

Revisão
Programação Mobile

- 1) Qual a classe do Android que pode ser utilizada para enviar uma mensagem para o sistema operacional, solicitando ao sistema que ligue para um determinado número de celular? Assinale a alternativa correta.
 - a) Intent
 - b) Service
 - c) Content
 - d) Receiver
 - e) Nenhuma das alternativas anteriores está correta

- 2) Esta classe talvez seja uma das mais importantes do Android, uma vez que geralmente representa uma tela na aplicação. É “responsável por controlar os eventos da tela”. Trata-se de:
 - a) Gallery
 - b) R
 - c) Activity
 - d) Layout
 - e) Nenhuma das alternativas anteriores está correta

- 3) No Android, métodos que tratam os eventos da tela normalmente são chamados de “listener”. Informe que método é utilizado para controlar os eventos de um botão na tela e descreva como devemos utilizá-lo.

- 4) Com relação ao arquivo AndroidManifest.xml de um projeto criado no Android Studio, analise as afirmativas a seguir:
 - I. É a base de uma aplicação Android. Ele é obrigatório e deve ficar na mesma pasta raiz do projeto e contém todas as configurações necessárias para a execução da aplicação.
 - II. É obrigatório que cada Activity do projeto esteja declarada, caso contrário não será possível utilizá-la.
 - III. A primeira linha do arquivo é a tag <manifest> que declara o pacote principal do projeto.

Está correto somente o que se afirma em:

- a) I
- b) II
- c) II e III
- d) I, II e III
- e) I e III

5) Assinale a alternativa que NÃO contém uma forma de layout padrão (ViewGroup) do Android API level 22:

- a) FlowLayout
- b) ListView
- c) GridView
- d) RelativeLayout
- e) LinearLayout

6) No arquivo de layout de um aplicativo há um elemento de tela, do tipo EditText, chamado "edtNome". No método onCreate da classe MainActivity, para encontrar esse elemento de tela e conectá-lo no objeto de programação "edtNome" do tipo EditText, utiliza-se que instrução?

7) Ao criar um novo projeto padrão por meio do Android Studio, o programador poderá desenvolver sua APP para diversos dispositivos. Nesse sentido, com o objetivo de criar um jogo para smartphones, os arquivos de som deverão ser armazenados dentro da estrutura padrão do diretório:

- a) manifest
- b) layout
- c) menu
- d) res
- e) Java

8) Ao criar um novo projeto para Android, foi gerado automaticamente um arquivo activity_main.xml referente ao layout e interface gráfica do aplicativo, e uma classe MainActivity.java. O que deve ser feito para definir a interface gráfica a qual a Activity está relacionada?