第一章

1. Android是Google公司基于Linux平台开发的手机及平板电脑操作系统。√
2. Android底层是基于Linux操作系统的。√
3. 所有的Android应用程序在底层对应同一个Dalvik虚拟机实例，其代码在虚拟机的解析执行。×
4. Dalvik虚拟机是在Linux操作系统上进行。 √
5. ADT Bundle工具包中包括SDK. √
6. ADB的常见指令中，用于查看日志的是 adb logcat √
7. Android 程序中，Log.w()用于输出警告级别的日志信息。√
8. 在Android工程中，assets资源目录下的资源文件不会在R.java自动生成ID √
9. 创建程序时，填写的Minimum Required SDK是指最匹配的目标版本。×
10. Android工程中gen目录是自动生成的，主要有一个R.java文件，改文件可手动修改。 ×
11. Android工程中的gen目录下存放的文件是由Android开发工具自动生成的。 √
12. 在创建Android工程时，填写的Compile With是指使用哪个版本的SDK编译程序。 √
13. 随着智能手机的发展,移动通信技术也在不断地升级,目前应用最广泛的是4G √
14. Android系统最初由安迪·鲁宾等人开发制作。√
15. Android系统采用分层架构,由高到低分为4层,依次是应用程序层、应用程序框架层、核心类库和Linux内核 √
16. Android 工程中AndroidManifest.xml文件是整个程序的配置文件 √
17. 在创建Android工程时,填写的Package Name表示工程的名称。×

第二章

1. Activity可以不用在AndroidManifest.xml文件中注册就可以运行。×
2. 当Activity处于运行状态时，Android会尽可能地保持它的运行，即使出现内存不足的情况,Android也会杀死栈底部的Activity，来确保可见的Activity正常运行。√
3. 关闭Activity的界面时会执行onPause,onStop,onDestroy方法。√
4. Android中的Log类所输出的日志内容分为五个级别，由低到高分别是Verbose,Debug,Info,Warning,Error。√
5. Android中的Log类的log.w输出的是警告级别的日志信息。√
6. 创建一个Activity必须继承自android.app.Activity或者其子类。√
7. Activity不是Context的子类。×
8. 在Eclipse中选择【Window】->【ShowView】->【LogCat】即可打开LogCat控制台窗口。√

第三章

1. Android UI开发中，线性布局默认为水平显示。√
2. 绝对布局灵活性很大，可以完成任何的布局设计，所以开发中推荐使用绝对布局。×
3. Android UI开发中，文本框可以在界面上显示文字。通常作为提示信息展示。√
4. Android 代码中加入Toast.makeText(Context,Text,Time);即可显示Toast.×
5. Android UI开发中，相对布局通常有两种形式，一种是相对于容器而言的，一种是相对于控件而言的。√
6. TableLayout可以将视图按照行、列进行排列。√
7. Android中的网格布局使用GridLayout控件表示。√
8. TextView控件通常用于在界面上显示文字信息。√
9. Toast.makeText(context,text,time)必须在调用了show()方法后才能把信息显示出来。√

第四章

1. 显示意图，即启动Activity时不需要指定Activity的名称。×
2. 使用Intent传递数据时，可以使用putExtra()方法把参数封装到Intent中。√
3. 使用Intent传递数据只需调用putExtra()方法将想要存储的数据存在Intent中即可√
4. 有序广播配置优先级对应的属性是property √
5. 发送自定义广播可以通过sendbroadCast方法进行发送 √
6. Android中广播接收者必须在清单文件里面注册 ×
7. Android中所有广播接收事件必须都在清单文件注册×
8. Android中通过sendBroadCast方法发送无序广播。√
9. Android中广播分为有序广播和无序广播2种。√
10. Android中广播接收者可以在清单文件里面注册，也可以通过代码的方式注册√
11. Android中定义广播接收者，定义一个类要继承BroadCastReceiver类 √

第五章

1. Android中想要创建一个服务，定义一类继承Service，并需要在清单文件中注册。√
2. Android中服务是四大组件之一√
3. Android中创建服务组件需要继承Service类√
4. Android中服务可以理解成是在后台长期运行并且没有界面的Activity√
5. Android中服务的生命周期和Activity的生命周期一样×
6. 服务只有一种开启方式即startService()×
7. 通过startService方式开启服务，首先会调用onCreate()方法，多次调用startService方法只会调用onStart()方法。√
8. 通过bindService方式开启服务和通过startService方式开启服务，服务的生命周期一样×
9. 通过bind方式开启服务，服务被成功绑定后会调用服务的onBind()方法。√

第六章

1. Android中获取到sp对象 SharedPreferences sp=new SharedPreferences();×
2. 在/data/data/包名/cache目录下可以cache软件的缓存数据，当清除缓存时数据就会删除√
3. Android中获取到SQLiteDatabase实例db后，可以通过db.beginTransaction()开启事务√
4. 关于Android中操作数据库，SQLiteOpenHelper类是用于操作数据库的×
5. SQLite数据库的事务通常是在一组业务逻辑操作开始之前开启，在业务逻辑操作完成之后结束。√
6. Android中的ContentResolver查询数据时通过url来获取内容提供者暴露的数据。×
7. 内容提供者只有在AndroidManifest.xml文件中注册后，才能运行，√
8. Android中创建内容提供者要继承ContentObserver. ×
9. 内容提供者主要功能是实现跨程序共享数据的功能 √
10. Android中的ContentResolver主要作用是获取内容提供者暴露出来的数据。√
11. Android中的数据存储方式包括文件、SQLite数据库、SharedPreferences、contentProvider、网络。√
12. Android中数据只能存储到sd卡上。×
13. 创建一个数据库帮助类TestDBHelper，需要继承父类SQLiteOPenHelper后才具有管理数据库版本的功能。√
14. SQLiteDatabase只提供了两个查询数据库的方法，这两个方法是query()和rawQuery().√
15. 使用SQLiteDatabase的execSQL()方法可以实现数据库表增删改的操作√
16. Android中获取到SQLiteDatabase类实例后，可以对数据库进行增删改查操作√
17. Uri是指统一资源标示符 √
18. Android中的内容观察者是Android的四大组件之一 ×
19. 内容提供者为其他应用程序提供了统一的访问数据库的方式，可以让其他应用程序来调用√
20. ContentResolver的增删改查方法与目标内容提供者的增删改查方法不是一一对应的×
21. ContentResolver是通过Uri匹配内容提供者的√

第七章

1. Socket用于描述IP地址和端口，可以用来实现不同虚拟机或不同计算机之间的通信 √
2. Socket是客户端的Socket对应的类，用于客户端请求建立网络连接√
3. ServerSocket是服务器端Socket对应的类，用于监视网络连接√
4. 使用Socket连接成功时，应用程序在两端（服务器和客户端）都会产生一个Socket实例，操作该实例，完成所需的会话。√
5. Android客户端访问网络发送HTTP请求的方式一般有两种，HttpURLConnection和HttpClient √
6. 获取到HttpURLConnection实例conn后，设置超时时间的方法是setConnectTimeout()√
7. 获取到HttpURLConnection实例conn后，设置超时时间的方法是setReadTime()×
8. Android客户端访问网络发送HTTP请求只可以使用HttpUrlConnection×