

1. (单选题, 1.3分) 下列说法错误的是

- ☐ A EditText是编辑文本的组件,可以使用EditText输入特定的字符
- ☒ B ImageView是显示图片的组件,可以通过设置显示局部图片
- ☐ C TextView是显示文本的组件,TextView是EditText的父类
- ☐ D Button是普通按钮组件,除此外还有其他的按钮组件

2. (单选题, 1.3分) 读取文件内容的首要方法是()

- ☒ A write
- ☐ B read
- ☒ C openFileInput
- ☐ D openFileOutput

3. (单选题, 1.3分) 下列说法哪一个不正确

- ☒ A java虚拟机加载,java文件
- ☐ B javac是编译的命令
- ☐ C Java程序经编译后会产生字节码
- ☐ D javadoc是文档化的命令

4. (单选题, 1.3分) 我们都知道Handler是线程与Activity通信的桥梁,如果线程处理不当,你的机器就会变得越慢,那么线程销毁的方法是

- ☒ A onDestroy()
- ☐ B onClear()
- ☐ C onFinish()
- ☐ D onStop()

5. (单选题, 1.3分) 关于Handler的说法不正确的是

- ☐ A 它采用队列的方式来存储Message
- ☐ B 它实现不同进程间通信的一种机制
- ☒ C 它实现不同线程间通信的一种机制
- ☐ D 它避免了在新线程中刷新UI的操作

6. (单选题, 1.3分) 如果使用LinearLayout实现组件垂直排列,那么在xml中应添加什么属性进行设置?()

- ☐ A android:orientation="horizontal"
- ☒ B android:orientation="vertical"
- ☐ C android:horizontal="true"
- ☐ D android:vertical="true"

7. (单选题, 1.3分)下列哪个是AbsoluteLayout中特有的属性

- ☐ A android:layout_height
- ☐ B android:layout_above
- ☐ C android:layout_toRightOf
- ☒ D android:layout_x

8. (单选题, 1.3分)对于AlertDialog的描述不正确的是

- ☐ A setNegativeButton方法是用来加取消按钮的
- ☐ B setPositiveButton方法是用来加确定按钮的
- ☐ C 对话框的显示需要调用show方法
- ☒ D 使用new关键字创建AlertDialog的实例

9. (单选题, 1.3分)在android中使用Menu时不需要重写的方法有

- ☐ A onOptionsItemSelected()
- ☐ B onCreateOptionsMenu()
- ☒ C onCreateMenu()
- ☐ D onContextItemSelected ()

10. (单选题, 1.3分)

activity对一些资源以及状态的操作保存,最好是保存在生命周期的哪个函数中进行()

- ☒ A onStart()
- ☐ B onPause()
- ☐ C onResume()
- ☐ D onCreate()

11. (单选题, 1.3分)

Android项目启动时最先加载的是AndroidManifest.xml文件,如果有多个Activity,以下哪个属性决定了该Activity最先被加载?

- ☐ A android.intent.action.ACTIVITY
- ☒ B android.intent.action.MAIN
- ☐ C android.intent.action.VIEW
- ☐ D android.intent.action.LAUNCH

12. (单选题, 1.3分)

关于res/raw目录说法正确的是

- ☐ A 这里的文件是原封不动的存储到设备上会转换为二进制的格式
- ☐ B 这里的文件最终以二进制的格式存储到指定的包中
- ☒ C 这里的文件是原封不动的存储到设备上不会转换为二进制的格式
- ☐ D 这里的文件最终不会以二进制的格式存储到指定的包中

13. (单选题, 1.3分) 下列选项哪个不是 Activity 启动的方法

- ☐ A startActivity
- ☒ B goToActivity
- ☐ C startActivityForResult
- ☐ D startActivityFromChild

14. (单选题, 1.3分) 在Activity的生命周期中,当Activity被某个AlertDialog覆盖掉一部分后,会处于哪种状态?

- ☐ A 销毁
- ☒ B 暂停
- ☐ C 停止
- ☐ D 活动

15. (单选题, 1.3分) 下列哪个可做EditText编辑框的提示信息

- ☒ A android:hint
- ☐ B android:inputType
- ☐ C android:text
- ☐ D android:digits

16. (单选题, 1.3分) 为了使android适应不同分辨率的机型,布局时字体单位应用()

- ☐ A px
- ☐ B dip
- ☒ C sp
- ☐ D dp

17. (单选题, 1.3分) 关于Sqlite数据库,不正确的说法

- ☐ A 当数据库版本发生变化时,可以自动更新数据库结构
- ☐ B SQLiteOpenHelper类主要是用来创建数据库和更新数据库
- ☒ C 在每次调用SqliteDatabase的getWritableDatabase()方法时,会执行SQLiteOpenHelper的onCreate方法。
- ☐ D SQLiteDatabase类是用来操作数据库的

18. (单选题, 2.3分)

下列不属于activity的回调方法的是

- ☐ A onResume()
- ☒ B onCreate()
- ☐ C onPrepared()
- ☐ D onStart()

19. (单选题, 1.3分)DDMS中Log信息分为几个级别()

