

第 1 章 选择题

1.1 Java 基础

- 1、关于 Java 中的注释，下列说法错误的是 ()。
A. 多行注释可以随意嵌套
B. 我们在 Java 中可以写单行注释，也可以写多行注释
C. 单行注释可以随意嵌套
D. 多行注释可以嵌套单行注释
- 2、下列语句哪一个正确 ()
选择一项：
A. Java 程序经编译后会产生 machine code
B. Java 程序经编译后会产生 byte code
C. Java 程序经编译后会产生 DLL
D. 以上都不正确
- 3、下列语句正确的是 ()
选择一项：
A. 形式参数可被视为 local variable
B. 形式参数可被字段修饰符修饰
C. 形式参数为方法被调用时，真正被传递的参数
D. 形式参数不可以是对象
- 4、下列哪种说法是正确的 ()
选择一项：
A. 实例方法可直接调用超类的实例方法
B. 实例方法可直接调用超类的类方法
C. 实例方法可直接调用其他类的实例方法
D. 实例方法可直接调用本类的类方法
- 5、不能用来修饰 interface 的有 ()
选择一项或多项：
A. protected
B. private
C. static
D. public
- 6、下列说法错误的有 ()
选择一项或多项：
A. 在类方法中绝对不能调用实例方法
B. 在类方法中只能调用本类中的类方法
C. 在类方法中可用 this 来调用本类的类方法
D. 在类方法中调用本类的类方法时可直接调用

7、 有下列代码：

```
public class Test {  
    public static void main(String[] args) {  
        int[] arr1 = {1, 3, 5};  
        int[] arr2 = arr1;  
        arr2[1] = 90;  
        System.out.println(arr1[1] + 10);  
    }  
}
```

程序运行的结果是（ ）。

- A. 90 B. 100 C. 13 D. 3

8、 关于 Java 中的异常，下列描述中正确的是（ ）。

- A. try...catch 是 Java 中唯一的异常处理结构
B. 通过继承 Exception 类，我们就可以自定义一个异常
C. 通过继承 Error 类，我们就可以自定义一个异常
D. 使用 throw 关键字可以抛出一个异常，使用 throws 关键字可以同时抛出多个异常

9、 以下描述错误的是（ ）。

- A. 习惯上，抽象类命名时会以“abstract”开头，以提醒开发人员不要用该类实例化对象
B. 通常，我们会用抽象类定义一些业务逻辑，并由子类实现抽象类中声明的抽象方法
C. 如果一个类中包含由 abstract 关键字声明的抽象方法，那么它就必须是一个抽象类
D. 如果一个类用 abstract 关键字声明为抽象类，那么它内部的所有方法就会自动成为抽象方法

10、 下列哪些语句关于内存回收的说明是正确的？（ ）

- A. 程序员必须创建一个线程来释放内存
B. 内存回收程序负责释放无用内存
C. 内存回收程序允许程序员直接释放内存
D. 内存回收程序可以在指定的时间释放内存对象

11、 下面异常是属于 Runtime Exception 的是（ ）(多选)

- A. ArithmeticException
B. IllegalArgumentException
C. NullPointerException
D. BufferUnderflowException

12、 下列关于接口的说法，正确的是（ ）。(多选)

