

Commencé le dimanche 16 octobre 2016, 09:39

État Terminé

Terminé le dimanche 16 octobre 2016, 16:06

Temps mis 6 heures 27 min

Points 35,67/42,00

Note 8,49 sur 10,00 (85%)

Question 1

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Le cycle de vie d'une application Android se fait à travers celui de ses activités. Les événements de la vie d'une activité (Activity) Android sont standardisés et pour la plupart antagonistes. C'est-à-dire que plusieurs événements sont l'opposés d'un autre. En conséquence, le programmeur doit choisir d'implémenter l'initialisation et la fermeture de ses opérations dans les événements appropriés.

Associez l'événement antagoniste aux événements suivants:

onResume(), l'activité est visible à l'avant-plan ✓

onCreate(), l'activité vient d'être lancée ✓

onStart(), l'activité est appelée à l'avant plan ✓

Votre réponse est correcte.

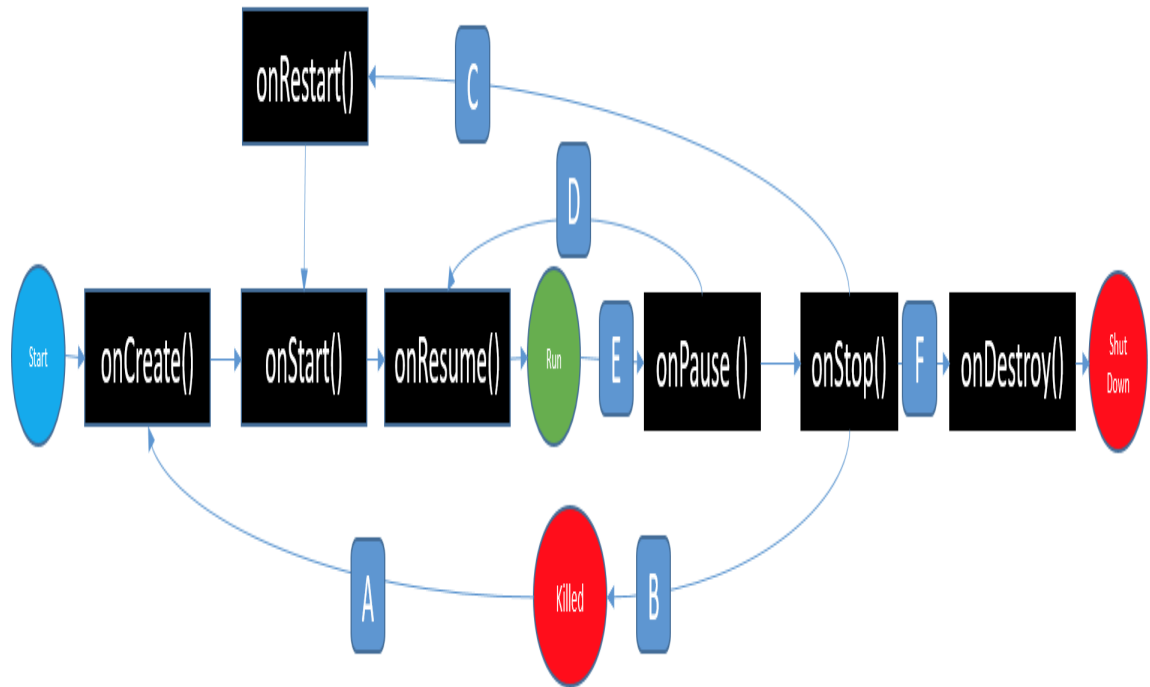
La réponse correcte est : onResume(), l'activité est visible à l'avant-plan – onPause(), onCreate(), l'activité vient d'être lancée – onDestroy(), onStart(), l'activité est appelée à l'avant plan – onStop()

Question 2

Partiellement
correct

Note de 0,67 sur
1,00

Quels sont les causes des transitions d'états d'une activité Android. Associez les lettres des transitions à leur cause.