- ☐ A 4
- ☐ B 6
- ☒ C 5
- ☐ D 3

20. (单选题, 1.3分)

Intent 的作用的是

- ☒ A intent是连接四大组件的纽带,可以实现界面间切换 可以包含动作和动作数据
- ☐ B 处理一个应用程序整体性的工作
- ☐ C 是一段长的生命周期 没有用户界面的程序 可以保持应用在后台运行而不会因为切换页面而消失
- ☐ D 实现应用程序间的数据共享

21. (单选题, 1.3分)activity一般会重载那些方法用来维护其生命周期()

- ☐ A onCreateView(),onStart(),onDestory(),onrestart(),onresume(),onstop()
- ☐ B onCreateView(),onStart(),onrestart(),onresume(),onpause(),onstop()
- ☒ C onCreate(),onStart(),onDestory(),onrestart(),onresume(),onpause(),onstop()。
- ☐ D onCreateView(),onStart(),onDestory(),onrestart(),onresume(),onpause(),onstop()

22. (单选题, 1.3分)下列关于如何使用Notification,不对的是()

- ☒ A Notification中有方法可以清除消息
- ☐ B 使用NotificationManager的notify方法显示notification消息
- ☐ C notification需要NotificatinManager来管理
- ☐ D 在显示Notification时可以设置通知时的默认发声,震动等

23. (单选题, 1.3分)下列对SharedPreferences存、取文件的说法中不正确的是

- ☐ A 属于移动存储解决方案
- ☒ B 读取xml文件的路径是/sdcard/shared_prefx
- ☐ C sharedPreferences处理的就是key-value对
- ☐ D 信息的保存格式是xml

24. (单选题, 1.3分)如果将一个TextView的android:layout_height属性值设置为wrap_content,那么该组件将是以下哪种显示效果?()

- ☐ A 该文本域的高度将填充父容器高度
- ☐ B 该文本域的宽度仅占据该组件的实际宽度
- ☒ C 该文本域的高度仅占据该组件的实际高度
- ☐ D 该文本域的宽度将填充父容器宽度

25. (单选题, 1.3分)下面关于Android dvm的进程和Linux的进程,应用程序的进程说法正确的是

- ☒ A DVM指dalvik的虚拟机,每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的 Dalvik虚拟机实例,而每一个DVM都是在Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.
- ☐ B DVM指dalvik的虚拟机,每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立的Dalvik虚拟机实例,而每一个DVM不一定都是在Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.
- ☐ C DVM指dalvik的虚拟机,每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,不一定拥有一个独立的 Dalvik虚拟机实例,而每一个DVM都是在Linux 中的一个进程,所以说可以认为是同一个概念.
- ☐ D DVM指dalvik的虚拟机,每一个Android应用程序都在它自己的进程中运行,都拥有一个独立的Dalvik虚拟机实例,而每一个DVM不一定都是在Linux 中的一个进程,所以说不是一个概念.

26. (单选题, 1.3分)

下面退出Activity错误的方法是()

- ☐ A finish()
- ☐ B 抛异常强制退出
- ☒ C System.exit()
- ☐ D onStop()

27. (单选题, 1.3分)在手机开发中常用的数据库是

- ☐ A Oracle
- ☐ B Db23
- ☒ C sqlLite
- ☐ D Sql Server

28. (单选题, 1.3分)android的数据存储的方式

- ☒ A 以上全部
- ☐ B contentprovider,网络
- ☐ C sharedpreference,文件
- ☐ D Sqlite

29. (单选题, 1.3分)关于RelativeLayout描述正确的是

- ☐ A 该布局为切换帧布局,可实现标签切换的功能
- ☐ B 该布局为表格布局,需要配合TableRow一起使用
- ☐ C 该布局为绝对布局,可以自定义控件的x,y 的位置
- ☒ D 该布局为相对布局,其中控件的位置都是相对位置

30. (单选题, 1.3分)能够自动完成输入内容的组件是()

- ☐ A TextView
- ☒ B AutoCompleteTextView
- ☐ C EditText
- ☐ D ImageView

1. (多选题, 3.3分)在android中使用Menu时可能需要重写的方法有

- ☒ A onCreateOptionsMenu()
- ☐ B onItemSelected()
- ☒ C onOptionsItemSelected()
- ☐ D onCreateMenu()

2. (多选题, 3.4分)android 关于service生命周期的onCreate()和onStart()说法正确的是



- ☐ A 当第一次启动的时候只会调用onCreate()方法
- ☐ B 如果service已经启动,将先后调用onCreate()和onStart()方法
- ☒ C 当第一次启动的时候先后调用onCreate()和onStart()方法
- ☒ D 如果service已经启动,只会执行onStart()方法,不在执行onCreate()方法

3. (多选题, 3.3分)Intent传递数据时,下列的数据类型哪些可以被传递

- A Parcelable
- B Bundle
- C charsequence
- D Serializable

1. (填空题, 4.0分)安卓用什么数据库?