- A. 接口不能包含任何被实现的方法
B. 一个类可以实现多个接口
C. 一个接口可以继承多个接口
D. 命名一个接口必须以大写字母“I”开头

E. 接口往往用来定义一个程序的业务逻辑

1.2 Android 的历史、体系结构及手机操作系统

- 13、以下叙述中，哪项不是 Android 操作系统流行的原因（ ）？
- A. Android 操作系统是开放和免费的
 - B. 供应商可以很方便的定制 Android 以扩充自己的功能
 - C. 由 Google 这样的大公民接管了它的开发工作（包括整个开发团队）
 - D. Android 操作系统对 C 语言编程提供了良好的支持
- 14、自 Android 1.5 版开始，它的每个发行版本都有一个代号，Android 4.0 的代号是（ ）？
- A. Cupcakes（纸杯蛋糕）
 - B. Ice Cream Sandwich（冰激凌三明治）
 - C. Éclair（长楸饼）
 - D. Honeycomb（蜂巢）
- 15、下列不是手机操作系统的是？（ ）（多选）
- A. Android
 - B. Window Mobile
 - C. Apple iPhone IOS
 - D. Windows vista
 - E. Adobe
- 16、Android 是由下面哪个公司领导来维护和持续开发的（ ）。
- A. Lenovo
 - B. Microsoft
 - C. Sun
 - D. Google
- 17、Android 的 VM 虚拟机是哪个？（ ）
- A. Dalvik
 - B. JVM
 - C. KVM
 - D. framework
- 18、Android VM 虚拟机中运行的文件的后缀名为（ ）
- A. class
 - B. apk
 - C. dex
 - D. xml
- 19、Android 安装软件后缀是：（ ）
- A. .sis
 - B. cab
 - C. .apk
 - D. .jar
- 20、Android 操作系统是 Google 在什么时间公布的（ ）
- A. 2007 年 11 月 5 日
 - B. 2010 年 5 月 20 日晚 10 点 30 分
 - C. 2009 年 11 月 10 日
- 21、Android 基于什么平台的开源智能手机操作系统名称（ ）
- A. WinCE
 - B. Linux
 - C. SHP
 - D. ARM
- 22、Android 操作系统主要的特点是：（ ）(多选)
- A. 与 Google 无缝结合
 - B. 实现个性化应用
 - C. 良好的平台开放性
 - D. 软件均要收费
- 23、Android 操作平台的开放性也针对了众多手机品版的厂家进行了完全的开放，以下有几个品牌的手机从未使用过 Android 操作系统：（ ）(多选)
- A. HTC
 - B. Iphone
 - C. samsung
 - D. 诺基亚
 - E. 黑莓

- 24、以下对 Android 操作系统描述正确的是：（ ）(多选)
- A. 系统资源占用少，系统运行速度快
 - B. 完全开放性的操作系统，对所有软件开发商、手机厂商、运营商平等享有
 - C. 有众多的软件提供给消费者下载
 - D. 个性化的操作界面，操作简单
- 25、下面描述错误的是（ ）。
- A、由于 Linux 内核全部使用 C 语言编写，故 Android 的 Linux 内核层也全部是用 C 语言编写的。
 - B、本地库是应用程序框架的基础，是连接应用程序框架层与 Linux 内核层的重要纽带。
 - C、Activity Manager（活动管理器）管理各个应用程序生命周期以及通常的导航回退功能。
 - D、应用程序框架层是我们从事 Android 开发的基础，这一层使用的是 C 语言作为开发语言。
- 26、现代操作系统大都采用分层的体系结构进行设计，Android 操作系统大致可以分为 4 层，属于同一层的是（ ）？
- A. Linux 内核层和 Android 运行时层
 - B. Android 运行时层和库层
 - C. Android 运行时层和应用程序框架层
 - D. 应用程序框架层和应用程序层
- 27、现代操作系统大都采用分层的体系结构进行设计，Android 操作系统大致可以分为 4 层，对于各层功能的描述错误的是（ ）？
- A. Linux 内核层包括了低层设备驱动程序
 - B. Android 运行时层包括了 Dalvik 虚拟机
 - C. 应用程序框架层包括了电话、浏览器等应用程序
 - D. 库层提供了 Android 操作系统的主要功能的全部代码
- 28、下面关于 Android dvm 的进程和 Linux 的进程，应用程序的进程说法正确的是（ ）
- A. DVM 指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行，不一定拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 都是在 Linux 中的一个进程，所以说可以认为是同一个概念.
 - B. DVM 指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行，不一定拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 不一定都是在 Linux 中的一个进程，所以说不是一个概念.
 - C. DVM 指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行，都拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 不一定都是在 Linux 中的一个进程，所以说不是一个概念.
 - D. DVM 指 dalvik 的虚拟机.每一个 Android 应用程序都在它自己的进程中运行，都拥有一个独立的 Dalvik 虚拟机实例.而每一个 DVM 都是在 Linux 中的一个进程，所以说可以认为是同一个概念.