- A L'utilisateur revient vers l'activité. ❌
- B Une application plus prioritaire à besoin de mémoire. ✔️
- C L'utilisateur navigue vers l'activité. ✔️
- D L'activité s'est terminée d'elle-même ou détruite par le système. ❌
- E Une autre activité vient à l'avant-plan. ✔️
- F L'activité s'est terminée d'elle-même ou détruite par le système. ✔️

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 4.

La réponse correcte est : A – L'utilisateur navigue vers l'activité., B – Une application plus prioritaire à besoin de mémoire., C – L'utilisateur navigue vers l'activité., D – L'utilisateur revient vers l'activité., E – Une autre activité vient à l'avant-plan., F – L'activité s'est terminée d'elle-même ou détruite par le système.

Question 3

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Associez la librairie Android à sa définition:

Pierre angulaire du modèle applicatif Android.

android.app ▼



Permet d'ajouter des fonctionnalités de fureteur internet dans une application.

android.webkit ▼



Riche collection de composantes d'interfaces graphiques.

android.widget ▼



Les éléments fondamentaux pour construire les interfaces usagers.

android.view ▼



Fournit l'accès au messages du système, ses processus et à la communication inter-processus.

android.os ▼



Interface de programmation de rendu 3D.

android.opengl ▼



Utilisé pour accéder au contenu publié par le fournisseurs de contenus, cette librairie inclut aussi un gestionnaire SQLite.

android.database ▼



Facilite l'accès aux contenus, leur publication et fournit la messagerie entre les applications anisi que leur composantes.

android.content ▼



Permet d'afficher et manipuler le chaines de caractères sur l'affichage.

android.text ▼



Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : Pierre angulaire du modèle applicatif Android. – android.app, Permet d'ajouter des fonctionnalités de fureteur internet dans une application. – android.webkit, Riche collection de composantes d'interfaces graphiques. – android.widget, Les éléments fondamentaux pour construire les interfaces usagers. – android.view, Fournit l'accès au messages du système, ses processus et à la communication inter-processus. – android.os, Interface de programmation de rendu 3D. – android.opengl, Utilisé pour accéder au contenu publié par le fournisseurs de contenus, cette librairie inclut aussi un gestionnaire SQLite. – android.database, Facilite l'accès aux contenus, leur publication et fournit la messagerie entre les applications anisi que leur composantes. – android.content, Permet d'afficher et manipuler le chaines de caractères sur l'affichage. – android.text

Question 4

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Les concepts suivants correspondent à des classes de l'environnement de développement Android. Associez les définitions aux bons termes.

permet de déléguer une action à un autre composant, une autre application ou une autre activité de l'application courante

Intent ▼



permet d'écouter ce qui se passe sur le système ou sur votre application et déclencher une action que vous aurez prédéfinie.

Broadcast and Intent Receivers ▼



ne possède pas de vue mais permet l'exécution d'un algorithme sur un temps indéfini. Il ne s'arrêtera que lorsque la tâche est finie ou que son exécution est arrêtée.

Service ▼



permet l'envoi et la réception de messages afin de faire coopérer les applications

Intent ▼



Unité de base des actions sous Android

Activity ▼



Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : permet de déléguer une action à un autre composant, une autre application ou une autre activité de l'application courante – Intent, permet d'écouter ce qui se passe sur le système ou sur votre application et déclencher une action que vous aurez prédéfinie. – Broadcast and Intent Receivers, ne possède pas de vue mais permet l'exécution d'un algorithme sur un temps indéfini. Il ne s'arrêtera que lorsque la tâche est finie ou que son exécution est arrêtée. – Service, permet l'envoi et la réception de messages afin de faire coopérer les applications – Intent, Unité de base des actions sous Android – Activity

Question 5

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Dans un fichier XML Android, le symbole @ dans une chaîne indique:

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a. Que les symboles / et \ ne doivent pas être interprétés.
- ☐ b. Que l'application de courriel doit être ouverte.
- ☒ c. Que le contenu est dans une autre ressource. ✓
- ☐ d. Que la chaîne de caractère contient des points d'insertions pour des paramètres supplémentaires.
- ☐ e. Que ce champ représente l'adresse d'un objet en mémoire.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : Que le contenu est dans une autre ressource.

