập trình lớp kế thừa BroadcastReceiver với hàm getSms để xử lý nhận tin

Đúng: Lập trình lớp kế thừa BroadcastReceiver với hàm onReceive để xử lý nhận tin

Sai: Lập trình lớp kế thừa Service với hàm onReceive để xử lý nhận tin

Câu 14:

Các gói thư viện cơ bản trong lập trình Android là?

Trả lời:

Sai: android.os.*
android.app.*
android.widget.*

Sai: android.os.*
android.app.*
android.widget.*
android.view.*

Sai: android.graphics.*
android.database.*

Đúng: android.os.*
android.app.*
android.widget.*
android.view.*
android.graphics.*
android.database.*

Câu 15:

Các hằng giá trị có trong DateField là?

Trả lời:

Đúng: DATE
TIME
DATE_TIME

Sai: DATE
DATE_TIME

Sai: DATE
TIME

Sai: TIME
DATE_TIME

Câu 16:

Chọn thứ tự đúng về vòng đời của Activity trong một ứng dụng?

Trả lời:

Sai: onStart()->onCreate()->onResume()->onStop()->onDestroy()

Sai: onCreate()->onStart()->onStop()->onResume()->onDestroy()

Đúng: onCreate()->onStart()->onResume()->onStop()->onDestroy()

Sai: onCreate()->onResume()->onStart()->onStop()->onDestroy()

Câu 17:

Chúng ta có thể lập trình ứng dụng trên Symbian bằng ngôn ngữ lập trình?

Trả lời:

Sai: Java

Sai: C/C++ và Assembly

Đúng: C/C++ và J2ME

Sai: J2ME

Sai: C/C++

Câu 18:

Chúng ta có thể thực hiện lưu trữ file vào trong bộ nhớ trong của thiết bị, mặc định đây là những file có tính chất gì?

Trả lời:

Sai: public

Sai: readonly

Sai: hidden

Đúng: private

Câu 19:

Chương trình MIDlet có các trạng thái gì?

Trả lời:

Sai: Tạm dừng, Kết thúc

Sai: Tạm dừng, Hoạt động

Sai: Hoạt động, Kết thúc

Đúng: Tạm dừng, Hoạt động, Kết thúc

Sai: Không có phương án nào

Câu 20:

Chức năng của gói phần mềm EclipseME dùng để?

Trả lời:

Sai: Tất cả các phương án trước

Sai: Cung cấp thư viện lập trình trên J2ME

Sai: Là môi trường lập trình ứng dụng tổng thể

Sai: Là phần mềm máy điện thoại di động ảo trên máy tính

Đúng: Cung cấp cơ chế và thư viện để lập trình trên J2ME

Câu 21:

Class (lớp) nào không thuộc nhóm class hình thành các khối thao tác mà bạn làm với API trong bộ thư viện MMAPI?

Trả lời:

Sai: Player

Đúng: Resource

Sai: Control

Sai: Manager

Câu 22:

Có những lớp giao diện để xử lý sự kiện nào trong J2ME?

Trả lời:

Sai: CommandListener; ItemCommandListener

Sai: ItemCommandListener; ItemStateListener

Sai: CommandListener; ItemStateListener

Đúng: CommandListener; ItemCommandListener; ItemStateListener

Câu 23:

Có thể lấy số EMEI của máy điện thoại bằng lệnh nào trên đối tượng TelephonyManager?

Trả lời:

Đúng: getDeviceId()

Sai: getId()

Sai: getDeviceEMEI()

Sai: getEMEI()

Câu 24:

Có những thao tác cơ bản nào để xử lý sự kiện?

Trả lời:

Sai: Chương trình quản lý của thiết bị (application manager) được thông báo về sự kiện đó; Một thông điệp của chương trình quản lý thiết bị sẽ được gửi tới MIDlet.

Đúng: Thiết bị phần cứng phải nhận diện được có sự thay đổi trên các đối tượng; Chương trình quản lý của thiết bị (application manager) được thông báo về sự kiện đó; Một thông điệp của chương trình quản lý thiết bị sẽ được gửi tới MIDlet.

Sai: Thiết bị phần cứng phải nhận diện được có sự thay đổi trên các đối tượng; Chương trình quản lý của thiết bị (application manager) được thông báo về sự kiện đó.

Sai: Thiết bị phần cứng phải nhận diện được có sự thay đổi trên các đối tượng; Một thông điệp của chương trình quản lý thiết bị sẽ được gửi tới MIDlet.

Câu 25:

Công nghệ mạng di động chủ yếu sử dụng nhiều trên thế giới là GSM, chiếm tỷ lệ khoảng?

Trả lời:

Sai: 75%

Đúng: 85%

Sai: 50%

Sai: 95%

Sai: 25%

Câu 26:

Đâu chưa phải là ứng dụng có thể thực hiện được trên điện thoại di động?

