安卓复习题

一、大题

1、android中常用的布局?

2、android 工程中res文件中有哪些目录结构，各自存放什么内容？Android项目工程下面的assets目录的作用？

3、Android 中service的实现方法有两种，一种是启动方式，一种是绑定方式，各自如何让启动和结束Service？

4、android的数据存储的方式。文件各保存在什么位置？

5、启动Activity的函数。（2个）

6、android中常用的四大组件，在配置文件中如何定义？

7、在屏幕下方显示一行文字“hello，Android”的通知，怎么实现？

8、在Android中针对HTTP的网络通信有两种，一是 HttpURLConnection；二是HTTPClient客户端。

9、常见的手机操作系统有那些？

编程

1、程序功能说明：界面MainActivity中输入用户和密码，点击“登录”按钮后，如果用户名和密码正确进入界面ResultActivity，在ResultActivity显示“欢迎你，用户名”（用户名为MainActivity中输入的用户名）。如果不正确，在屏幕下方显示提示。

2、程序功能说明：界面MainActivity中有两个按钮和一个文本框中。单击按钮“增加”文本框里的数字加1；单击按钮“减少”，文本框里的数字减1；

三、选择题

（一）1、 退出 activity 对一些资源以及状态的操作保存，可以在生命周期的哪个函数中进行 (A)

A、onPause() B、onCreate() C、onResume() D、onStart()

2、 Android 项目工程下面的 assets 目录的作用是什么 (B)

A、放置应用到的图片资源。 Res/drawable

B、主要放置一些文件 资源,这些文件会被原封不动打包到 apk 里面

C、放置字符串，颜色，数组等常量数据 res/values

D、放置一些与 UI 相应的布局文件，都是 xml 文件 res/layout

3、 下列不属于 android 布局的是(C)

A、FrameLayout

B、LinearLayout

C、BorderLayout

D、Table Layout

E、RelativeLayout

4、 Intent 的作用的是 (A)

A、intent 是连接四大组件的纽带,可以实现界面间切换，可以包含动作和动作数据，

B、是一段长的生命周期，没有用户界面的程序，可以保持应用在后台运行，而不会因为切 换页面而消失 service

C、实现应用程序间的数据共享 contentprovider

D、处理一个应用程序整体性的工作

5、 下列哪个是 AbsoluteLayout 中特有的属性 (B)

A,android:layout\_height

B,android:layout\_x

C,android:layout\_above

D,android:layout\_toRightOf

6、 在手机开发中常用的数据库是\_

A,sqlLite B,Oracle C,Sql Server D,Db23

（二）1. 键盘事件处理方法中，以下哪个方法是用来处理键盘按键的释放事件的 (B)

A.keyPressed(int keyCode) B.keyReleased(int keyCode)

C.keyRepeated(int keyCode) D.pointerPressed(int x, int y)

2. 键盘事件处理方法中，以下哪个方法是用来处理键盘按键的释放事件的 (B)

A.keyPressed(int keyCode) B.keyReleased(int keyCode)

C.keyRepeated(int keyCode) D.pointerPressed(int x, int y)

3.下列哪个可做EditText编辑框的提示信息（D）

A.android:inputType B.android:text C.android:digits D.android:hint

4.关于对话框,下面说法正确的是(B)

A. 对话框没有生命周期 B. 对话框的父类不是View

C. 使用new AlertDialog()可以创建提示对话框 D. 无法创建带有输入框的对话框

5. 创建一个提示对话框,应创建下面哪种对话框实例(D).

A. DatePickerDialog B. TimePickerDialog

C. ProgressDialog D. AlertDialog

7. 在RelativeLayout布局中,有一个id为entry的EditText,目前有一个Button想放置在其左边,应为Button指定什么属性设置(D).

A. android:layout\_toLeftOf="@+id/entry" B. android:layout\_toRightOf="@+id/entry"

C. android:layout\_toRightOf="@id/entry" D. android:layout\_toLeftOf="@id/entry"

8. 关于RelativeLayout描述正确的是(C).

A. 该布局为绝对布局,可以自定义控件的x,y 的位置

B. 该布局为切换卡布局,可实现标签切换的功能

C. 该布局为相对布局,其中控件的位置都是相对位置

D. 该布局为表格布局,需要配合TableRow一起使用

9. 以下有关RelativeLayout说法正确的是(D).

A. 这种布局适合于框架布局使用

B. 在这个布局中,控件的位置是绝对的,任何控件都有自己的坐标

C. 这种布局会从左至右依次排列,到边界后自动换行

D. 这种布局适合横竖屏切换比较频繁的应用

10. 下面布局中,哪个布局会把控件放在左上角,当添加新的控件的时候,将覆盖在前一个控件的上层,并且不能设计控件的位置(A).

A. FrameLayout

B. RelativeLayout

C. TableLayout

D. LinearLayout

11. 关于RelativeLayout布局中,下面对属性描述不相符合的是(B).

A. android:layout\_centerInParent="true" 表示当前控件放置于父控件的横向和纵向的中央位置

B. android:layout\_alignParentTop="@id/mtop"表示当前控件和引用名为mtop的父控件顶端对齐

C. android:layout\_below="@id/aclock"表示当前控件放置于引用名为aclock的控件的下方

D. android:layout\_marginLeft="40px"表示当前控件左边空出40像素的空间

12. 在AlertDialog中,以下哪个方法是用于取消的(C).

