

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ android:layout_height="wrap_content"
- ☐ android:layout_height="match_parent"
- ☐ android:layout_width="match_parent"
- ☐ android:layout_width="wrap_content"

El término AVD significa:

- ☐ Asynchrony Voice Device
- ☐ Android Video Device
- ☐ Almost View Desire
- ☐ Android Virtual Device

Cuando se desea subir gráficos a nuestra aplicación, en que directorio se crea el "drawable"?

- ☐ bin
- ☐ libs
- ☐ assets
- ☐ res
- ☐ src

Después de copiar las líneas, cuando queremos activar un nuevo Activity en el Manifest, qué líneas hay que borrar para el nuevo Activity?

- ☐ Las que tienen comentarios
- ☐ Las del Activity anterior
- ☐ Las primeras tres líneas
- ☐ Las últimas tres líneas
- ☐ Las del Intent-Filter

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ Activar la grabación de solamente lo necesario
- ☐ Activar la agilización de los reinicios del emulador
- ☐ Activar el temporizador del sistema

En el MainActivity.java se encuentra definido:

- ☐ Todas las variables del sistema
- ☐ Todos los widget utilizados en el proyecto
- ☐ El controlador del layout activity_main
- ☐ El código fuente de activity_main.clss

El archivo "strings.xml" contiene:

- ☐ Todas las variables texto del sistema
- ☐ Todas las clases del sistema
- ☐ Todos los layouts del sistema
- ☐ Todos los gráficos del sistema

El archivo AndroidManifest contiene:

- ☐ Los controles del MainActivity, en formato XML
- ☐ El repositorio de todas las variables del Proyecto
- ☐ El repositorio de la configuración del Proyecto
- ☐ Las librerías que utiliza el programa MainActivity

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

JDK ●

APK ●

AVD ●

SDK ●

ADB ●

● aplicación Android

● Nos proporciona las diferentes plataformas y APIs de Android

● Podemos crear y gestionar los emuladores

● Necesario para poder compilar el código Java

● Es un sistema para comunicarte y controlar un dispositivo Android mediante línea de comandos. Viene de Android Debug Bridge.

Una clase tiene como elementos clave a:

- ☐ Los atributos y sus métodos
- ☐ Los procedimientos de control
- ☐ Los conceptos de polimorfismo y morfismo de clase
- ☐ Los programas que hacen referencia a esta clase

La combinación de teclas CTRL + SHIFT + O

- ☐ Completa la importación de librerías de manera automática
- ☐ Ninguna de las anteriores
- ☐ Ejecuta de manera directa el proyecto en curso
- ☐ Cambia la vista principal por la vista secundaria

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ Crear los íconos necesarios en el directorio drawable que corresponda
- ☐ Crear una referencia directa en el archivo R.java de la sección "gen"
- ☐ Crear las variables para los títulos y subtítulos
- ☐ Crear una clase en la sección "src" de nuestro proyecto
- ☐ Crear la referencia al controlador en el archivo AndroidManifest.xml

Un layout define la estructura visual de una interfaz de usuario. A pesar de que podríamos crearla dinámicamente por código, lo ideal es crear los elementos en la interfaz gráfica del XML.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Qué layout utilizaríamos si queremos mostrar los elementos uno al lado de otro?

- ☐ FrameLayout Horizontal
- ☐ FrameLayout Vertical
- ☐ LinearLayout Vertical
- ☐ LinearLayout Horizontal

El Principio de Menor Privilegio, consiste en otorgar los permisos justos a cada aplicación, de modo que el sistema sea lo más seguro posible.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información](#).

ACEPTAR

- ☐ .setTextAsInt(area);
- ☐ .setText(area+" ");
- ☐ .setText(area);
- ☐ .setResult(area+" ");

El código R.java contiene:

- ☐ Una réplica exacta de nuestro LAYOUT
- ☐ El conjunto de variables definidas para el LAYOUT
- ☐ Las clases que vienen de Q.java y están desde S.java
- ☐ La información del Layout principal del Sistema

El widget "TextView" permite:

- ☐ Hacer despliegues de títulos como si fueran etiquetas
- ☐ Lectura de variables simples de tipo String
- ☐ Visualizar los textos del sistema
- ☐ Definir los textos del sistema

Un LAYOUT es la representación de:

- ☐ La pantalla o pantallas que visualiza el usuario en nuestra aplicación
- ☐ El código java de la clase
- ☐ Los tipos de gráficos que se muestran cuando se inicia la aplicación
- ☐ Las variables disponibles en el Layout respectivo

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ Esta propiedad no existe
- ☐ Esta propiedad hace que el ancho del botón sea fijo
- ☐ Esta propiedad hace que el botón se sitúe debajo de su contenido
- ☐ Esta propiedad hace que la anchura del botón se adapte a su contenido

`Intent nv = new Intent(this, MainActivity2.class);`
`startActivity(nv);`

- ☐ Ninguna de las opciones es correcta
- ☐ Creamos un botón de tipo Intent que incluimos en el MainActivity2
- ☐ Creamos lo necesario para abrir el layout apuntado por MainActivity2.class
- ☐ Activa el Activity MainActivity2.class

Una vez creada la nueva aplicación Android, que es lo primero que hay que hacer en el Layout?

