

6. localization ? trình bày bằng các ngôn ngữ khác nhau
7. states life cycle service: start, running, destroyed
8. Hộp thoại and hỗ trợ: alert - progress - datepicker - timepicker/dialog
9. AIDL ? Android Interface Definition Language: ngôn ngữ định nghĩa giao diện
10. And hỗ trợ exception nào? Inflate, Surface.OutOfResource, SurfaceHolder.BadSurfaceType, Window.manager.BadToken
11. MIME type ? :Text/html
12. ExpandableListView được sử dụng cho : Tree Creation
13. Các phần là thư viện gốc and:
 - webkit, openGL, SQLite
14. Ứng dụng giám sát email: Mailbuzz
15. Các thành phần của tệp APK: Resources, Dalvik Executable
16. BLOB là gì ? Binary Large Objects
17. Kiểu chữ tùy chỉnh của android được gọi là: Norad
18. Có thể đặt menu ở chế độ tắt theo bảng chữ cái bằng cách???
- The menu can be placed into alphabetic shortcut mode by calling : setQwertyMode()
23. HDH And cung cấp những services nào:
 - location : vị trí ?, sensor reading: cảm biến đọc, wifi...
24. Loại thông báo nào có sẵn trong And:
 - Toast, status bar, dialog, (không có Alert notification)
25. And có hỗ trợ AWT và Swing không? => không
 - AWT và Swing là gì ?
26. notificationManager là 1 System service
27. Để cập nhật nội dung của Content Provider sử dụng cursor và commit bạn cần gọi?
 - commitUpdates()
28. AAPT: Android Asset Packaging Tool
29. Package classes giúp truy cập mạng trong And: Android.net
30. Để chèn dữ liệu vào Content Provider thì bạn cần sử dụng: BulkInsert

31. Phương thức lưu trữ dữ liệu có sẵn trong and:
 - Shared Prefs, Internal - External Storage
 - SQLite db, network connection
32. Lớp nào chứa hằng số trong đặc tả MTP và PTP ? => MtpConstants
 - MTP /PTP là gì ?
33. Tập lệnh nào được dùng để xây dựng và cài đặt ứng dụng trên thiết bị? Build.xml
34. Để xây dựng ứng dụng And cần SDK, vậy JDK để làm gì?
35. And có đưa ra giả định về kích thước màn hình thiết bị, độ phân giải hay chipset không ?: Không
36. Đối với Wifi Driver (trình điều khiển wifi), mã được sử dụng bởi And không phải là mã nguồn mở
37. Đối với tài liệu MIME Text/html, mã hóa sẽ ở dạng : UTF-8
38. ANR: app not responding
39. Trong ..., sender chỉ định loại người nhận => Implicit intent : Ý định ngầm ???
40. Các nickname của các phiên bản Andr:
 - cupcake, honeycomb, gingerbread
41. .dex ? Dalvik Executables
42. Nếu sử dụng các tool mà not and-enabled, bạn có thể dùng ... script được tìm thấy trong cài đặt SDK
=> ActivityCreator.py
43. Compiler cho and code: Dex compiler
44. Base class cho tất cả các classes and: Object
45. Dùng Content Provider, có thể thực hiện - create/ read/ update/ delete
46. Nghĩa của SIP? Session initiation protocol
47. Dex compiler compiles và convert src code thành a byte code được gọi : Delvik byte code
48. Để nhận instance của menu, dùng onCreateOptionsMenu()
49. Ta dùng phương thức nào để lấy root của tree: getRootView()
50. AVD stands for: Android Virtual Device
51. Resources nào dùng trực tiếp từ available resources: Style ??
52. For Date/Time manipulation which packages is used in android: Util
53. kiểu DL nào được hỗ trợ bởi AIDL ? => C A. String, B. List, C. Map, D. All native java data type
54. IPC stand for: Inter Process Communication

