|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | |  | |
| Test końcowy | | | *PS-06-01-Z1/03*  Ważne od: 2021.07.02 | |
| ***Programowanie aplikacji dla systemu Android – kurs podstawowy***  ***SK-INN-ANDRTA***  ***Data: 16.10.2021 - 17.10.2021***  ***Wykładowca: Marcin Albiniak***  ***TES\_211016\_2551500INN\_140408AK*** | | |  | |
| ***Dane uczestnika testu*** | ***Wyniki – punktacja*** | |
| ***Imię: proszę uzupełnić*** | ***Maksymalna: … pkt.*** | |
| ***Nazwisko: proszę uzupełnić*** | ***Uzyskana:*** *….* | |
| ***Data wypełnienia testu: proszę wybrać datę*** |  | |
| ***Miejscowość: proszę uzupełnić*** |  | |

Liczba punktów: ***\_\_\_\_\_***

1. **Na składni, jakiego języka opiera się język Java?**
   1. PHP
   2. C++
   3. JavaScript
   4. ColdFusion

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Środowisko deweloperskie dedykowane dla Androida to:**
   1. Eclipse
   2. Visual Studio
   3. Android Studio
   4. Adobe Dreamweaver

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **W jaki sposób zadeklarujesz w Java zmienną x=3,4454554545**
   1. Int x=3.4454554545
   2. String x=3.4454554545
   3. Double x=3.4454554545
   4. Boolean x=3.4454554545

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Zapis Class NowaKlasa extends StaraKlasa oznacza:**
   1. Dziedziczenie klasy StaraKlasa przez klasę NowaKlasa
   2. Dziedziczenie klasy java.util przez klasę NowaKlasa
   3. Wielowątkowość programu
   4. Polimorfizm

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Klasa w Javie powinna być:**
   1. Zapisana w osobnym pliku
   2. Nazwana zawsze KlasaX
   3. Przechowywana w folderze C:\Java
   4. Zagnieżdżona w nawiasach kwadratowych

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Ustawienia aplikacji oraz środowiska Android znajdują się w pliku:**
   1. Reqest.java
   2. Main.xml
   3. Native.log
   4. AndroidManifest.xml

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Podstawowa klasa aplikacji Androida musi dziedziczyć klasę:**
   1. Defeat
   2. Activity
   3. Start
   4. onCreate

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Obiekt czytający zdarzenie w aplkacji np. dotknięcie palcem ekranu nazywamy:**
   1. Class
   2. Master
   3. Listener
   4. Reader

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Format pliku uruchomieniowego aplikacji Androida, powstały w procesie kompilacyjnym to:**
   1. apk
   2. dex
   3. xml
   4. class

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Podstawową platformą testową dla systemu Android jest:**
   1. Samsung
   2. Nexus
   3. IPad
   4. Dell

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **JSON to:**
   1. Nazwa Listenera służącego do czytania ruchu kursora
   2. Nazwa paczki uniwersalnej
   3. Lekki format wymiany danych stworzony dla JavaScript
   4. Sposób łączenia formularza z bazą danych SQLLite

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. [**System zarządzania bazą danych**](https://pl.wikipedia.org/wiki/System_zarz%C4%85dzania_baz%C4%85_danych)**oraz**[**biblioteka**](https://pl.wikipedia.org/wiki/Biblioteka_programistyczna)[**C**](https://pl.wikipedia.org/wiki/C_(j%C4%99zyk_programowania))[**implementująca**](https://pl.wikipedia.org/wiki/Implementacja_(informatyka))**taki system, obsługująca język**[**SQL**](https://pl.wikipedia.org/wiki/SQL) **to:**
   1. SQLKite
   2. SQLite
   3. SQL Toolkit
   4. Web Forms

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***

1. **Obowiązkowe metody klasy AsyncTask to:**
   1. doInBackground
   2. onPostExecute
   3. openSQL
   4. httpRequest

***Liczba punktów: \_\_\_\_\_***