Trả lời:

Sai: Phần mềm xem phim 3D

Sai: Phần mềm nghe nhạc

Sai: Phần mềm hỗ trợ học tập

Sai: Trình duyệt web

Đúng: Hệ thống máy chủ quản trị cơ sở dữ liệu

Câu 27:

Để đảm bảo chỉ những dữ liệu thay đổi sau ngày 1 tháng 8 năm 2015 mới được gửi về từ server, ta sử dụng phương thức:

http.setRequestProperty(*,"Thu,1 Aug 2013 12:00:00 GMT");

Lúc này dấu "*" trong phương thức sẽ được thay thế bằng giá trị nào trong các xâu dưới đây?

Trả lời:

Sai: "Accept"

Đúng: "If-Modified-Since"

Sai: "User Agent"

Sai: "Time-Modify"

Câu 28:

Để gửi hoặc nhận tin nhắn, ứng dụng trước hết phải tạo một instance của giao diện MessageConnection, sử dụng GCF connection factory. Địa chỉ URL nào là hợp lệ?

1) sms://+417034967891

2) sms://+417034967891:5678

3) sms://:5678

4) cbs://+417034967891:5678

Trả lời:

Sai: Địa chỉ 2

Sai: Địa chỉ 1

Sai: Địa chỉ 3

Đúng: Địa chỉ 4

Câu 29:

Để thêm một thành phần Image lên Form dùng phương thức?

Trả lời:

Sai: int append(Item item)

Sai: void insert(int itemNum, Item item)

Đúng: int append(Image img)

Sai: int append(Item item)

Câu 30:

Để truy cập đến một tệp tin có tên xác định, phương thức sau sẽ được sử dụng:

Connector.Open("*/textfile.txt");

Lúc này dấu "*" trong phương thức sẽ được thay thế là từ khóa nào trong các từ khóa dưới đây?

Trả lời:

Sai: datagram

Đúng: file

Sai: socket

Sai: http

Câu 31:

Để lưu những dữ liệu nhỏ dưới dạng key-value (cặp tên khóa – giá trị khóa) ta sử dụng kỹ thuật hay phương pháp nào?

Trả lời:

Đúng: SharedPreferences

Sai: Đọc/ghi file trong bộ nhớ trong

Sai: Đọc/ghi file trên bộ nhớ ngoài (thẻ nhớ)

Sai: Lưu trữ bằng SQLite database

Câu 32:

Để giám sát các hoạt động và tương tác với các sự kiện, ta ghi đè lên các phương thức của lớp Activity cho mỗi sự kiện. Phương thức nào của lớp Activity được gọi khi activity lần đầu tiên tạo ra?

Trả lời:

Sai: onPause

Sai: onStart

Đúng: onCreate

Sai: onResume

Câu 33:

Điện thoại di động đầu tiên mà có thể thực hiện được các cuộc gọi là của hãng nào và thời gian nào?

Trả lời:

Sai: Nokia, 1945

Đúng: Motorola, 1973

Sai: Bell Labs, 1946

Sai: Motorola, 1946

Sai: AT&T, 1946

Câu 34:

Đoạn lệnh sau dùng để làm gì?

db.open();

Cursor c = db.getAllContacts();

```
if (c.moveToFirst())  
{ do {  
    DisplayContact(c);  
} while (c.moveToNext());  
}  
db.close();
```

Trả lời:

Sai: Lấy về bản ghi đầu tiên trong tệp cơ sở dữ liệu.

Sai: Lấy về bản ghi của contact có giá trị ID là 'c'

Đúng: Lấy về danh sách (tất cả) các bản ghi.

Sai: Lấy về bản ghi cuối cùng trong tệp cơ sở dữ liệu.

Câu 35:

Đối tượng và lệnh để gửi tin nhắn Sms là?

Trả lời:

Sai: Đối tượng TelephonyManager và lệnh sendTextMessage

Đúng: Đối tượng SmsManager và lệnh sendTextMessage

Sai: Đối tượng TelephonyManager và lệnh sendSms

Sai: Đối tượng SmsManager và lệnh sendTextSms

Câu 36:

Đối tượng List có thể tồn tại dưới các dạng nào?

Trả lời:

Sai: Lựa chọn một mục (exclusiveselection), dạng không tường minh (implicit)

Sai: Lựa chọn nhiều mục (multi-selection), lựa chọn một mục (exclusiveselection)

Đúng: Lựa chọn nhiều mục (multi-selection), lựa chọn một mục (exclusiveselection) và dạng không tường minh (implicit)

Sai: Lựa chọn nhiều mục (multi-selection), dạng không tường minh (implicit)

Câu 37:

Đối tượng TextBox có những hằng ràng buộc nào?

Trả lời:

Sai: ANY

NUMERIC
PASSWORD

Sai: EMAILADDR
NUMERIC
PASSWORD

Đúng: ANY
EMAILADDR
NUMERIC
PASSWORD

Sai: ANY EMAILADDR
PASSWORD

Câu 38:

**Đối tượng Ticker để tạo một dòng thông báo trên màn hình và gắn với một đối tượng khả hiện.
Lệnh tạo một Ticker là?**

Trả lời:

Đúng: new Ticker(dòng thông báo);

Sai: new Alert(tiêu_ đề, nội_dung, ảnh, kiểu);

Sai: setTicker(đối tượng Ticker);

Sai: getDisplay();

Câu 39:

Đối tượng ServiceConnection có tác dụng

Trả lời:

Sai: Tạo một kết nối từ hệ điều hành đến dịch vụ đang chạy

Sai: Tạo một kết nối giữa các dịch vụ với nhau

Đúng: Liên kết giữa thành phần ứng dụng với dịch vụ đang chạy

Sai: Quản lý kết nối giữa dịch vụ với chương trình ứng dụng

Câu 40:

Đối tượng TelephonyManager có thể dùng để?