1.3 Android 开发环境、目录结构

- 29、如果打算在 Eclipse 环境下建立开发 Android 应用程序的环境，以下哪项不是必需的（ ）？
- A. JDK B. Android SDK
C. ADT D. .Net Framework
- 30、开发 android 程序需要的开发工具和开发包包括（ ）（多选）
- A. JDK B. Eclipse C. Android SDK D. ADT E. Raw
- 31、采用 Eclipse 环境开发 Android 应用程序时，默认情况下，查看特定类的继承层次结构的快捷键是（ ）？
- A. F1 B. F4 C. F6 D. F12
- 32、DDMS 中 Log 信息分为几个级别（ ）
- A. 3 B. 4 C. 5 D. 6
- 33、在 Eclipse 环境下开发 Android 应用程序时，项目的目录结构通常遵循一定的规则，以下说法错误的是（ ）？
- A. src 目录包含了项目的.java 源文件
B. gen 目录包含了由编译器生成的 R.java 文件
C. assets 目录包含了应用程序中所用的所有资源
D. bin 目录包含了生成过程中 ADT 生成的文件
- 34、在 Eclipse 环境下开发 Android 应用程序时，关于项目的目录和 R.java 文件，以下说法错误的是（ ）？
- A. gen 目录包含了由编译器生成的 R.java 文件
B. assets 目录和 res 目录分别包含了应用程序中所用资产和所有资源
C. assets 目录和 res 目录包含的资产和资源都会在 R.java 中生成唯一的 id
D. R.java 文件由系统维护，不适宜手工编辑
- 35、对 Android 项目工程里的文件，下面哪个描述是错误的？（ ）
- A. res 目录：该目录存放程序中需要使用的资源文件，在打包过程中 android 的工具会对这些文件做对应的处理
B. R.java 文件是自动生成而不需要开发者维护的。在 res 文件夹中内容发生任何变化，R.java 文件都会同步更新
C. Assets 目录：在该目录下存放的文件，在打包过程中将会经过编译后打包在 APK 中
D. AndroidManifest.xml 是程序的配置文件，程序中用到的所有 Activity、Service、Broadcast Intent Receiver 和 Content Provider 都必须在这里进行声明
- 36、android 项目工程下面的 assets 目录的作用是什么（ ）
- 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

37、关于 res/raw 目录说法正确的是（ ）

- A. 这里的文件是原封不动的存储到设备上不会转换为二进制的格式
- B. 这里的文件是原封不动的存储到设备上会转换为二进制的格式
- C. 这里的文件最终以二进制的格式存储到指定的包中
- D. 这里的文件最终不会以二进制的格式存储到指定的包中

1.4 Activity 概念、状态及生命周期

38、下列哪个不是 Activity 的生命周期方法之一？（ ）

- A. onCreate
- B. startActivity
- C. onStart
- D. onResume

39、下列哪一个不属于 Activity 的生命周期方法（ ）？

- A. onInit()
- B. .onStart()
- C. onStop()
- D. onPause()

40、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. onPause()
- B. onCreate()
- C. onResume()
- D. onStart()

41、对一些资源以及状态的操作保存，最好是保存在生命周期的哪个函数中进行(d)

- A. onPause()
- B. onCreate()
- C. onResume()
- D. onStart()

42、下列选项是 Activity 启动的方法有（ ）（多选）

- A. startActivity
- B. goToActivity
- C. startActivityForResult
- D. startActivityFromChild

43、下列选项哪个不是 Activity 启动的方法（ ）？

- A. goToActivity
- B. startActivity
- C. startActivityFromChild
- D. startActivityForResult