Question 6

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode onCreate() d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a.
Appelé quand l'activité est d'abord créée. ✓
- ☐ b.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.
- ☐ c.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☐ d.
Suivi par onResume() si l'activité passe à l'avant-plan ou onStop() si caché.
- ☐ e.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.
- ☐ f.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.
- ☒ g.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart. ✓
- ☐ h.
Sera suivi de onRestart() ou onDestroy() ou rien.
- ☐ i.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ j.
Appelé quand l'activité se termine.
- ☒ k.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...) ✓
- ☐ l.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.
- ☐ m.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.

- ☐ n.
Appelé quand le système manque d'espace.
- ☐ o.
Toujours suivi de onPause()
- ☒ p.
Toujours suivi de onStart() ✓
- ☐ q.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Appelé quand l'activité est d'abord créée.,

C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...),

Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.,

Toujours suivi de onStart()

Question 7

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode `onDestroy()` d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.
- ☐ b.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)
- ☐ c.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☒ d.
Appelé quand l'activité se termine. ✓
- ☐ e.
Sera suivi de `onRestart()` ou `onDestroy()` ou rien.
- ☒ f.
Appelé quand le système manque d'espace. ✓
- ☐ g.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.
- ☐ h.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.
- ☐ i.
Toujours suivi de `onStart()`
- ☐ j.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.
- ☐ k.
Toujours suivi de `onPause()`
- ☒ l.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité. ✓
- ☐ m.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.

- ☐ n.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ o.
Suivi par onResume() si l'activité passe à l'avant-plan ou onStop() si caché.
- ☐ p.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.
- ☐ q.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.,

Appelé quand l'activité se termine.,

Appelé quand le système manque d'espace.

Question 8

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode `onPause()` d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan. ✓
- ☐ b.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.
- ☐ c.
Sera suivi de `onRestart()` ou `onDestroy()` ou rien.
- ☐ d.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.
- ☐ e.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)
- ☐ f.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.
- ☐ g.
Toujours suivi de `onPause()`
- ☐ h.
Suivi par `onResume()` si l'activité passe à l'avant-plan ou `onStop()` si caché.
- ☐ i.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☐ j.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.
- ☐ k.
Toujours suivi de `onStart()`
- ☒ l.
Appelé quand le système manque d'espace. ✓
- ☒ m.
Appelé quand l'activité se termine. ✓

- ☐ n.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ o.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.
- ☐ p.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.
- ☐ q.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.,

Appelé quand l'activité se termine.,

Appelé quand le système manque d'espace.

Question 9

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode `onRestart()` d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☐ b.
Appelé quand le système manque d'espace.
- ☐ c.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.
- ☒ d.
Toujours suivi de `onStart()` ✓
- ☐ e.
Appelé quand l'activité se termine.
- ☐ f.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)
- ☐ g.
Sera suivi de `onRestart()` ou `onDestroy()` ou rien.
- ☐ h.
Suivi par `onResume()` si l'activité passe à l'avant-plan ou `onStop()` si caché.
- ☐ i.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.
- ☐ j.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.
- ☐ k.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ l.
Toujours suivi de `onPause()`
- ☒ m.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer. ✓

- ☐ n.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.
- ☐ o.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.
- ☐ p.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.
- ☐ q.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.,
Toujours suivi de onStart()

Question 10

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode `onResume()` d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.
- ☐ b.
Suivi par `onResume()` si l'activité passe à l'avant-plan ou `onStop()` si caché.
- ☐ c.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.
- ☐ d.
Appelé quand le système manque d'espace.
- ☐ e.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.
- ☐ f.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.
- ☐ g.
Sera suivi de `onRestart()` ou `onDestroy()` ou rien.
- ☐ h.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☐ i.
Appelé quand l'activité se termine.
- ☒ j.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur. ✓
- ☐ k.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.
- ☐ l.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.
- ☐ m.
Toujours suivi de `onStart()`
- ☒ n.