Trả lời:

Sai: Xử lý thay đổi trạng thái các cuộc điện thoại

Sai: Đăng ký nghe và xử lý khi thay đổi màn hình điện thoại

Sai: Xử lý thay đổi trạng thái các cuộc điện thoại

Đúng: Đăng ký nghe và xử lý khi thay đổi trạng thái điện thoại

Câu 41:

Đối tượng điều khiển autoCompleteTextView là?

Trả lời:

Sai: Đối tượng thừa kế từ EditText

Sai: Đối tượng cơ sở cho phép gắn kết các dữ liệu bên dưới lên các đối tượng điều khiển dạng danh sách

Đúng: Đối tượng thừa kế từ EditText

Cho phép xây dựng dữ liệu hỗ trợ người dùng hoàn chỉnh quá trình nhập liệu trên EditText

Sai: Cho phép xây dựng dữ liệu hỗ trợ người dùng hoàn chỉnh quá trình nhập liệu trên EditText

Câu 42:

Đối tượng điều khiển AdapterView là?

Trả lời:

Sai: AdapterView: đối tượng điều khiển dạng tập hợp, cho phép hiển thị thông tin cơ bản theo dạng danh sách.

Đúng: AdapterView: đối tượng điều khiển dạng tập hợp, cho phép hiển thị thông tin cơ bản theo dạng danh sách và thực hiện quản lý thông tin theo từng mục riêng biệt

Sai: AdapterView: đối tượng điều khiển cho phép hiển thị thông tin cơ bản.

Câu 43:

Dòng điện thoại di động thông minh hiện nay thuộc thế thứ mấy trong quá trình phát triển cho đến nay?

Trả lời:

Sai: Thế hệ thứ 5

Sai: Thế hệ thứ 1

Sai: Thế hệ thứ 4

Sai: Thế hệ thứ 2

Đúng: Thế hệ thứ 3

Câu 44:

Dữ liệu được lưu trữ tại bộ nhớ ngoài có thể truy cập được từ các ứng dụng, người sử dụng, khi người dùng unmount, toàn bộ dữ liệu được lưu trên bộ nhớ ngoài sẽ thế nào?

Trả lời:

Sai: Được tự động sao chép vào bộ nhớ trong

Sai: Vẫn có thể truy cập được

Đúng: Không thể truy cập được

Sai: Bị xóa luôn khỏi bộ nhớ ngoài

Câu 45:

Giao diện (interface) nào lắng nghe trên 1 port xác định và tạo ra một StreamConnection ngay khi nhận thấy hoạt động trên port đó trong bộ thư viện Generic Connection Framework (GCF)?

Trả lời:

Sai: DatagramConnection

Sai: HttpConnection

Đúng: StreamConnectionNotifier

Sai: StreamConnection

Câu 46:

Giao diện lớp PhoneStateListener có tác dụng gì?

Trả lời:

Sai: Lập trình xử lý khi có sự thay đổi trạng thái cuộc gọi điện thoại

Sai: Lập trình xử lý điện thoại và các tin nhắn

Đúng: Lập trình đăng ký nghe và xử lý khi có sự thay đổi trạng thái điện thoại

Sai: Lập trình đăng ký nghe các cuộc gọi điện thoại

Câu 47:

Giao diện nghe sự kiện View.OnTouchListener cú hàm xử lý sự kiện là?

Trả lời:

Sai: OnKey(View, KeyEvent)

Sai: onFocusChange(View, boolean hasFocus)

Sai: onClick(View)

Đúng: onTouch(View, MotionEvent)

Câu 48:

Giao thức HTTP và HTTPS đều gửi request và response. Máy client gửi request, còn server sẽ trả về response. Client request không bao gồm phần nào?

Trả lời:

Sai: Body

Sai: Header

Sai: Request method

Đúng: Footer

Câu 49:

Hàm nào trong lớp kế thừa Service sẽ chạy khi dịch vụ được khởi động bởi startService.

Trả lời:

Sai: Cả hai hàm onBind và onStartCommand

Sai: Hàm onBind

Đúng: Hàm onStartCommand

Sai: Hàm onCreate

Câu 50:

Hàm "onCallStateChanged" trong lớp đối tượng PhoneStateListener có tác dụng?

Trả lời:

Sai: Xử lý khi có sự thay đổi các cuộc gọi nhớ

Sai: Xử lý khi có sự thay đổi cuộc gọi đến

Sai: Xử lý khi có sự thay đổi trạng thái điện thoại

Đúng: Xử lý khi có sự thay đổi trạng thái của cuộc gọi

Câu 51:

Hãng thiết bị có thể chạy hệ điều hành Windowsphone của Microsoft là?