- ☐ Cambiar el Layout a LinearLayout (Horizontal)
- ☐ Cambiar el Layout a LinearLayout (Vertical)
- ☐ Crear los controles necesarios para mostrar la pantalla al usuario
- ☐ Definir el nombre del Layout

Para desplegar un mensaje de tipo indirecto se utiliza el comando:

- ☐ `Toast.makeText("Mensaje").show();`
- ☐ `Toast.makeText(this,"Mensaje",1).show();`
- ☐ `NoDirectText("Mensaje").show();`
- ☐ `Toast.makeText(this,"Mensaje",1).setText();`
- ☐ `TextDirect.setText("Mensaje");`

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ onInit
- ☐ onStart
- ☐ onCreate

Para crear un arreglo de cinco datos enteros en Java, se usa el comando:

- ☐ `miArreglo = new miArreglo[];`
- ☐ `int miArreglo[] = new int[5];`
- ☐ `miArreglo[5] = new int();`
- ☐ `int miArreglo[] = new miArreglo[5];`

Para recuperar lo que el usuario escribió en un Control EditText se usa el método:

- ☐ `.getTranscribed().toString();`
- ☐ `.getInput();`
- ☐ `.getText();`
- ☐ `.getString();`
- ☐ `.getText().toString();`

Relacione el concepto de la clase con su función:

- | | | |
|--------------|---|---|
| ImageView | ● | ● Para incorporar imágenes |
| TextView | ● | ● Para etiquetar textos en la aplicación |
| Button | ● | ● Para botones de proceso |
| LinearLayout | ● | ● Para organizar los controles en el layout |
| EditText | ● | ● Para lectura e impresión de variables |

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ Imprimir solamente datos numéricos
- ☐ Capturar información desde el teclado
- ☐ Capturar secuencias de combinación de teclas con ESC por delante

En caso de al intentar ejecutar nuestra aplicación obtengamos el mensaje: Failed to install ...

- ☐ No esta instalado el depurador del sistema
- ☐ Error en el código fuente de la aplicación
- ☐ Lo más seguro es que se colgó tu emulador
- ☐ Ninguna de las opciones es correcta

Los términos hdpi, ldpi, mdpi, xhdpi, xxhdpi; se refieren a:

- ☐ Los tipos de velocidades de comunicación dpi (data per inch)
- ☐ Las sentencias de desarrollo de parches involucradas (dpi)
- ☐ Los archivos de configuración que se pueden mostrar
- ☐ Los directorios de tipos de resoluciones de gráficos que se pueden mostrar

En la programación, el comando "findViewById"

- ☐ Genera un puntero a un widget que tenga el ID especificado
- ☐ Genera un puntero de todas las actividades del Proyecto
- ☐ Genera un puntero a todas las variables del tipo EditText
- ☐ Genera un puntero de todas las vistas del Proyecto

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ `int nGen = 25 + (int) (Random() * 75);`
- ☐ `int nGen = (int) (75 + Math.random() * 25);`
- ☐ `int nGen = 25 + (int) (Math.random() * 75);`

Al crear una aplicación, cuando se especifica el nombre del PAQUETE, se recomienda:

- ☐ Aplicar la mejor forma de compresión para el paquete especificado
- ☐ Utilizar el nombre del paquete para ordenar nuestro desarrollos
- ☐ Especificar un nombre lo más compacto posible
- ☐ Nombrar el paquete de la misma forma que el nombre del proyecto

Relaciones la definición con su componente:

		Permite responder a anuncios broadcast del sistema. Un buen ejemplo es si queremos gestionar cuando tengamos el aviso de batería baja.
		Corre de fondo para hacer operaciones de larga duración o trabajo en procesos remotos. No dispone de interfaz gráfica
Service	●	Representa una pantalla independiente con una interfaz de usuario. Las cuales debemos generarlas individual e independientemente (pudiendo pasar datos entre ellas, en caso de ser necesario).
Content Provider	●	Permite gestionar un conjunto de datos de la aplicación para compartir.
Activity	●	
Broadcast Receiver	●	

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ La tarjeta de sonido que acompaña a cada celular
- ☐ La memoria principal del celular
- ☐ La memoria auxiliar del celular

En el proyecto, el contenido del directorio "res" es:

- ☐ El resto de programas que no contiene la aplicación
- ☐ El resumen del proyecto en términos de variables
- ☐ Los recursos del proyecto
- ☐ El resumen de las clases utilizadas en el proyecto

Relaciones el concepto con su definición:

Vista	●	●	Layout
Controlador	●	●	Manifest
Modelo	●	●	Activity

El comando para desplegar el mensaje "El resultado es:" con el contenido de la variable entera "resultado" es:

- ☐ .setContent("El resultado es:",resultado);
- ☐ .setText("El resultado es:",resultado);
- ☐ .setTextView("El resultado es:"+resultado);
- ☐ .setText("El resultado es:"+resultado);

Usamos cookies para personalizar su experiencia. Si sigue navegando estará aceptando su uso. [Más información.](#)

ACEPTAR

- ☐ Un atributo de la clase
- ☐ Una variable local
- ☐ Una variable estática global

Para cambiar la imagen del control ImageView se utiliza el método:

- ☐ .setImageResource(R.drawable.estalimagenTampoco);
- ☐ .setGraphical(R.drawable.estalimagenMenos);
- ☐ .setImageSource(R.drawable.estalimageno);
- ☐ .setImageResource(R.drawable.nuevalimagen);