55. And dùng cả content, ... and the ... type as ways to identify content trên thiết bị => Content URI, MIME type
56. ADB stand for: ? Android Debug Bridge
57. "values subfolder có ... mà define constraint value -> XML
58. Những tools nào used to test app: ? -> 1, 2, 3 ???
59. Physical And phone., 2. SDK, 3. third party emulator, 4. JDK, 5. winrunner
60. ... is a means of interaction with activities hay other android components => IPC: Inter process communication
61. Package nào cần để viết And test cases ? android.test
62. Source code nào mà android app sử dụng convert thành Delvik executable? Java src code
63. And provides vài standard themes, liệt kê ở ... -> R.style
64. Browsers mà có sẵn cho and dựa trên: open source webkit
65. ... field provides automatic spelling assistance -> android:autoText
66. APK package chứa ... files : .dex
67. Nếu bạn cung cấp 1 ..., your choise identifier(second param) can be 0 : Runnable
68. Exception ném ra khi 1 package, app, component đã cho cannot be found:
PackageManager.NameNotFoundException
69. Để viết and code dùng c/c++, bạn cần dùng: Android NDK : Native Dev Kit
70. The time making the network call UI is sluggish hay gets crash do: network latency
71. Google Licensed vài proprietary apps true or false? True
72. And build open the Java Micro Edition (J2ME) version of java true or false ??? False
73. Cái nào kh phải là 1 phần của and native libs: Dalvik
74. Năm phát triển Dalvik VM bắt đầu: ??? 2005
75. Key diff với distribution of apps for And based devices than other mobile device platform app: ??? => apps are distributed by multiple vendors with diff policies on apps
76. BMGR tool used to ??? : Backup Manager Cmd tool, used for managing the device data backup and restore
77. Foreground service : => d a. bắt đầu khi call foreground() b. may or may not provide a notification for the status bar c. notification cant be dismissed unless the service is either stopped or removed from the fg d. both a and c
78. A1,A2,A3,A4 là các activities called dùng intents, then A1-A4-A2-A3. A4 call A2 với flag FLAG_ACTIVITY_NO_HISTORY, khi finish() method is called on A3, what will be the current running

activity? => A4

79. A1,A2,A3,A4 là các activities called dùng intents, then A1-A2-A4-A3. A2 call A4 với flag FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TOP, khi finish thì call A3 what will be current running activity ? =>
80. A1,A2,A3,A4 là các activities called dùng intents, then A1-A2-A3-A4. A3 call A4 với no intent flag, khi finish call A4 what will be current activity ? => A3
81. Dấu + trong android:id="@+id/my_id"? => create a new id and add to resources
82. khi bạn muốn hệ thống chạy dịch vụ vô thời hạn bằng cách khởi động lại dịch vụ khi bị tắt, hãy sử dụng > START_STICKY
83. Hệ thống And use intent để: broadcast system intents
84. Màn hình tắt là ví dụ của: normal broadcast
85. Nếu truy cập vào column không tồn tại: SQLException
86. Maximum result returned by getFromLocationName() là: 5
87. Method startForeground() và stopForeground() được giới thiệu ở : API level 5 (Android 2.0)
88. should always first check availability of audio effects by calling the following method on corresponding audio effect class: a. ischeckable() , b. isavailable() , c. isvaluable(), d. iscaview() => B
89. App require filtering based on screen size can use the attributes: a. b. c. d. supportevery-screen => B
90. what is false with respect to onBind() a. is called when another component wants to bind with a service b. calling startService() result in a call to onBind() c. if u don't want to allow binding then return null d. if u want to allow binding then return binder object => B
91. phần nào của android platform là open source: => A, C, D A. low level linux modules, B. tất cả , C. Native libs, D. App framework, E. complete apps
92. How can I check if an activity already running before starting it ? A. NEW_TASK_LAUNCH in the startActivity() call B. FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK C. FLAG_ACTIVITY_SINGLE_TOP D. By using category android: name="android.intent.category.LAUNCHER"/> => C
93. dialog boxes hỗ trợ ở Android 5
94. Intent filter có tags nào: action, data, category...
95. Nếu người dùng leaves 1 task for long time: > system will clear task of activities except root activity
96. Activity results handled by the onActivityResult khác với on another using parameter? => D A. Request code, B. Result code, C. Data, D. both a and c
97. Broadcast receiver là gì? => The dont display a UI
98. Which of the following strings is a correct XML name ? A. _myElement, B. myElement, C. #myElement, D. None above
99. XML tags are case sensitive true or false? > True