44、关于 Activity 的描述，下面哪个是错误的？（ ）（多选）

- A. 一个 Android 程序中只能拥有一个 Activity 类
- B. Activity 类都必须在 AndroidManifest.xml 中进行声明
- C. 系统完全控制 Activity 的整个生命周期
- D. Activity 类必须重载 onCreate 方法

45、下列属于 Activity 的状态是（ ）（多选）

- A. 运行状态
- B. 暂停状态
- C. 停止状态
- D. 睡眠状态

46、在 Activity 的生命周期中，当它从可见状态转向半透明状态时，它的哪个方法必须被调用（ ）

- A. onStop()
- B. onPause()
- C. onRestart()
- D. onStart()

47、关于应用程序的生命周期，一个 Activity 从启动到运行状态需要执行 3 个方法，请选择一个正确的执行顺序。（ ）

- A. onCreate()->onStart()->onResume() B. onStart()->onCreate()->onResume()
C. onCreate()->onResume()->onStart() D. onStart()->onResume()->onCreate()

48、当用户点击 android 手机的返回按键时 activity 中有哪些方法会得到调用（ ）？（多选）

- A. onCreate B. onStart C. onResume D. onDestroy
E. onPause F. onRestart G. onStop

1.5 Activity 布局

49、下列不属于 android 布局的是（ ）

- A. FrameLayout B. LinearLayout C. BorderLayout D. TableLayout E. RelativeLayout

50、下列哪一个选项不属于 Android 中预定义的布局方式？（ A ）

- A. TabLayout B. RelativeLayout
C. AbsoluteLayout D. LinearLayout

51、下列哪个是 AbsoluteLayout 中特有的属性（ ）

- A. android:layout_height B. android:layout_x
C. android:layout_above D. android:layout_toRightOf

52、下列哪个属性是专用于相对布局的（ ）

- A. android.orientation B. android:stretchColumns
C. android:layout_alignParentRight D. android:layout_toRightOf

53、定义 LinearLayout 垂直方向布局时设置的属性()

- A. android:layout_height B. android:gravity
C. android:layout D. android:orientation vertical

54、为了使 android 适应不同分辨率的机型，布局时字体单位应用()

- A. dp B. dip C. px D. sp

55、下列关于 Android 布局文件常用的长度/大小单位的描述中，不正确的是？（ C ）

- A. dp 是设备独立像素，不依赖于设备，是最常用的长度单位
B. sp 代表放大像素，主要用于字体大小的显示
C. px 是像素单位，在不同的设备上显示效果相同，因此推荐在布局中使用该单位
D. 在设置空间长度等相对距离时，推荐使用 dp 单位，该单位随设备密度的变化而变化

56、对于 XML 布局文件中的视图控件，layout_width 属性的属性值不可以是什么？（ D ）

- A. match_parent B. fill_parent
C. wrap_content D. match_content

- 57、下列关于 XML 布局文件在 Java 代码中被引用的说明中，不正确的是？（ ）
- A. 在 Activity 中，可以使用 findViewById()方法，通过资源 id，获得指定视图元素
 - B. 在 Activity 中，可以使用 R.drawable-system.***方式引用 Android 系统所提供的图片资源
 - C. 在 Activity 中，可以使用 setContentView()方法，确定加载哪一个布局文件
 - D. 可以使用 View 类的 findViewById()方法，获得当前 View 对象中的某一个视图元素
- 58、在表格布局中，android:collapseColumns="1,2"的含义是？（ ）
- A. 在屏幕中，当表格的列能显示完时，显示 1，2 列
 - B. 在屏幕中，当表格的列显示不完时，折叠
 - C. 在屏幕中，不管是否能都显示完，折叠 1、2 列
 - D. 在屏幕中，动态决定是否显示表格
- 59、在 main.xml 中，定义一个组件时，有两个属性必须写（ ）（多选）
- A android:layout_width
 - B android:layout_height
 - C android:id="@+id/start"
 - D android:text