第1空

段落格式▼

字体▼

字号▼

B

I

U

A▼

≡


≡


≡


Ω


π


π^{beta}













SQLite

2. (填空题, 4.0分)创建子菜单的方法__

第1空



段落格式▼

字体▼

字号▼

B

I

U

A▼

≡


≡


≡


Ω


π


π^{beta}











addSubMenu ()

3. (填空题, 4.0分)定义 LinearLayout 水平方向布局时至少设置的三个属性:

第1空



段落格式▼

字体▼

字号▼

B

I

U

A▼

≡

≡


≡


Ω


π


π^{beta}













android: orientation

第2空



段落格式▼

字体▼

字号▼

B

I

U

A▼

≡


≡


≡


Ω


π


π^{beta}













android: layout_width

第3空



段落格式▼

字体▼

字号▼

B

I

U

A▼

≡


≡


≡


Ω


π


π^{beta}











android:layout_height

4. (填空题, 4.0分)有三种方法为Fragment提供标识

第1空

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

android:id 属性: 唯一的id

第2空

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

android:tag 属性: 唯一的字符串

第3空

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

系统使用容器view的ID

5. (填空题, 4.0分)

当启动一个Activity并且新的Activity执行完后需要返回到启动它的Activity来执行的回调函数是

第1空

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

startActivityResult ()

1. (简答题, 4.2分)请简述下Android的数据存储方式。

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

contentProvider
SQLite
SharedPreferences
文件存储
网络存储

2. (简答题, 4.8分)fragment 中数据的保存和恢复

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

3. (简答题, 4.2分)安卓应用程序有哪些类型?

段落格式 字体 字号 B I U A 三 三 三 Ω π π^{beta} 图 链 音 照

前台应用程序
后台应用
间歇性应用
widget和wallPaper

4. (简答题, 4.2分)如何点按一个Button后,让某个TextView内容发生变化

用户在点击了Button按钮后, 将原有的Textview显示的内容变更为“我单击了按钮!”

```
btn.setOnClickListener (new View.OnClickListener () {  
    @Override  
    public void onClick (View view) {  
        tv.setText("我单击了按钮! ");  
    }});
```

5. (简答题, 4.2分)请描述下Activity的生命周期

Activity生命周期的五种状态分别是：启动状态、运行状态、暂停状态、停止状态和销毁状态

7. (简答题, 4.2分)请解释下在单线程模型中Message、Handler、Message Queue、Looper之间的关系

Handler获取当前线程中的looper对象。looper用来存放Message的MessageQueue中取出Message, 再由Handler进行Message的分发和处理。

系统上安装了多种浏览器，能否指定浏览器访问指定页面，请说明理由

通过直接发送url把参数带过去，或者通过manifest里的intentfilter里的data属性。

39. (简答题, 4.2分)如何将一个Activity设置成窗口的样式

段落 • arial • 16px • B I U • 三 三 三 Ω π π ^{beta} 图 链 下 乐 图

在AndroidManifest.xml 中定义Activity的地方一句话
android:theme="@android:style/Theme.Dialog"或
android:theme="@android:style/Theme.Translucent"就变成半透明的

40. (简答题, 4.2分)简述Android应用程序结构是哪些?

段落 • arial • 16px • B I U • 三 三 三 Ω π π ^{beta} 图 链 下 乐 图

正确答案：Android应用程序结构是：Linux Kernel(Linux内核)、Libraries(系统运行库或者是c/c++核心库)、Application Framework(开发框架包)、Applications(核心应用程序)

42. (简答题, 4.2分)如何播放res/raw/abc.mp3.

```
MediaPlayer mediaPlayer = MediaPlayer.Create(content, r.raw.mp3_file);  
MediaPlayer.start();
```

43. (简答题, 4.2分)如何将打开res aw目录中的数据库文件

正确答案： 解答：在Android中不能直接打开res aw目录中的数据库文件，而需要在程序第一次启动时将该文件复制到手机内存或SD卡的某个目录中，然后再打开该数据库文件。复制的基本方法是使用getResources().openRawResource方法获得res aw目录中资源的 InputStream对象，然后将该InputStream对象中的数据写入其他的目录中相应文件中。在Android SDK中可以使用 SQLiteDatabase.openOrCreateDatabase方法来打开任意目录中的SQLite数据库文件。

44. (简答题, 4.2分)什么是Service,Service有哪些状态?

[“Services 是一个没有任何 UI 能够在后台长时间运行的应用程序组件。Started：一个 activity 调用 startService() 来启动它； Bound：一个 activity 调用 bindService() 来绑定它。”]

45. (简答题, 4.8分)利用 fragmentTrasaction 的hide/show 方法完成页面切换,与使用 fragmentTransaction 的replace 方法切换页面的差异在哪里?

正确答案： 解答：在Android中不能直接打开res aw目录中的数据库文件，而需要在程序第一次启动时将该文件复制到手机内存或SD卡的某个目录，中，然后再打开该数据库文件。复制的基本方法是使用getResources().openRawResource方法获得res aw目录中资源的 InputStream对象，然后将该InputStream对象中的数据写入其他的目录中相应文件中。在Android SDK中可以使用SQLiteDatabase.opnOrCreateDatabase方法来打开任意目录中的SQLite数据库文件。