

Паттерн синглтон — это...

- ☐ a. паттерн, который гарантирует, что класс хранит в себе лишь одно поле для хранения состояния.
- ☐ b. паттерн, который гарантирует, что все поля внутри класса будут статическими, то есть отображает единое состояние для всего приложения.
- ☒ c. паттерн, который гарантирует, что у класса есть только один экземпляр, и предоставляет к нему единую глобальную точку доступа.
- ☐ d. паттерн, который гарантирует, что у класса будет только один конструктор, с помощью которого его можно создать.

Анонимные классы — это...

- ☐ a. классы с модификатором доступа private.
- ☒ b. классы, которые создаются в месте использования и не имеют своего имени.
- ☐ c. классы с одним private конструктором.
- ☐ d. классы, о которых никто не знает в приложении.

online-edu.mirea.ru/mod/quiz/attempt.php?attempt=2436790&cmid=569496&page=2

Дистанционное обучение РТУ МИРЭА

Сколько методов нужно обязательно реализовать, если класс наследуется от интерфейса TextWatcher?

- ☐ a. 0
- ☐ b. 1
- ☒ c. 2
- ☐ d. 3

В какой момент вызывается onCreateViewHolder?

- ☒ a. В момент, когда создаётся ViewHolder.
- ☐ b. В момент, когда наша ячейка покажется пользователю.
- ☐ c. Когда нам нужно отобразить данные для определённой ячейки.

Где при создании объекта система выделит для него память?

- ☐ a. В локальной базе данных
- ☒ b. В оперативной памяти
- ☐ c. В системе есть специальный файл, запишет туда
- ☐ d. В Activity

Выберите верное утверждение

- ☐ a. В неизменяемых коллекциях нет возможности изменять объекты внутри коллекции
- ☒ b. В неизменяемых коллекциях нет возможности изменять состояние коллекции (состав, размер, порядок)
- ☐ c. Ссылка на неизменяемую коллекцию не может быть изменена после ее создания
- ☐ d. Неизменяемая коллекция не изменяет традициям предков

Какую переменную нельзя записать в SharedPreferences без дополнительных преобразований?

- ☐ a. `val flag: Boolean = true`
- ☒ b. `val name: String = "Jack"`
- ☐ c. `val user: User = User(name = "John", age = 12)`
- ☐ d. `val width: Float = 24.0f`
- ☐ e. `val number: Int = 512`

Какой метод содержит интерфейс View.OnClickListener?

- ☐ a. `onButtonClick`
- ☒ b. `onClick`
- ☐ c. `onKey`
- ☐ d. `onLongClick`

Сколько живут данные, сохранённые с помощью Shared Preferences?

- ☒ a. Пока не было удалено приложение (или все его данные) либо SharedPreferences не были удалены из кода.
- ☐ b. Пока открыто наше приложение, после закрытия все данные удаляются.
- ☐ c. До перезагрузки устройства. После перезагрузки все данные очищаются.
- ☐ d. В рамках жизненного цикла текущей Activity, при переходе на другую activity все данные удаляются.

Выберите верные утверждения:

- ☐ a. Перечисление может иметь лишь один конструктор.
- ☒ b. Перечисление не может быть наследником или классом-родителем.
- ☒ c. Метод `values()` возвращает массив всех элементов `enum`.
- ☐ d. Метод `ordinal()` возвращает количество элементов внутри `enum`.
- ☐ e. Перечисление не может реализовывать интерфейсы.

Какие методы нужны для создания базового RecyclerView.Adapter?

- ☒ a. onCreateViewHolder
- ☒ b. getItemCount
- ☐ c. bind
- ☒ d. onBindViewHolder

Выберите верные утверждения:

- ☐ a. Scalable pixels (sp) используются для изменения размера шрифта во время работы приложения, во всех остальных случаях можно использовать density-independent pixels (dp) для установки размера текста.
- ☒ b. Scalable pixels (sp) применяется для установки размеров текста, во всех остальных случаях используются density-independent pixels (dp).
- ☐ c. Класс View — родительский класс для всех элементов UI в Android, кроме ViewGroup, которые отвечают за расположение View внутри.
- ☒ d. Класс View — родительский класс для всех элементов UI в Android.