Trả lời:

Sai: Sony

Sai: IBM

Sai: Samsung

Sai: Oracle

Đúng: HTC

Câu 52:

Khai báo sau trong tệp AndroidManifest.XML có tác dụng gì:

`<uses-permission android:name="android.permission.CALL_PHONE"/>`

Trả lời:

Sai: Đặt quyền được đọc trạng thái điện thoại

Sai: Đặt quyền được nhận các cuộc điện thoại

Sai: Đặt quyền được thực hiện các cuộc gọi điện

Đúng: Đặt quyền được nhận các cuộc điện thoại. Đặt quyền được thực hiện các cuộc gọi điện

Câu 53:

Khi Activity ở trạng thái paused thì:

Trả lời:

Đúng: Activity vẫn hiển thị (visible) nhưng không thể tương tác (lost focus).

Sai: Activity được khởi động lại hoàn toàn và phục hồi lại trạng thái trước đó.

Sai: Activity bị giải phóng khỏi bộ nhớ.

Sai: Activity bị thay thế hoàn toàn bởi một activity mới.

Câu 54:

Khi làm việc với file trong bộ nhớ trong, thư mục lưu trữ các tài liệu, thư mục nào?

Trả lời:

Sai: /data/data/<package_name>/<resource>

Đúng: /data/data/<package_name>/<files>

Sai: /data/data/<package_name>/<folder>

Sai: /data/data/<package_name>/<bin>

Câu 55:

Lệnh setContentIntent trên đối tượng nội dung Notification.Builder có tác dụng?

Trả lời:

Sai: Đặt thời gian chạy cảnh báo

Đúng: Đặt chế độ chạy Activity khi tác động vào cảnh báo

Sai: Đặt nội dung cho cảnh báo

Sai: Đặt tiêu đề cho cảnh báo

Câu 56:

Lệnh xác định đối tượng TelephonyManager là?

Trả lời:

Sai: Lệnh getSystemService với tham số là Context.TELEPHONY

Đúng: Lệnh getSystemService với tham số là Context.TELEPHONY_SERVICE

Sai: Lệnh getSystemService với tham số là Context.TELEPHONY_MANAGER

Sai: Lệnh getSystemServiceTelephony

Câu 57:

Lệnh xóa bỏ cảnh báo (*.cancelAll()) thực hiện trên đối tượng nào?

Trả lời:

Sai: Notification.Builder

Sai: Activity

Sai: NotificationManager

Đúng: Notification

Câu 58:

Lệnh khởi chạy và kết thúc Service độc lập là?

Trả lời:

Sai: stopService() với tham số là Intent xác định lớp đối tượng service cần dừng

Sai: stopService() và beginService()

Đúng: stopService() với tham số là Intent xác định lớp đối tượng service cần dừng startService() với tham số là Intent xác định lớp đối tượng service cần chạy

Sai: startService(...) và finish().

Câu 59:

Lệnh hiển thị một đối tượng nội dung đã họa lên màn hình là?

Trả lời:

Sai: *.numColors(?);

Đúng: *.setCurrent(?);

Sai: *.setTimeout(?);

Sai: *.getDisplay(?);

Sai: *.getCurrent();

Câu 60:

Lệnh tạo một danh sách hiển thị các mục chọn trên màn hình là?

Trả lời:

Sai: new Displayable(mục_chọn, kiểu);

Sai: new Alert(tiêu_đề, nội_dung, ảnh, kiểu);

Đúng: new List(tiêu_đề, kiểu, danh_sách, ảnh);

Sai: new Display(tiêu_đề, mục_chọn, kiểu);

Sai: new MIDlet(tiêu_đề, nội_dung, ảnh, kiểu);

Câu 61:

Lĩnh vực ứng dụng trên điện thoại di động chiếm tỷ lệ cao nhất là?

Trả lời:

Sai: Du lịch, văn hóa

Sai: Mạng xã hội

Đúng: Trò chơi

Sai: Xem phim

Sai: Tài chính, ngân hàng

Câu 62:

Lớp SurfaceHolder có tác dụng?

Trả lời:

Sai: Lưu giữ kết quả quay video

Sai: Điều khiển quay video

Đúng: Quản lý hình ảnh video đang được ghi để xử lý hiển thị

Sai: Kiểm tra trạng thái sẵn sàng của Camera

Câu 63:

Lớp đồ họa nào để tạo hoạt cảnh (animation) trên màn hình?

Trả lời:

Sai: Canvas

Sai: LayoutManager

Đúng: Sprite layout

Sai: Title Layout

Câu 64:

Lớp quản lý giao diện LinearLayout là?

Trả lời:

Đúng: LinearLayout: kiểu layout sắp xếp các đối tượng theo dòng từ trái sang phải và trên xuống dưới.

Sai: LinearLayout: kiểu layout sắp xếp các đối tượng có quan hệ với nhau. Một đối tượng sẽ được xếp bên cạnh theo vị trí tương đối so với một đối tượng khác

Sai: LinearLayout: kiểu layout đơn giản nhất, các đối tượng luôn được sắp xếp ở góc trái trên.