Toujours suivi de onPause() ✓

☐ o.

Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.

☒ p.

À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés. ✓

☐ q.

C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.,

À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.,

Toujours suivi de onPause()

Question 11

Incorrect

Note de 0,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode onStart() d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.
- ☐ b.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ c.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.
- ☐ d.
Suivi par onResume() si l'activité passe à l'avant-plan ou onStop() si caché.
- ☐ e.
Appelé quand le système manque d'espace.
- ☐ f.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.
- ☒ g.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources. ✗
- ☒ h.
Sera suivi de onRestart() ou onDestroy() ou rien. ✗
- ☐ i.
Toujours suivi de onPause()
- ☐ j.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)
- ☐ k.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☐ l.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.
- ☐ m.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.

- ☐ n.
Appelé quand l'activité se termine.
- ☒ o.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur. ❌
- ☐ p.
Toujours suivi de onStart()
- ☐ q.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.

Votre réponse est incorrecte.

La réponse correcte est :

Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur,

Suivi par onResume() si l'activité passe à l'avant-plan ou onStop() si caché.

Question 12

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quels énoncés sont vrais pour la méthode onStop() d'une activité?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☐ a.
Appelé quand l'activité est d'abord créée.
- ☐ b.
Appelé quand une activité est rendue visible à l'utilisateur.
- ☒ c.
Sera suivi de onRestart() ou onDestroy() ou rien. ✓
- ☐ d.
C'est là où vous devez assigner les propriétés qui ne changent pas (vues, couplages des données, listes, ...)
- ☒ e.
Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources. ✓
- ☐ f.
Cette méthode vous fournit aussi des données sur l'état précédent de l'activité mise au rancart.
- ☐ g.
Appelé quand l'activité passe en arrière-plan.
- ☐ h.
Appelé quand le système manque d'espace.
- ☐ i.
Appelé quand l'activité commence les interactions avec l'utilisateur.
- ☐ j.
À ce point votre activité est sur le dessus de la pile des activités. Les actions de l'utilisateur y sont capturés.
- ☐ k.
Appelé quand l'activité se termine.
- ☐ l.
Appelé quand une activité a été arrêté, avant de redémarrer.
- ☒ m.
Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur. ✓

- ☐ n.
Toujours suivi de onStart()
- ☐ o.
Suivi par onResume() si l'activité passe à l'avant-plan ou onStop() si caché.
- ☐ p.
Toujours suivi de onPause()
- ☐ q.
Dernière chance de faire quelque-chose avant l'extinction de l'activité.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est :

Appelé quand l'activité n'est plus visible pour l'utilisateur.,

Sera suivi de onRestart() ou onDestroy() ou rien.,

Risque de ne jamais être appelé si le système manque de ressources.

Question 13

Partiellement
correct

Note de 0,50 sur
1,00

Quelle(s) méthode(s) permet(ent) de terminer une activité Android?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a. finishActivity(int requestCode) ✓
- ☐ b. terminate()
- ☐ c. kill()
- ☐ d. finish()
- ☐ e. return(Object data)

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 1.

La réponse correcte est : finish(), finishActivity(int requestCode)

Question 14

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quelle méthode d'activité doit-on utiliser pour récupérer la référence d'une vue Android en utilisant le "id" d'une ressource XML?

Veuillez choisir une réponse :

- ☐ a. findViewById(String id)
- ☐ b. retrieveResourceById(int id)
- ☐ c. findViewByIdReference(int id);
- ☒ d. findViewById(int id) ✓

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : findViewById(int id)

Question 15

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Comment passer des données entre d'une *Activity* à l'autre ?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a. Intent ✓
- ☐ b. Interactivity service
- ☐ c. Content Provider
- ☐ d. Hyperactivity service
- ☐ e. Broadcast Receiver

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : Intent

Question 16

Incorrect

Note de 0,00 sur
1,00

Comment peut-on passer des données entre une activité et un service Android?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a. On n'a qu'à utiliser une méthode définie dans notre classe de service. ❌
- ☐ b. On peut stocker l'information dans une base de données locale et y accéder des deux côtés.
- ☐ c. On peut faire avec un Intent et du extraData comme pour communiquer entre deux activités.
- ☐ d. On ne peut pas.