Выберите верные утверждения:

- ☒ a. Стили используются для присвоения множества значений атрибутов отдельному View-элементу.
- ☐ b. Стилль можно присвоить сразу целой группе View-элементов.
- ☒ c. Тему нельзя присвоить одному View-элементу.
- ☐ d. Тема присваивает значения атрибутов для всего приложения или элементов в отдельной Activity, в зависимости от того, где тема была присвоена.

Выберите верное утверждение

- ☐ a. Если методы hashCode() двух разных объектов возвращают одинаковое значение, то сравнение этих объектов с помощью метода equals() вернёт значение true.
- ☒ b. Для двух одинаковых объектов метод equals() всегда возвращает true, при этом метод hashCode() может вернуть разные значения для этих двух одинаковых объектов.
- ☐ c. Если метод equals() возвращает true, то и hashCode() должен возвращать true.
- ☐ d. Переопределяя в своём классе equals(), необходимо всегда переопределять и метод hashCode().

Очистить мой выбор

Выберите верное утверждение:

- Если методы hashCodeO двух разных объектов возвращают одинаковое значение, то сравнение этих объектов с помощью метода equalsM) вернет значение true
 - ✓ Для двух одинаковых объектов метод equalsWO всегда возвращает true, при этом метод hashCodeM может вернуть разные значения для этих двух одинаковых объектов
- Если метод equalsM) возвращает true, то и hashCodeM должен возвращать true.
- Переопределяя в своем классе equalsM) необходимо всегда переопределять и метод hashCodeM)

Активация Windows
Чтобы активировать Windows, перейдите на [www.microsoft.com/windows/activation](#).

Выберите верные утверждения:

- ☐ a. Перечисление не может реализовывать интерфейсы.
- ☒ b. Перечисление не может быть наследником или классом-родителем.
- ☐ c. Перечисление может иметь лишь один конструктор.
- ☐ d. Метод ordinal() возвращает количество элементов внутри enum.
- ☒ e. Метод values() возвращает массив всех элементов enum.

Выберите верное утверждение:

- Перечисление не может реализовывать интерфейсы

Выберите верное утверждение

- ✓ Перечисление не может быть наследником или классом-родителем
- Перечисление может иметь лишь один конструктор
- Метод ordinal» возвращает количество элементов внутри enum
- ✓ Метод values» возвращает массив всех элементов enum

Анонимные классы — это...

- ☐ a. классы, о которых никто не знает в приложении.
- ☐ b. классы с модификатором доступа private.
- ☒ c. классы, которые создаются в месте использования и не имеют своего имени.
- ☐ d. классы с одним private конструктором.

Выберите верное утверждение.

- ☐ a. В неизменяемых коллекциях нет возможности изменять состояние коллекции (состав, размер, порядок)
- ☐ b. Неизменяемая коллекция не изменяет традициям предков
- ☐ c. В неизменяемых коллекциях нет возможности изменять объекты внутри коллекции
- ☒ d. Ссылка на неизменяемую коллекцию не может быть изменена после ее создания

Выберите верное утверждение

- В неизменяемых коллекциях нет возможности изменять состояние коллекции (состав, размер, порядок)
- Неизменяемая коллекция не изменяет традициям предков
- **в неизменяемых коллекциях нет возможности изменять объекты внутри коллекции**
- Ссылка на неизменяемую коллекцию не может быть изменена после ее

Выберите верное

Выберите фрагменты кода, в которых функции с переменным количеством аргументов будут объявлены верно.

- ☐ a. `fun concat(text: String, vararg strings: String, value: Int) { ... }`
- ☒ b. `fun concat(strings: String...) { ... }`
- ☒ c. `fun concat(vararg strings: String, value: Int) { ... }`
- ☐ d. `fun concat(text: String, vararg strings: String, vararg value: Int) { ... }`

?????Выберите фрагменты кода, в которых функции с переменным количеством аргументов будут объявлены верно.