Sai: LinearLayout: kiểu layout sắp xếp các đối tượng theo tọa độ tuyệt đối trên màn hình.

Câu 65:

Lớp nào là lớp trung tâm cho việc tạo ra các player (trình nghe nhạc)?

Trả lời:

Đúng: Manager

Sai: Control

Sai: DataSource

Sai: Interface

Câu 66:

Lớp Connector được dùng để mở kết nối đến một tài nguyên nào đó thông qua phương thức Open. Cú pháp nào là đúng khi sử dụng phương thức Open này?

Trả lời:

Sai: Connector.Open("protocol;parameters;address");

Sai: Connector.Open("parameters;protocol;address;");

Đúng: Connector.Open("protocol;address;parameters");

Sai: Connector.Open("address;protocol;parameters");

Câu 67:

Lớp giao diện nào dưới đây dùng để lọc dữ liệu trên các bản ghi?

Trả lời:

Sai: RecordStore

Sai: RecordListener

Sai: RecordComparator

Đúng: RecordFilter

Câu 68:

MIDP 2.0 hỗ trợ kiểu ảnh RGB không?

Trả lời:

Đúng: Có

Sai: Tùy tình huống

Sai: Không

Câu 69:

MMAPI là viết tắt của cụm từ gì ?

Trả lời:

Sai: Mobile Management Application Programming Intelligent

Sai: Mobile Media Access Personal Interface

Đúng: Mobile Media Application Programming Interface

Sai: Multi Media Application Programming Interface

Câu 70:

Mode mở file nào quy định file sẽ được tạo (nếu chưa tồn tại) và ghi đè lên file đã được tạo?

Trả lời:

Đúng: MODE_PRIVATE

Sai: MODE_APPEND

Câu 71:

Một chương trình android có tối thiểu bao nhiêu Activities?

Trả lời:

Sai: 3 activity

Đúng: 1 activity

Sai: 2 activity

Sai: 0 activity

Câu 72:

Một chương trình tối thiểu trên MIDlet phải có?

Trả lời:

Sai: Lập trình lớp MIDlet để khởi động chương trình

Đúng: Lớp kế thừa từ MIDlet và lập trình ghi đè 3 hàm startApp, pauseApp, destroyApp

Sai: Lập trình lớp Displayable để tạo nội dung đồ họa với người dùng

Sai: Lập trình hàm startApp để khởi động chương trình

Sai: Lập trình lớp Display để quản lý hiển thị trên màn hình

Câu 73:

Một đối tượng Player khi được tạo ra sẽ ở trạng thái nào?

Trả lời:

Sai: STARTED

Sai: REALIZED

Sai: PREFETCHED

Đúng: UNREALIZED

Câu 74:

Mục nào trong các mục sau chứa các định nghĩa để tham chiếu các thành phần trong dự án android?

Trả lời:

Sai: bin

Đúng: gen

Sai: Src

Sai: assets

Câu 75:

Nền tảng J2ME để lập trình cho thiết bị hoạt động cấu hình thấp gồm các thành phần?

Trả lời:

Sai: CLDC, Linux, Windows, Java

Sai: Java, C/C++, VB, MIDlet

Sai: Linux, KVM, Java

Sai: KVM, MIDlet

Đúng: KVM, CLDC, MID profile, Optionals

Câu 76:

Ngôn ngữ lập trình trên nền tảng iOS là?

Trả lời:

Đúng: Objective-C & Swift

Sai: Objective-C

Sai: Java & C/C++

Sai: Swift

Sai: Java

Câu 77:

Những thuộc tính XML quan trọng sử dụng bên trong TableRow là?

Trả lời:

Sai: android:layout_span

Sai: android:layout_column

Đúng: android:layout_column
android:layout_span

Sai: android:stretchColumns

Câu 78:

Những phương thức nào dưới đây để lấy thông tin về ngày, tháng, năm?

Trả lời:

Sai: *.getSelectedItem();

Sai: *.getText()

Sai: *.isChecked()

Đúng: *.getDayOfMonth();
*.getMonth();
*.getYear();

Câu 79:

Notification là đối tượng dùng để?

Trả lời:

Sai: Tạo một thông báo ở chính giữa màn hình

Đúng: Tạo cảnh báo/thông báo trên thanh trạng thái của màn hình gồm biểu tượng, nội dung text,...

Sai: Tạo biểu tượng trên thanh trạng thái của màn hình

Sai: Tạo thông báo văn bản trên thanh trạng thái của màn hình

Câu 80:

Phân biệt service độc lập (không có gắn kết) và service có gắn kết?

Trả lời:

Sai: Service độc lập là hoạt động của nó không có liên kết với các thành phần của chương trình.

Sai: Service độc lập là không cần đến chương trình ứng dụng.

Sai: Service gắn kết là có liên kết với các thành phần của chương trình.

Đúng: Service gắn kết là có liên kết với các thành phần của chương trình. Service độc lập là hoạt động của nó không có liên kết với các thành phần của chương trình.