100. In XML, What is identified by a URI reference: > XML namespace

101. What are the predefined attributes: => C a. xml:lang, b. xml:space, c. both a and b, d. none above

4. what was Google main business motivation for supporting android > To allow them to advertise more
5. From a phone manufacturer point of view, what makes and so great > aside from some specific drivers, it provides everything to make a phone work
6. Android doesn't make any assumptions about a device's screen size, resolution, or chipset.: True
7. When you distribute your application commercially, you'll want to sign it with your own key. > True
8. Android Applications must be signed. > before they are installed
9. The Emulator is identical to running a real phone EXCEPT when emulating/simulating what? > Sensors
10. How is a simulator different from an emulator? => the emulator imitates the machine executing the binary code, rather than simulating the behavior of the code at a higher level.
11. The Android SDK ships with an emulator. > True
12. Which of the following is the most "resource hungry" part of dealing with Activities on Android => Opening a new app
13. What runs in the background and doesn't have any UI components? > Services
14. When an activity doesn't exist in memory it is in. > Starting state
15. Which of the following is NOT a state in the lifecycle of a service? > Paused
16. There is no guarantee that an activity will be stopped prior to being destroyed. > True
17. Intents A. are messages that are sent among major building blocks B. trigger activities to being, services to start or stop, or broadcast C. are asynchronous D. all of these Answer» D. all of these
18. In an explicit intent, the sender specifies the type of receiver. > false
19. an implicit intent is the sender specifies the type of receiver? > true
20. An activity in a stopped state is doing nothing. > false
21. Application contexts are independent of the activity life cycle. > true
22. Broadcast receivers are Android's implementation of a system-wide publish/subscribe mechanism, or more precisely, what design pattern? Answer» A. observer
23. There can be only one running activity at a given time. > true
24. YAMBA stands for Yet Another Mobile Banking App. > false
25. What will services be used for in the Yamba project? Answer» B. it will update tweets periodically in the background

26. Which answer is not part of the design philosophy talked about in chapter five? Answer» C. lagre increments
27. App Widgets are can be place on the home screen by the user to check for updates are available? > true
28. The android OS comes with many useful system services, which include processes you can easily ask for things such as your.. A. all of these and more. B. location C. sensor readings D. wifi? hot spots Answer» A. all of these and more.
29. What does the Gargenta mean in his Design Philosophy when he says that the project will, "Always be whole and complete"? Answer» C. he means that we will work on the program by adding self contained chunks to it so that at every stopping point the application runs as though it were a whole and complete application. each additional chunk simply adds a new functionality to the application.
30. An Android application is a loose collection of content providers, activities, broadcast receivers, and services. Answer» A. true
31. Which of the following is NOT an activity we will be creating for the YAMBA project? Answer» B. update activity
32. The timeline receiver will receive messages from the Android system. > false
33. Status data will be exposed to the rest of the Android system via: > content provider
34. How does Gargenta approach the problem of the app acting sluggishly due to network latency? > multithreading
35. View pager dùng cho? Swiping Fragments
36. Nesting in layouts được supported trong And:
- được phép có những layout inside another layout
37. có thể add views vào layout dynamically không ?
- Yes: bằng các methods: addView(), inflate() cho phép tạo và thêm views programmatically at runtime
38. Cái nào không belong to transitions: ViewSlider không phải là standard transition class trong And
- Not included in the And SDK and not belong to the set of predefined transition classes
 - Còn lại ViewSwitcher, ViewFlipper, ViewAnimator: all valid transition classes in And
39. In nine path image, corners là: Not scalable
- Có nghĩa là nội dung within corners của ảnh sẽ remain fixed và cannot be stretched or resized khi img is scaled
 - Đảm bảo rằng elements or design within img như borders, patterns duy trì những original proportions và xuất hiện bất chấp img size
6. Fragment is not a part of activity ? => False: fragment is indeed a part of an activity trong And dev

- Frag là modular sections của 1 activity mà có thể combined hay reused trong diff activity
- 7. Action bar can be associated to ? Only activities => Nó là 1 UI components mà cung cấp consistent navigation và menu opts cho user within an activity
- Frag, dont have their own action bar
- 8. Rating bar can be resize? No
- 9. Deprecated components : Absolute Layout since API level 3
- 10. Fragment not included in API level 8 hay lesser, nó được intro in API level 11 (HoneyComb)
- 11. Folder do you copy paste an image into ? Drawable
- 12. Correct for using an img with tên trainstation: android:src="@drawable/trainstation"
- 13. The virtual device was set up to support the system image of Marshmallow ????
- 14. And is licensed under which open source licensing : Apache/MIT: cho phép freely use, modify, distribute
- 15. Open Handset Alliance là người sở hữu And platform, not Google , announced in 2007
- 16. Versions 1.6 hay 2.0 là minimum development target ...
- 17. first phone run And OS: T-Mobile G1
- 18. Google mua And khi nào: 2005
- 19. Android release since 1.5 có nicknames derived from Food:
 - v1.5: cupcake | v1.6: Donut | v2.0: Eclair ...
- 20. And v1.5 có greatest share as market of January 2011
- 21. Dalvik VM started 2005
- 22. Java byte code is compiled into Dalvik byte code
- 23. 3 components chính của APK: Dalvik Executable, Resources, Native Libs
- 24. AWT và SWing libs bị removed từ And Lib Set
 - AWT: Abstract Window Toolkit
 - SWing:
- Hai này là java libs, dùng để tạo GUI trên desktop app, kh tương thích với And OS
- 15. R.java được tạo tự động bởi And build process, chứa ref tới layouts, strings, images, ghi đè lần khác
- 16. simulator khác emulator?
- 17. SDK include tutorials, debugger, sample code.
- 18. Android debug bridge là gì ? A toolkit cho phép: install, uninstall app, access logs, transfer files, run shell cmd