Votre réponse est incorrecte.

La réponse correcte est : On peut stocker l'information dans une base de données locale et y accéder des deux côtés., On peut faire avec un Intent et du extraData comme pour communiquer entre deux activités.

Question 17

Incorrect

Note de 0,00 sur
1,00

Que contient le manifeste d'application Android?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a. Des informations relatives aux permissions requises par les autres applications qui veulent interagir avec l'application. ❌
- ☒ b. Des informations relatives aux permissions requises par l'application. ✔️
- ☒ c. Des informations relatives aux activités de l'application. ✔️
- ☐ d. Tous les textes multilingues de l'application
- ☒ e. Des informations relatives à l'icone de l'application. ✔️
- ☒ f. Des informations relatives aux services de l'application. ✔️
- ☐ g. Le nom du package principal des classes de l'application,
- ☐ h. Des informations relatives à la mise-en page de l'application.

Votre réponse est incorrecte.

La réponse correcte est : Des informations relatives à la mise-en page de l'application., Des informations relatives à l'icone de l'application., Des informations relatives aux activités de l'application., Le nom du package principal des classes de l'application., Des informations relatives aux services de l'application., Des informations relatives aux permissions requises par l'application.

Question 18

Partiellement
correct

Note de 0,50 sur
1,00

Qu'est-ce qu'un *Context* sur Android?

Veuillez choisir au moins une réponse :

- ☒ a. C'est utilisé pour démarrer des services. ✓
- ☐ b. C'est utilisé pour savoir si l'application a reçu des paramètres au démarrage.
- ☒ c. C'est utilisé pour démarrer des activités.. ✓
- ☐ d. C'est utilisé pour instancier de nouvelles composantes comme les vues.
- ☐ e. C'est utilisé pour stocker les objets communs d'une application.

Votre réponse est partiellement correcte.

Vous en avez sélectionné correctement 2.

La réponse correcte est : C'est utilisé pour stocker les objets communs d'une application., C'est utilisé pour instancier de nouvelles composantes comme les vues., C'est utilisé pour démarrer des activités., C'est utilisé pour démarrer des services.

Question 19

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Le terme Activity dans le contexte de développement Android correspond à :

Veuillez choisir une réponse :

- ☐ a. Un projet Java
- ☐ b. Un objet Java
- ☐ c. Un attribut de classe
- ☐ d. Une méthode Java
- ☒ e. Une classe Java ✓

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : Une classe Java

Question 20

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Que contient le fichier R.java?

Veuillez choisir une réponse :

- ☒ a. Le code généré par le SDK contenant tous les identifiants des ressources. ✓
- ☐ b. La liste des des mots clés réservés en Java.
- ☐ c. La classe à éditer pour changer le nom d'une ressource.
- ☐ d. Le code généré en Java pour remplacer les XML.

Votre réponse est correcte.

La réponse correcte est : Le code généré par le SDK contenant tous les identifiants des ressources.

Question 21

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Que veut dire l'acronyme ADB?

Réponse : ✓

La réponse correcte est : Android Debug Bridge

Question 22

Incorrect

Note de 0,00 sur
1,00

Que veut dire l'acronyme ADT?

Réponse : ✗

La réponse correcte est : Android Developer Tools

Question 23

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Que veut dire l'acronyme AVD dans un contexte de développement applicatif Android?

Réponse :



Les "Android Virtual Device" permettent de tester le comportement de vos applications sur un nombre illimité de configuration d'appareils. Pour concevoir des applications qui vont bien fonctionner sur différents formats d'écran et différentes configurations de boutons, senseurs, ... vous aurez à définir des appareils virtuels permettant de tester votre application.