Câu 81:

Phiên bản beta đầu tiên của bộ lập trình ứng dụng Android Development Kit (SDK) được phát hành vào năm nào?

Trả lời:

Đúng: 2007

Sai: 2005

Sai: 2009

Sai: 2003

Câu 82:

Phương thức nào để thêm mới một phần tử vào vị trí bất kỳ trong List?

Trả lời:

Đúng: `void insert(int elementNum, String stringPart, Image imagePart)`

Sai: `void set(int elementNum, String stringPart, Image imagePart)`

Sai: `int append(String stringPart, Image imagePart)`

Sai: `void delete(int elementNum)`

Câu 83:

Phương thức nào không phải là phương thức của lớp Activities?

Trả lời:

Đúng: `onRemove`

Sai: `onDestroy`

Sai: `onResume`

Sai: `onCreate`

Câu 84:

Phương thức nào của một đối tượng Player được dùng để giải phóng tất cả tài nguyên được yêu cầu?

Trả lời:

Sai: end();

Sai: close();

Đúng: deallocate();

Sai: exit();

Câu 85:

Phương thức nào được dùng để xem danh sách các file video được hỗ trợ theo từng thiết bị?

Trả lời:

Sai: Manager.getContentTypes(null);

Sai: Manager.getSupportedContent(null);

Sai: Manager.getSupportedTypes(null);

Đúng: Manager.getSupportedContentTypes(null);

Câu 86:

Phương thức nào dùng để đặt nội dung dữ liệu (model) cho các đối tượng như EditText, ListView, Spinner... với tham số có kiểu model của từng loại đối tượng như ListAdapter, SpinnerAdapter... ?

Trả lời:

Sai: *.setSelection(idx);

Sai: *.setText(nội_dung);

Đúng: *.setAdapter();

Sai: *.setEnabled(true/false);

Câu 87:

Phương thức getString(arg1,arg2) của đối tượng SharedPreferences dùng để lấy giá trị của một preference dựa vào key. Tham số arg1 xác định giá trị gì?

Trả lời:

Đúng: Key của preference muốn nhận dữ liệu.

Sai: Giá trị mặc định nếu không tìm thấy được dữ liệu của preference.

Sai: Kiểu preference đang xử lý

Sai: Chỉ số của key trong danh sách đối tượng SharedPreferences.

Câu 88:

Phương thức nào để thay thế nội dung TextBox bằng mảng ký tự?

Trả lời:

Sai: void setString(String text)

Sai: void insert(char[] data, int offset, int length, int position)

Đúng: void setChars(char[] data, int offset, int length)

Sai: void setConstraints(int constraints)

Câu 89:

Phương thức int getConstraints() là phương thức?

Trả lời:

Sai: Lấy về nội dung TextField dưới dạng mảng ký tự

Đúng: Lấy ràng buộc đã định nghĩa cho TextField

Sai: Lấy về chuỗi trong TextField

Sai: Lấy vị trí con trỏ nhập liệu

Câu 90:

Phương thức nào sau đây dùng để tạo một hình ảnh hoạt cảnh?

Trả lời:

Đúng: createAnimatedTile(int staticTileIndex)

Sai: getAnimatedTile(int animatedTileIndex)

Sai: setAnimatedTile(int animatedTileIndex, int staticTileIndex)

Sai: TiledLayer(cols, rows, Image, fw, fh);

Câu 91:

Phương thức nào dưới đây không thuộc lớp Manager?

1) createPlayer(DataSource source)

2) createPlayer(InputStream stream, String type)

3) createPlayer(OutputStream stream, String type)

4) createPlayer(String locator)

Trả lời:

Sai: Phương thức 1

Đúng: Phương thức 3

Sai: Phương thức 2

Sai: Phương thức 4

Câu 92:

Phương thức nào trong các phương thức dưới đây của lớp Manager dùng để xem danh sách các file video được hỗ trợ theo từng thiết bị?

Trả lời:

Sai: getSupportedContentTypes(int);

Sai: getSupportedContent(int);

Sai: getSupportedContent(null);

Đúng: getSupportedContentTypes(null);

Câu 93:

Phương thức nào của lớp Activity được gọi trước khi activity sẽ được nhìn thấy trên màn hình thiết bị?

Trả lời:

Sai: onResume

Sai: onPause

Sai: onDestroy

Đúng: onStart

Câu 94:

Preference nào không lưu trữ dữ liệu kiểu String?

Trả lời:

Sai: ListPreference

Sai: EditTextPreference

Đúng: SwitchPreference

Sai: RingtonePreference

Câu 95:

SharedPreferences chưa hỗ trợ lưu trữ kiểu dữ liệu nào?

Trả lời:

Sai: float

Đúng: image

Sai: long

Sai: boolean

Câu 96:

Spinner có các kiểu chế độ hiển thị nào?

Trả lời:

Sai: Dialog

Sai: None

Sai: Dropdown

Đúng: Dialog

Dropdown

Câu 97:

Sự khác nhau giữa Display và Displayable là?