- `fun eoncat(text: String, vararg strings: String, value: Int) (...)`
- `fun concatfstrings: String...) { ... }`
- `fun concatfvararg strings: String, value: Int) { ... }`
- `fun concatftext: String, vararg strings: String, vararg value: Int) { ... }`

Выберите ф
будут объя

Сопоставьте названиям модификаторов с их определениями:

Internal	Компонент доступен только в рамках одного модуля	↕
Public	Компонент доступен в любой точке приложения	↕
Protected	Компонент доступен только в пределах класса	↕
Private	Компонент доступен только внутри класса и всех его наследников	↕

Сопоставьте названиям модификаторов с их определениями:

Internal Компонент доступен только в рамках одного модуля ~

Public Компонент доступен в любой точке приложения

Protected Компонент доступен только внутри класса и его наследников

*

Private Компонент доступен только в пределах класса *

Сопоставьте назе
Internal Комп

Выберите фрагменты кода, которые будут скомпилированы корректно:

- ☒ а.

```
abstract class Spaceship(val name: String)
interface SentinelClass
class TransportShip(name: String) implements SentinelClass extends
Spaceship(name)
```

Выберите фрагменты кода, которые будут скомпилированы корректно:

- ```
abstract class Spaceship(val name: String) interface
SentinelClass
class TransportShip(name: String) implements SentinelClass
extends Spaceship(name)
```

Сопоставьте типы с их определениями:

Родительский тип для всех объектов в Kotlin, в том числе и null

Any? ⇅

Тип, который говорит, что функция никогда не вернет управление

Nothing ⇅

Родительский тип для всех не null объектов в Kotlin

Any ⇅

Тип, который говорит, что функция не возвращает никакого значения из функции

Unit ⇅

Сопоставьте имя метода Adapter и его назначение:

сообщает адаптеру об удалении элемента из списка

notifyItemRemoved() ⇅

сообщает адаптеру, что список полностью изменился и его надо перерисовать

notifyDataSetChanged() ⇅

сообщает адаптеру об изменении индексов объектов в списке

notifyItemRangeChanged() ⇅

сообщает адаптеру о добавлении нового элемента в список

notifyItemInserted() ⇅



## Сопоставьте имя метода Adapter и его назначение:

- сообщает адаптеру об удалении элемента из списка=

`notifyItemRemoved()`

- сообщает адаптеру, что список полностью изменился и его надо перерисовать= `notifyDataSetChanged()`
- сообщает адаптеру об изменении индексов объектов в списке

`notifyItemRangeChanged()` \*

- сообщает адаптеру о добавлении нового элемента в список

`notify ItemInserted()`

Какой способ создания EditText верный?

- ☐ a. `val editText = findViewById<Button>(R.id.editText)`
- ☐ b. `val editText = EditText.create(context)`
- ☒ c. `val editText = findViewById<EditText>(R.id.editText)`

Какой способ создания EditText верный?

- ☐ a. `val editText = findViewById<Button>(R.id.editText)`
- ☐ b. `val editText = EditText.create(context)`
- ☒ c. `val editText = findViewById<EditText>(R.id.editText)`

Сопоставьте, для чего используется каждый из указанных ниже методов Glide:

Метод трансформации изображения

`transform()`

Метод для указания источника изображения

`load()`

метод инициализации Glide

`with()`

Метод указания ImageView для размещения изображения

`into()`

Изменение типа масштабирования

`centerInside()`

**Сопоставьте для чего используется каждый из указанных ниже методов Glide**

- Метод трансформации изображения = `transform()`
- Метод для указания источника изображения = `load()`
- метод инициализации Glide = `with()`
- Метод указания ImageView для размещения изображения = `into()`
- Изменение типа масштабирования = `centerinside()`

Представим, что высота и ширина экрана телефона равна 1000dp и 500dp соответственно. Высота элемента списка 100dp, а ширина match\_parent. Если мы знаем, что:

- В списке более 1000 элементов.
- Код для LayoutManager — `GridLayoutManager(this, 3, GridLayoutManager.VERTICAL, false)`.

Сколько элементов будет видно на экране?

Ответ:

**Представим, что высота и ширина экрана телефона равна 1000dp и 500dp соответственно. Высота элемента списка 100dp, а ширина match\_parent. Если мы знаем что:**

**В списке более 1000 элементов**

**Код для Layout Manager ■ `GridLayoutManager(this, 3, GridLayoutManager.VERTICAL, false)`.**

**Сколько элементов будет видно на экране?**

**Ответ:**

Какие компоненты нужны для конфигурации работы RecyclerView?

