|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 괄호 안에 공통으로 들어갈 말은?  안드로이드 화면에 실제적으로 보여지는 UI를 뷰라 하고, 이 뷰를 컨트롤하는 객체를 ( )라 한다.  ( )는 어떤 뷰가 화면에 보여지게 될지를 결정지을 수 있는데, 특히 자체적인 생명주기 메서드를  갖는다 |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 설명을 고르면?  (1) 액티비티는 하나의 화면에 보여져야 할 뷰를 결정 및 관리해주는 객체일 뿐, 그 자체가 UI용  컴포넌트나 위젯이 아니다.O  (2)Activity 라는 단어의 의미는 "활성화" 라는 의미이고, 현재 화면에 활성화 되어야 할 대상 뷰를  결정짓는다 는 의미로 이해해도 된다.O  (3) 액티비티의 역할을 MVC패턴 관점에서 본다면, View의 역할을 하고 있다.X  (4) 액티비티는 유저가 현재 보고 있는 하나의 화면을 의미하므로, 뷰의 자식으로 볼 수 있다.X |
| 3 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 앱을 이용한 게시판 제작시 리스트, 상세보기, 글쓰기 화면을 기획했다고 가정할때, 각 화면에 대응되는 전용 액티비티를 둘 경우, 그 개수는 적어도 3개정도를 예상할 수 있다.O  (2) 액티비티는 눈에 보여지는 위젯과 동일한 개념이다.X  (3) 액티비티를 정의하기 위해서는 Activity 클래스를 상속받으면 된다.O  (4) 액티비티에 의해 보여질 UI는 xml 파일로 작성할 수도 있지만, java 코드로도 작성될 수 있다.O |
| 4 | 다음 설명 중 맞는 것을 고르면?  (1)현재 화면에서 다른 화면으로 전환시, 전환될 대상 Activity는 new연산자에 의해 인스턴스가 생성되어야 한다.X  (2)액티비티는 뷰이다.X  (3)액티비티는 위젯이다. X  (4)액티비티는 개발자가 주도하여 메모리에 생성 및 소멸시킬 수 없다. 즉 시스템이 관리하는  안드로이드의 주요 구성 요소 중 하나이다.O |
| 5 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 안드로이드를 개발하다 보면, 개발자가 직접 생성 및 소멸을 제어할 수 없는, 즉 시스템에 의해  관리되는 객체들이 있다.O  (2) 위(1)번에 해당하는 객체들을 가리켜 안드로이드의 주요 구성요소 즉 주요 컴포넌트로 부르기도 한다.  (3) 안드로이드의 주요 컴포넌트들의 공통적인 특징은 개발자가 생명주기를 관리한다는 특징이 있다.X  (4) 안드로이드의 주요 컴포넌트의 종류에는 액티비티, 컨텐트프로바이더, 서비스, 브로드케스트 리시버가  있다.O  Content provider |