Trả lời:

Sai: Display để lập trình chương trình chính, Displayable để lập trình đồ họa

Sai: Hoàn toàn giống nhau

Sai: Display là nội dung hiển thị, Displayable là quản lý hiển thị

Sai: Display là lớp cơ sở, Displayable là lớp dẫn xuất

Đúng: Display để quản lý hiển thị, Displayable là nội dung hiển thị

Câu 98:

Sự khác nhau giữa TextField và TextBox là?

Trả lời:

Sai: Hoàn toàn giống nhau

Sai: TextBox là lớp con của lớp Item, do đó nó là một thành phần của Form, vì vậy nó có thể được hiển thị đồng thời với các thành phần khác của Form. Khi hiển thị một TextField các đối tượng khác sẽ không được hiển thị lên thiết bị.

Sai: TextField có khả năng thiết lập các ràng buộc cho dữ liệu nhập. TextBox giới hạn khả năng hiển thị ký tự, có thể tạo ra các thanh cuộn khi cần thiết.

Đúng: TextField là lớp con của lớp Item, do đó nó là một thành phần của Form, vì vậy nó có thể được hiển thị đồng thời với các thành phần khác của Form. Khi hiển thị một TextBox các đối tượng khác sẽ không được hiển thị lên thiết bị.

Câu 99:

Ta sử dụng phương thức để gắn preference được khai báo trong loại tệp nào vào activity?

Trả lời:

Sai: Tập bất kỳ

Sai: Tập text

Sai: Tập apk

Đúng: Tập xml

Câu 100:

Tất cả các ứng dụng, gồm cả ứng dụng nội bộ (Native Apps) và ứng dụng bên thứ ba (Third Party Apps), được xây dựng trên tầng nào?

Trả lời:

Sai: Android Run Time

Sai: Application Framework

Đúng: Application Layer

Sai: Libraries

Câu 101:

Tập tin nào dùng để định nghĩa những yếu tố cần thiết mà hệ thống Android biết để dịch và đóng gói ứng dụng?

Trả lời:

Sai: AndroidActivity.xml

Sai: Main.xml

Sai: MainActivity.xml

Đúng: AndroidManifest.xml

Câu 102:

Thành phần nào cung cấp các lớp trừu tượng (generic abstraction) để truy cập phần cứng và quản lý giao diện người dùng và tài nguyên ứng dụng?

Trả lời:

Sai: Dalvik Virtual Machine

Sai: Core libraries

Đúng: Application Framework

Sai: Application Layer

Câu 103:

Thành phần nào hỗ trợ cho việc tích hợp trình duyệt web và bảo mật Internet?

Trả lời:

Sai: Surface Manager

Sai: Media

Đúng: SSL và WebKit

Sai: SQLite

Câu 104:

Thành phần nào hỗ trợ quản trị cơ sở dữ liệu cục bộ trong android?

Trả lời:

Đúng: SQLite

Sai: Surface Manager

Sai: Media

Sai: Views

Câu 105:

Thành phần nào được sử dụng để quản lý và chia sẻ dữ liệu giữa các ứng dụng?

Trả lời:

Sai: Broadcast Receiver

Đúng: Content Provider

Sai: Service

Sai: Activity

Câu 106:

Thành phần nào trong kiến trúc Android chứa các dịch vụ lõi cơ bản như trình điều khiển các thiết bị phần cứng (USB, màn hình, Bluetooth,...), quản lý bộ vi xử lý, quản lý bộ nhớ, quản lý bảo mật, mạng và quản lý năng lượng?

Trả lời:

Sai: Application Framework

Sai: Libraries

Sai: Application Layer

Đúng: Linux Kernel

Câu 107:

Thành phần Content Provider thuộc tầng nào trong kiến trúc thành phần android?

Trả lời:

Sai: Application Layer

Sai: Libraries

Đúng: Application Framework

Sai: Linux Kernel

Câu 108:

Thành phần nào trong kiến trúc Android đáp ứng các yêu cầu dịch vụ đến từ một ứng dụng khác?

Trả lời:

Đúng: Broadcast and Intent Receivers

Sai: Services

Sai: Activities

Câu 109:

Thành phần nào được sử dụng để xây dựng giao diện người dùng cho các hoạt động của ứng dụng?

Trả lời:

Sai: Resource Manager

Sai: Intents

Đúng: Views

Sai: Content Providers

Câu 110:

Thành phần nào được xem như là những đoạn mã thực thi thường chạy ở chế độ nền từ thời điểm khởi tạo chúng cho đến khi điện thoại di động đã tắt, thường không đưa ra một giao diện người dùng?

Trả lời:

Sai: Receivers

Sai: Activities

Sai: Views

Đúng: Services

Câu 111:

Theo thống kê của financetwitter.com năm 2014, nền tảng di động nào có tốc độ phát triển nhanh nhất?

Trả lời:

Sai: Windows

Sai: Symbian

Sai: iOS

Sai: RIM

Đúng: Android

Câu 112:

Thuộc tính nào chúng ta dùng cập nhật lại giá trị của một Preference và hiển thị lên cho người dùng thấy sự thay đổi?