A. setConfirmButton

B. setPositiveButton

C. setNegativeButton

13. 在一个布局文件中,对一个EditText进行设置,以下哪项设置能实现输入框默认提示内容的效果(C).

A. android:capitalize

B. android:text

C. android:hint

D. android:singleLine

（三）1. 以下哪些不是service的生命周期方法( D).(选择一项)

A. onCreate

B. onStart

C. onDestroy

D. onPause

2. 使用startService()方法来启动Service时,下面说法错误的是(C ).(选择一项)

A. 若Service没启动,会先调用Service的onCreate()方法,再调用onStart()方法

B. 若Service已经启动,则会直接调用onStartI()方法

C. 关闭服务之后,调用服务的onDestroy方法

D. 通过startService方法启动后,可用通过stopService方法来关闭服务

3. 使用bindService()方法来启动Service时,下面说法错误的是( C).(选择一项)

A. 绑定了服务的对象,可以通过unbindService()方法来取消对服务的绑定

B. 当绑定了Service的Context对象销毁时,被绑定的服务也会销毁

C. 与startService方法启动服务不同,使用该方式启动服务,可以在BroadcastReceiver上绑定服务

D. 若Service没启动,会先调用Service的onCreate()方法,再调用onBind()方法初始化绑定

4. android 关于service生命周期的onCreate()和onStart()说法正确的是(A、D )(多选题)

A、当第一次启动的时候先后调用onCreate()和onStart()方法

B、当第一次启动的时候只会调用onCreate()方法

C、如果service已经启动，将先后调用onCreate()和onStart()方法

D、如果service已经启动，只会执行onStart()方法，不在执行onCreate()方法

5．创建一个Service类的方法，同创建Activity的方法类似，定义Service时需要三个步骤：

继承Service类、重写父类的生命周期中的方法、配置AndroidManifest.xml文件中的<service>元素。

6.创建好Service就可以再其他组件中启动该Service了，一旦启动后就将一直运行直到调用了（stopService()方法）或者（stopSelf()方法 ）。

7.在Android平台中，各个组件运行在自己的进程中，为了实现进程间的相互通信，Android采用了一种轻量级的实现方式（RPC即远程进程调用 ）来实现进程间的通信。

8.Android通过（ . AIDL即接口定义语言 ）来生成进程间相互访问的代码。

9. AIDL RPC机制是通过接口来实现的，类似windows中COM,但它是轻量级的，客户端和被调用实现之间是通过代理模式实现的。代理类和被代理类实现同一个接口即（ Ibinder接口 ）。

10. 创建一个AIDL文件，需要注意的是，你必须导入内建类类型例如：int，boolean等外的任何其他类型，即使它们在同一个包中。具体如下：（ Java原始类型 ）不需要导入和String 、List 、Map 、CharSequence 不需要导入。

（四）1. 以下哪一个类可以实现广播接收的功能(C ).(选择一项)

A. Broadcast

B. Receiver

C. BroadcastReceiver

D. Activity

2. 定义广播需要重写父类中的什么方法(C ).(选择一项)

A. onCreate

B. onSend

C. onReceive

D. onBroadcast

3. 在AndroidManifest.xml中注册一个广播,需要使用什么标签( B).(选择一项)

A. <broadcastreceiver>

B. <receiver>

C. <broadcast>

D. <provider>

4. 在程序中,发送广播的方法是以下哪一个(A ).(选择一项)

A. sendBroadcast

B. sendCast

C. sendService

D. sendBroad

5. 定义一个广播,需要继承哪个类( A).(选择一项)

A. BroadcastReceiver

B. ContentProvider

C. Service

D. Broadcast

6. 关于广播以下陈述正确的是(D ).(选择一项)

A. 广播接收器只能在配置文件中注册

B. 广播接收器注册后不能注销

C. 广播接收器只能接收自定义的广播消息

D. 广播接收器可以在Activity中单独注册与注销

7. 发送广播时,不可以通过以下哪些方法将Intent对象发送出去(C ).(选择一项)

A. sendBroadcast()

B. sendStickyBroadcast()

C. sendCatagoryBroadcast()

D. sendOrderedBroadcast()

9. 关于Notification使用正确的是( A ).(选择一项)

A. 需要用到 NotificationManager类

B. 需要发送广播实现notify

C. Notification出发Activity用Intent

D. 其它项不正确

10. 注册BroadcastReceiver,下面说法错误的是(C ).(选择一项)

D. sendBroad

5. 定义一个广播,需要继承哪个类( A).(选择一项)

A. BroadcastReceiver

B. ContentProvider

C. Service

D. Broadcast

6. 关于广播以下陈述正确的是(D ).(选择一项)

A. 广播接收器只能在配置文件中注册

B. 广播接收器注册后不能注销

C. 广播接收器只能接收自定义的广播消息

D. 广播接收器可以在Activity中单独注册与注销

7. 发送广播时,不可以通过以下哪些方法将Intent对象发送出去(C ).(选择一项)

A. sendBroadcast()

B. sendStickyBroadcast()

C. sendCatagoryBroadcast()

D. sendOrderedBroadcast()