La réponse correcte est : Android Virtual Device

Question 24

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Que veut dire l'acronyme NDK?

Réponse :



Le Native Development Kit d'Android permet de construire des bibliothèques et des portions d'applications en code natif compilé à partir de code C++.

Comme le code produit peu portable, l'usage est recommandé seulement pour les applications qui ont besoin d'une rapidité exceptionnelle comme les applications temps-réel, ou intensive en calcul et mémoire.

La réponse correcte est : Native Development Kit

Question 25

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quelle est la classe mère de tous les widgets sous Android?

Réponse :



La réponse correcte est : View

Question 26

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quel est le nom du fichier à modifier pour demander la permission d'utiliser le GPS?

Réponse :



La réponse correcte est : AndroidManifest.xml

Question 27

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Votre application Android s'appelle Quiz. Android studio vous a créé la structure de répertoire .../Quiz/app

Quelle est la suite du chemin pour trouver le code source de la classe ca.qc.cegepsth.Quiz.java? (utilisez / comme séparateur)

Réponse :



La réponse correcte est : /src/main/java/ca/qc/cegepsth/

Question 28

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Votre application Android s'appelle Quiz. Android studio vous a créé la structure de répertoire .../Quiz/app

Vous utilisez des textes multilingues. Quelle est la suite du chemin pour trouver le fichier strings.xml ? (utilisez / comme séparateur)

Réponse :



La réponse correcte est : /src/main/res/values/

Question 29

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Votre application Android s'appelle Quiz. Android studio vous a créé la structure de répertoire .../Quiz/app

Quelle est la suite du chemin pour trouver AndroidManifest.xml ? (utilisez / comme séparateur)

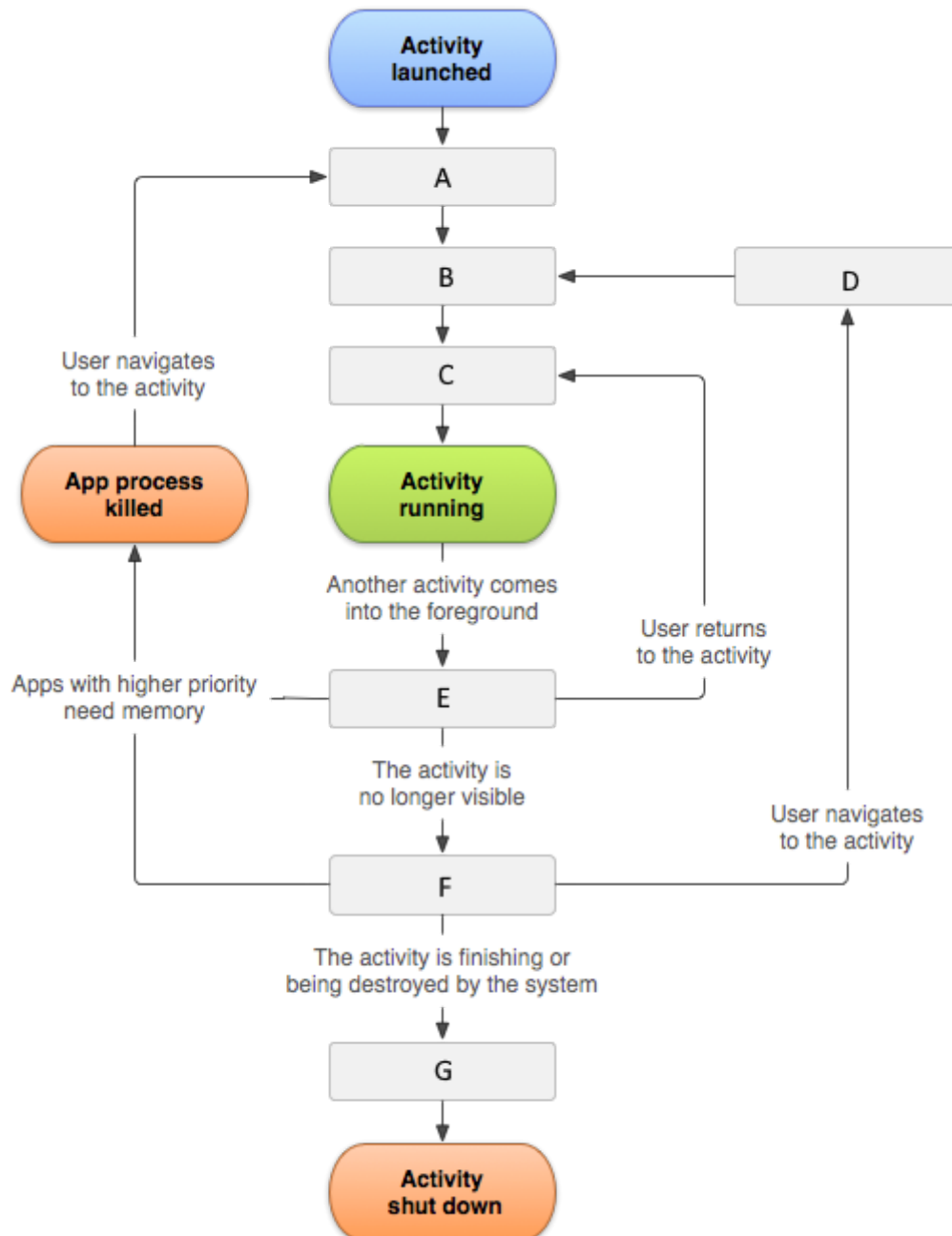
Réponse :