Trả lời:

Đúng: summary

Sai: updateValue

Sai: IDchanged

Sai: assume

Câu 113:

Thuộc tính nào trong XML dùng để định nghĩa nội dung nằm trong một thành phần?

Trả lời:

Đúng: android:gravity

Sai: android:layout_height

Sai: android:layout_width

Sai: android:layout_weight

Câu 114:

Thuộc tính nào trong XML dùng để đặt cạnh trái của phần tử hiện thời trùng với cạnh trái của phần tử có id được chỉ ra?

Trả lời:

Đúng: android:layout_alignLeft

Sai: android:layout_below

Sai: android:layout_alignBaseline

Sai: android:layout_alignBottom

Câu 115:

Thuộc tính nào là bắt buộc của một Preference và là giá trị kiểu String duy nhất, được sử dụng để xác định một Preference?

Trả lời:

Sai: android:title

Sai: android:defaultValue

Đúng: android:key

Sai: android:Value

Câu 116:

Thứ tự sử dụng cách lệnh để tạo một cảnh báo mới?

Trả lời:

Sai: Tạo đối tượng nội dung Notification.Builder.
Hiển thị lên màn hình bằng notify.

Đúng: Nội dung Notification.Builder.
Tạo đối tượng Notification từ nội dung.
Hiển thị lên màn hình bằng notify.

Sai: Tạo đối tượng Notification từ nội dung.

Sai: Tạo đối tượng nội dung Notification.Builder.
Tạo đối tượng Notification từ nội dung.

Câu 117:

Trên nền tảng Android có thể lập trình ứng dụng bằng ngôn ngữ lập trình?

Trả lời:

Sai: C#

Sai: Assembly

Sai: C/C++

Đúng: Java

Sai: Python

Câu 118:

Trong phương pháp lưu trữ dữ liệu cố định với shared preferences, ta khai báo đối tượng SharedPreferences và gọi phương thức nào để gán giá trị cho đối tượng vừa được khai báo?

Trả lời:

Đúng: getDefaultSharedPreferences();

Sai: getPreferences();

Sai: getSharedPreferences();

Sai: getDefaultPreferences();

Câu 119:

Trong phương pháp messaging, tin nhắn nhị phân bị giới hạn đến bao nhiêu bytes?

Trả lời:

Sai: 160

Sai: 120

Sai: 180

Đúng: 140

Câu 120:

Trong phương pháp messaging, bộ API nhắn tin không dây nào dùng để gửi và nhận các tin nhắn văn bản hoặc nhị phân ngắn trên kết nối không dây. WMA là viết tắt của cụm từ nào?

Trả lời:

Đúng: Wireless Messaging API

Sai: Wireless Media API

Sai: World Map API

Sai: Wireless Management API

Câu 121:

Trong Android, cơ sở dữ liệu mà bạn tạo cho 1 ứng dụng thì đối tượng nào có quyền truy cập và sử dụng?

Trả lời:

Đúng: Chỉ có ứng dụng đó với có quyền truy cập và sử dụng.

Sai: Không hạn chế đối tượng nào.

Câu 122:

Việc thiết lập kết nối giữa Eclipse với Sun WTK có tác dụng?

Trả lời:

Sai: Không cần thiết phải thiết lập kết nối

Sai: Cung cấp máy ảo Java để thông dịch lệnh khi chạy chương trình

Đúng: Tự động gọi máy điện thoại ảo cung cấp bởi Sun WTK cho việc chạy chương trình

Sai: Có thể chạy thử chương trình ứng dụng bằng J2ME

Sai: Tự động biên dịch chương trình

Câu 123:

Với phương pháp kết nối bằng Http, phương thức nào trong các phương thức sau dùng để lấy thông tin Header mà server gửi về?

Trả lời:

Đúng: String getHeaderField(int n)

Sai: String getHeaderValue(int n)

Sai: String getHeaderFieldValue(int n)

Sai: String getHeaderText(int n)

Câu 124:

Với phương pháp đọc file được lưu trong bộ nhớ trong, phương thức read() sẽ đọc các giá trị byte cho đến khi gặp giá trị nào thì dừng?

Trả lời:

Sai: giá trị 0

Sai: giá trị null

Đúng: giá trị -1

Sai: giá trị 1

Câu 125:

Với phương pháp kết nối bằng Http, phương thức nào cho phép gửi một luồng byte đến server?

Trả lời:

: POST

: GET

Sai: GET và POST

Câu 126:

Với phương pháp làm việc với file trong bộ nhớ trong ta sử dụng phương thức write() để ghi dữ liệu lên file. Tham số đầu vào của phương thức này là gì?

Trả lời:

Sai: mảng float[] chứa dữ liệu cần ghi

Sai: Tên file

Sai: mảng String[] chứa dữ liệu cần ghi

Đúng: mảng byte[] chứa dữ liệu cần ghi

Câu 127:

Với phương pháp kết nối bằng Http, để truyền các tham số từ client đến server ta sử dụng trường (field) nào?

Trả lời:

Sai: Post field

Đúng: Header field

Sai: Get field

Sai: Body field

IronPDF Trial
<https://ironpdf.com/licensing>