- ☒ a. Adapter
- ☐ b. EditText
- ☒ c. LayoutManager
- ☐ d. Activity
- ☒ e. ViewHolder

Представим, что  
1000db и 500db с

**Какие компоненты нужны для конфигурации работы RecyclerView?**

- Adapter
- EditText
- LayoutManager
- Activity
- ViewHolder

Какие данные нельзя записать в SharedPreferences?

- ☐ a. Логические переменные
- ☒ b. Объекты
- ☐ c. Строки
- ☐ d. Числа с плавающей запятой
- ☐ e. Целые числа

Очистить мой выбор



## Какие данные нельзя записать в Shared Preferences?

- Логические переменные
- Объекты
- Строки
- Числа с плавающей запятой
- Целые числа

Сколько методов нужно обязательно реализовать, если класс наследуется от интерфейса TextWatcher?

- ☐ а. 0
- ☐ б. 1
- ☐ в. 2
- ☒ г. 3

Сколько методов нужно обязательно реализовать, если класс наследуется от интерфейса TextWatcher?

- 0
- 1
- 2
- 3

В какой момент вызывается onCreateViewHolder?

- ☐ а. Когда нам нужно отобразить данные для определённой ячейки.
- ☐ б. В момент, когда наша ячейка покажется пользователю.
- ☒ в. В момент, когда создаётся ViewHolder.

## В какой момент вызывается onCreateViewHolder?

- Когда нам нужно отобразить данные для определённой ячейки
- В момент, когда наша ячейка покажется пользователю.
- В момент, когда создаётся ViewHolder.

Выберите верные утверждения:

- ☒ a. Scalable pixels (sp) используются для изменения размера шрифта во время работы приложения, во всех остальных случаях можно использовать density-independent pixels (dp) для установки размера текста.
- ☐ b. Класс View — родительский класс для всех элементов UI в Android, кроме ViewGroup, которые отвечают за расположение View внутри.
- ☐ c. Scalable pixels (sp) применяется для установки размеров текста, во всех остальных случаях используются density-independent pixels (dp).
- ☒ d. Класс View — родительский класс для всех элементов UI в Android.

Что произойдёт, если при создании нового объекта, будет переполнена куча?

- ☒ a. Ошибка OutOfMemoryError
- ☐ b. Ничего, выделится еще память
- ☐ c. Ошибка Application Not Responding
- ☐ d. Приложение зависнет

Что произойдёт, если при создании нового объекта, будет переполнена куча?

- Ошибка OutOfMemoryError
- Ничего, выделится еще память
- Ошибка Application Not Responding
- Приложение зависнет

Какой метод содержит интерфейс View.OnClickListener?

- ☒ a. onClick
- ☐ b. onKey
- ☐ c. onLongClick
- ☐ d. onButtonClick

## Какой метод содержит интерфейс View.OnClickListener?

- `onClick`
- `onKey`

Сопоставьте названия шаблонов и их назначениями:

|           |                                                                                 |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------|
| Singleton | с его помощью создается только один объект класса                               |
| Adapter   | предназначен для организации использования функций объекта через специальн      |
| Observer  | реализует у класса механизм, который позволяет объекту этого класса получать от |

Представим, что у нас есть приложение, в котором находится только одна Activity. Пользователь сделал следующие шаги:

- Открыл приложение.
- Нажал на кнопку «Домой».
- Открыл свернутое приложение.
- Нажал кнопку «Назад».

Сколько раз выведется фраза "Мы в методе onPause" ?

```
class MainActivity : AppCompatActivity() {
 private val tag = "TAG"
 override fun onCreate(savedInstanceState: Bundle?) {
 super.onCreate(savedInstanceState)
 setContentView(R.layout.activity_main)
 }

 override fun onPause() {
 super.onPause()
 Log.d(tag, "Мы в методе onPause")
 }
}
```

О а. 3

Представим. Что у нас есть приложение в котором находится только одна Activity. Пользоаатель сделал следующие шаги: **2**

Активна



Какие из вариантов записи данных в SharedPreferences неправильный?

