UF1:

1. Qué es una actividad y cuál es su evento básico
2. Ciclo de vida de una actividad y sus eventos
3. 4 preguntas de verdadero o falso y razonar sobre toast y notificaciones en la barra de estado.(las 4 cosas básicas de cada uno)
4. Qué es un fragmento
5. Pregunta de relacionar(actividad, servicio, broadcast, proveedor de contenido e intent): saber que es cada cosa.
6. Que layout usa orientation y un ejemplo de gravity.

Esta uf tenía 8 preguntas, si me acuerdo de las otras dos lo actualizo.

UF2:

1. Tareas asíncronas.
2. Handlers
3. Que hebras pueden acceder y modificar la UI
4. Permisos para escribir en una base de datos externa
5. Paquete y clases java para internet.
6. Ordenar de mayor a menor importancia:
   1. Procesos vacios
   2. Procesos en 2º plano
   3. Servicios
   4. Procesos visibles
   5. Procesos en primer plano.

Esta eran 7 preguntas, me falta una.

UF3:

1. Qué es el viewport
2. Por qué es bueno diseñar el juego previamente en papel
3. Qué es una animación
4. Por qué no se deben poner .png en /res
5. Qué permisos necesitaremos para un juego que se conecte a internet, reproduzca sonido y escriba en la tarjeta sd.