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.**

**setOnClickListener**

**Button btnSend = (Button) findViewById(R.id.btnSend);**

**btnSend .setOnClickListener(new OnClickListener() {**

**@Override**

**public void onClick(View v) {**

**//faça algo**

**}**

**});**

**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. ->(erro porque ele não contém todas as configurações necessárias pois ele estará no arquivo gradle)**

**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. ->( á primeira linha tem o <?xml)**

**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?**

**edtNome = (EditText) findViewById(R.id.edtNome);**

**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?**

setContentView(R.layout.activity\_main); dentro do onCreate da classa