- ☐ a. 

```
sharedPreferences.edit()
 .putString("user_key", "John")
 .commit()
```
- ☐ b. 

```
sharedPreferences.edit()
 .putInt("int_key", 64)
```
- ☒ c. 

```
sharedPreferences.edit()
 .putString("user_key", User("John Smith", 27))
 .apply()
```
- ☒ d. 

```
sharedPreferences.edit()
 .putString("user_key", Gson().toJson(User("Andy", 21)))
 .apply()
```
- ☐ e. 

```
sharedPreferences.edit()
 .putDouble("double_key", 13.4f)
 .apply()
```

**Какие из вариантов записи данных в ShatedPreferences неправильный f**

Напиши тут просто какой именно **c. John Smith 27, d. Andy 21**

Какой JSON написан верно?

☐ a. {  
    "fruit": lime,  
    "color": "green"  
}

☐ b. {  
    "fruit": "lime"  
    "color": "green"  
}

☒ c. {  
    "fruit": "lime",  
    "color": "green"  
}

☐ d. {  
    "fruit": "lime",  
    "color": "green",  
}

## Какой Json написан верно?

Напиши тут просто какой именно

1. Собираем корзину
2. Получаем запрос
3. Формируем запрос
4. Обрабатываем запрос
5. Отправляем запрос
6. Получаем ответ
7. Формируем ответ
8. Отправляем ответ\
9. Показываем ответ

Студент Алексей проголодался и решил заказать еды. Используя приложения для заказа еды, он собрал корзину и отправил запрос. Сервер обрабатывает запрос и отправляет ответ со временем ожидания.

Выберите для каждого этапа номер в цепочке, от самого раннего к самому позднему.

|                     |             |   |
|---------------------|-------------|---|
| Формируем ответ     | 7           | ⌵ |
| Собираем корзину    | 1           | ⌵ |
| Получаем ответ      | Выберите... | ⌵ |
| Отправляем ответ    | 8           | ⌵ |
| Получаем запрос     | Выберите... | ⌵ |
| Показываем ответ    | 9           | ⌵ |
| Формируем запрос    | Выберите... | ⌵ |
| Обрабатываем запрос | Выберите... | ⌵ |
| Отправляем запрос   | Выберите... | ⌵ |

Ответьте на все части вопроса

**Что вернёт код ниже?**

```
val message = gson.fromJson(json, Message::class.java)
```

```
println("${message?.from.name}: ${message?.text}")
```

a.

Джон: Привет, я получил пятёрку

b.

Сидни: Привет, я получил пятёрку

c.

**Джон: null**



Существует такой стиль:

```
<style name="TextStyle">
 <item name="android:textColor">@color/black</item>
</style>
```

И такой View-элемент на экране вёрстки:

```
<TextView android:layout_width="wrap_content"
 android:layout_height="wrap_content"
 android:text="Hello world!"
 style="@style/TextStyle"
 android:textColor="@color/white"/>
```

Какого цвета будет текст Hello world! на экране?

- ☒ a. белый
- ☐ b. среда разработки сообщит об ошибке из-за попытки присвоить значение атрибута после указания стиля.

Что такое тема?

- ☐ a. Совокупность цветов, размеров, отступов и шрифтов, передаваемых дизайнером для создания экранов приложения.
- ☒ b. Набор цветовых атрибутов и атрибутов View-элементов, применяемых ко всему приложению, отдельному экрану или его части.
- ☐ c. Набор цветов для общего использования при вёрстке экранов.
- ☐ d. Группа атрибутов и их значений, применяемых к View-элементу.

Сопоставьте типа ресурсов с файлами, в которых они должны храниться:

|                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| res/colors         | цветовые ресурсы  |
| res/dimens         | размеры           |
| res/values/strings | строки            |
| res/layout         | макеты интерфейса |
| res/drawable       | изображения       |

верные утверждения:

- Функции-расширения не поддерживают работу с null значениями
- Функции-расширения имеют доступ к любым членам расширяемого класса в том числе и private
- Чтобы использовать расширения, объявленные в верхнем уровне Kotlin файла, необходимо использовать import в месте вызова функции
- Инициализация сесийное-расширений запрещена.