

Teste Teórico e Prático

Desenvolvedor - .Net / Xamarin

Conhecimentos teóricos

1. Quais são os ciclos de vida de um aplicativo?

R: OnStart, OnSleep e OnResume, acessados através da classe App.cs

2. Quais são os ciclos de vida de uma página?

R: OnAppearing e OnDisappearing

3. Como o Xamarin trabalha com a navegação entre páginas?

R: Navegação Hierárquica ou Modal

4. Como define a página principal do app?

R: através do método Application.Current.MainPage = New Page();

5. Qual o modelo de arquitetura mais usado no xamarin?

R: MVVM = MODEL VIEW VIEWMODEL

6. O que são behaviors?

R: permite adicionar funcionalidades aos controles da interface do usuário

7. O que são custom renders?

R: interfaces do usuário renderizadas usando os controles nativos da plataforma de destino, obtendo a aparência da plataforma nativa

8. O que é Data Binding?

R: A associação de dados é a técnica de vinculação de propriedades de dois objetos para que as alterações em uma propriedade sejam automaticamente refletidas na outra propriedade

9. Quais são os tipos de binding?

R: Default

OneWay – os valores são transferidos da origem para o destino

OneWayToSource – os valores são transferidos do destino para a origem

TwoWay – os valores são transferidos de ambas as maneiras entre a origem e o destino

OneTime – os dados vão de origem para destino, mas somente quando o muda BindingContext

10. O que é um Dependency Service?

R: A DependencyService classe é um localizador de serviço que permite que os aplicativos Xamarin.Forms invoquem a funcionalidade da plataforma nativa do código compartilhado.

11. O que são effects?

R: Os efeitos permitem que os controles nativos em cada plataforma sejam personalizados e normalmente são usados para pequenas alterações de estilo

12. Diferença entre Effects e Custom Renders?

R: Effects permite criar controles nativos, como por exemplo o efeito de tocar na tela, e o custom render é a criação de uma interface inteira nativa.

13. O que são gesture reconhecer?

R: Os reconhecedores de gestos podem ser usados para detectar a interação do usuário com exibições em um aplicativo Xamarin.Forms.

14. O que são triggers?

R: Os gatilhos permitem que você expresse ações declarativamente em XAML que alteram a aparência dos controles com base em eventos ou alterações de propriedade

15. Como você lida com o gerenciamento das VM e desacopla totalmente seu código?

R: Atualmente eu gosto de utilizar o Prism, que cria todo o padrão de desenvolvimento baseado no MVVM, utilizando Bindinds e injeção de dependência consigo desacoplar todo meu código, a ponto de excluir minha classe de view, e não dar erro no código por não ter dependência com a vm.