19. A fastboot: a diagnostic protocol
20. Class should ur view extend so you can draw on it: SurfaceView
21. Interface used to listen for changes in views state: SurfaceHolder.Callback
22. Game view: FrameLayout
23. Method override khi extend Thread class: Run
24. Name of obj class within game view that u draw on: Canvas
25. drawRect take (Rect obj, Paint obj)
26. surfaceCreated use for: start the game thread
27. FCM: Firebase Cloud Messaging
28. class used to receive wifi scanning result: BroadcastReceiver
29. unregisterReceiver() : onStop()
30. Thư viện cần import để tương thích với API 11 và trên: Import android.support.v4.app.*;
31. Phương thức khởi tạo Fragment: onCreateView()
32. Fragment có lifecycle riêng?: Có
33. Tại sao Fragment Manager used: for transaction between fragments
34. Fragment Manager used for actions: add, remove, delete
35. Fragment use getActivity instead of MainActivity.this
 - Dùng Main...this có thể cause issues vì cùng time, có thể nó đang associated với nhiều activity
17. 1 activity có thể có nhiều fragments, mỗi cái đại diện cho part khác nhau của UI hay tính năng
18. funcs in asyncTask: OnPreExecute, DoInBackground, OnProgressUpdate, onPostExecute
19. cách store heavy structured data: SQLite db
 - Shared Prefs: dữ liệu nhỏ, Cursor: result set returned by a db query
20. Cách fix crash using log cat: Log cat chứa exception name cùng với số dòng
21. Fragment lifecycle trong And: OnAttach -> onCreate -> onCreateView -> onActivityCreated -> onStart -> onResume
22. GamePanel extend ? : SurfaceView
23. Tín hiệu user đã lift finger khỏi screen: MotionEvent.ACTION_UP
24. Hai tham số mà MainThread lấy: SurfaceHolder và GamePanel
25. Khi tạo 1 game Obstacles, tham số nhận là: Width, Height, Colour, Starting X pos, Starting Y Pos

26. method used by Main Thread to make change Game Panel: Update()
27. Main thread use ... to lock the game framerate to 30fps: System.nanoTime()
28. Objs implement GameObject interface: Rectangle player, Obstacle
29. Class nào mà SurfaceView implement để listen for changes on the drawable surface: SurfaceHolder.Callback()
30. Vị trí lưu trữ csdl mặc định thiết bị của ỨD là: Data/Data/Package_name/Databases
31. Có thể sử dụng lệnh nào để khởi động Service:
32. Khi nào contentProvider được kích hoạt: sử dụng content Resolver
33. Lớp cha của Service là: ContextWrapper
34. Sự khác biệt activity context và app context ? => Activity context được gắn với vòng đời của 1 activity , app context gắn với vòng đời ứng dụng
35. Component nào không được kích hoạt bởi 1 intent: contentProvider
36. Phù hợp lưu trạng thái ứng dụng: Activity.onPause()
37. Cái nào liên quan Fragment class: cursorFragment
38. Giới hạn thời gian của broadcast receiver trong android là: 10s
39. Sự khác biệt Android API và Google API: => GG API gồm Google Maps và các thư viện khác cho Google, Android API chỉ bao gồm các thư viện android
40. onClick thực sự là property
41. Trong table layout, column được hiểu dựa vào đối tượng: thông qua SL view trong table row
42. Môi trường Java cần thiết để phát triển là > JDK
43. Phương thức dùng để lưu trữ dữ liệu vào Share Prefs: Editor.commit()
44. PT được gọi khi service được tạo lần đầu tiên bằng cách dùng onStartCommand() hay onBind() là > onCreate()
45. Một loại dịch vụ được cung cấp bởi Android giúp tạo giao diện người dùng > View System
46. Hoạt động chính cho app phải được khai báo trong
47. Lớp con trực tiếp của Activity là > FragmentActivity, ActivityGroup, ListActivity