|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 안드로이드, 아이폰의 개발 플랫폼 차이점을 비교하세요   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 구분 | 안드로이드(오픈소스) | 아이폰 | | 개발용 PC(하드웨어) |  |  | | 개발자의 OS |  |  | | 포팅 비용 |  |  | | 개발 Language |  |  | | 탑재된 운영체제 |  |  | | 전용 IDE |  |  | | 어플리케이션 설치 파일 |  |  | | 어플리케이션 마켓명 |  |  | |
| 2 | 관련 있는 것끼리 연결하세요   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | (ㄱ) AVD | (ㄴ) ADT | (ㄷ) SDK | (ㄹ) Eclipse | (ㅁ) JDK | (ㅂ) Android Studio |   (1) 안드로이드를 개발하기 위해서는 자바 개발도구가 설치되어 있어야 한다( JDK )  (2) 안드로이드 개발 도구를 설치해야 한다. ( SDK )  (3) 개발의 효율성을 위해 구글에서 공식적으로 지원하는 통합 개발환경을 설치 한다. ( Android Studio )  (4) 이클립스로 안드로이드를 개발하기 위해서는 안드로이드 개발용 플러그인이 추가되야한다 ( ADT )  (5) 스마트폰이 없을 경우 가상의 하드웨어인 에뮬레이터를 이용할 수 있다. ( AVD ) |
| 3 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 앱 개발시 안드로이드폰을 보유하고 있지 않다면 에뮬레이터를 이용하면 된다.  (2) 개발된 앱을 USB로 연결하여 스마트폰에 배포하려면 개발자 옵션에서 USB 디버깅을 허용하도록 한다.  (3) 개발자의 PC와 스마트폰이 USB로 연결되더라도, 스마트폰이 인식되지 않는 경우 해당 스마트폰을 위한  전용 드라이버를 PC에 설치하면 된다.  (4) 안드로이드 앱을 나의 스마트폰에 배포할때는 어떠한 비용도 들지 않는다.  (5) 안드로이드 앱을 나의 스마트폰에 배포하려면, 구글의 개발자 계정이 필요하며 등록비는 25달러이다. |
| 4 | 이클립스가 안드로이드만을 위한 전용IDE가 아니기 때문에, 구글에서는 안드로이드 전용 IDE를 개발 및 제공  하고 있다. 이 통합 개발 환경은 무엇인가?  ( 안드로이드스튜디오 ) |
| 5 | 다음 중 안드로이드에서 지원하지 않는 것은?  (1) 중력센서 지원  (2) NFC지원  (3) 블루투스 통신 지원  (4) 소형 데이터베이스인 SQLite 지원  (5) JDBC (원래지원X 요즘은 추가) |