La réponse correcte est : /src/main/

Description

Nommez les méthodes associées aux événements d'une activité.



Question 30

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

A

Réponse : onCreate()



La réponse correcte est : onCreate

Question 31

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

B

Réponse : onStart()



La réponse correcte est : onStart

Question 32

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

C

Réponse : onResume()



La réponse correcte est : onResume

Question 33

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

D

Réponse : onRestart()



La réponse correcte est : onRestart

Question 34

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

E

Réponse : onPause()



La réponse correcte est : onPause

Question 35

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

F

Réponse : onStop()



La réponse correcte est : onStop

Question 36

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

G

Réponse : onDestroy()



La réponse correcte est : onDestroy

Question 37

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quel est le nom de la machine virtuelle Java sur Android?

Réponse : Dalvik



La réponse correcte est : Dalvik

Question 38

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Les activités doivent être enregistrées dans le manifeste pour être exploitables.

Sélectionnez une réponse :

- ☒ Vrai ✓
- ☐ Faux

La réponse correcte est « Vrai ».

Question 39

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Quand un appareil Android est connecté par ADB, je peux ouvrir une console qui supporte beaucoup de commandes standard en linux.

Sélectionnez une réponse :

- ☒ Vrai ✓
- ☐ Faux

La réponse correcte est « Vrai ».

Question 40

Incorrect

Note de 0,00 sur
1,00

Je peux trouver l'instance d'un fragment en utilisant la méthode findViewById()

Sélectionnez une réponse :

- ☒ Vrai ✗
- ☐ Faux

Les fragments ne sont pas des vues.

La réponse correcte est « Faux ».

Question 41

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Les fragments doivent être enregistrés dans le manifeste pour être exploitable.

Sélectionnez une réponse :

- ☐ Vrai
- ☒ Faux ✓

La réponse correcte est « Faux ».

Question 42

Correct

Note de 1,00 sur
1,00

Les Intents me permettent d'ouvrir des activités d'une autre machine virtuelle Java.

Sélectionnez une réponse :

- ☒ Vrai ✓
- ☐ Faux

En effet, puisque toutes les applications Android opèrent dans des machines virtuelles séparées, invoquer une activité d'une autre application permet de passer d'une machine virtuelle à l'autre.

La réponse correcte est « Vrai ».