1.6 各种 View

- 60、下面哪个不是 Android SDK 中的 ViewGroup（视图容器）？（ ）
- A. LinearLayout
 - B. ListView
 - C. GridView
 - D. Button
- 61、下面属于 View 的子类的是（ ）（多选）
- A Activity
 - B Service
 - C ViewGroup
 - D TextView
- 62、在 android 中使用 RadioButton 时，要想实现互斥的选择需要用的组件是（ ）
- A. ButtonGroup
 - B. RadioButtons
 - C. CheckBox
 - D. RadioGroup
- 63、能够自动完成输入内容的组件是（ ）
- A. TextView
 - B. EditText
 - C. ImageView
 - D. AutoCompleteTextView
- 64、下列用以显示一系列图像的是（ ）
- A. ImageView
 - B. Gallery
 - C. ImageSwitcher
 - D. GridView
- 65、表示下拉列表的组件是（ ）
- A. Gallery
 - B. Spinner
 - C. GridView
 - D. ListView
- 66、下列哪一个选项不属于 AdapterView 类的子选项？（ ）
- A. ListView
 - B. Spinner
 - C. GridView
 - D. ScrollView
- 67、拖动条组件是（ ）
- A. RatingBar
 - B. ProgressBar
 - C. SeekBar
 - D. ScrollBar

68、下列说法错误的是（ ）

- A. Button 是普通按钮组件，除此外还有其他的按钮组件
- B. TextView 是显示文本的组件，TextView 是 EditText 的父类
- C. EditText 是编辑文本的组件，可以使用 EditText 输入特定的字符
- D. **ImageView 是显示图片的组件，可以通过设置显示局部图片**

69、多选框被选择事件通常用（ ）

- A. setOnClickListener
- B. setOnCheckedChangeListener
- C. setOnMenuItemSelectedListener
- D. **setOnCheckedChangeListener**

70、android:completionThreshold=1 是哪个组件的属性？（ ）

- A. ImageButton
- B. EditText
- C. TextView
- D. **AutoCompleteTextView**

71、下面的对自定 style 的方式正确的是（ ）

- A.

```
<resources>
    <style name="myStyle">
        <item name="android:layout_width">fill_parent</item>
    </style>
</resources>
```
- B. **```
<style name="myStyle">
 <item name="android:layout_width">fill_parent</item>
</style>
```**
- C. 

```
<resources>
 <item name="android:layout_width">fill_parent</item>
</resources>
```
- D. 

```
<resources>
 <style name="android:layout_width">fill_parent</style>
</resources>
```

72、自定义 Adapter 需要重写哪些方法?( )（多选）

- A. getCount**
- B. getItem**
- C. getItemId**
- D. getView**

73、关于适配器（比如：ArrayAdapter）的说法正确的有( )

- A. 它主要是用来存储数据
- B. 它主要用来把数据绑定到组件上**
- C. 它主要用来解析数据
- D. 它主要用来存储 xml 数据

74、关于 AlertDialog 的说法不正确的是（ ）

- A. 要想使用对话框首先要使用 new 关键字创建 AlertDialog 的实例**
- B. 对话框的显示需要调用 show 方法
- C. setPositiveButton 方法是用来加确定按钮的

D. setNegativeButton 方法是用来加取消按钮的

75、关于视图控件的常用事件描述中，不正确的是？（ ）

- A. Click 事件只能使用在按钮上，表示按钮的点击动作
- B. 当 TextView 类视图控件失去焦点或获得焦点时，将触发 FocusChange 事件
- C. 当单选框中某一选项被选择时，将触发 CheckedChange 事件
- D. 当多选框中某一选项被选择时，将触发 CheckedChange 事件

76、下列关于 ListView 使用的描述中，不正确的是？（ ）

- A. 要使用 ListView，必须为该 ListView 使用 Adapter 方式传递数据
- B. 要使用 ListView，该布局文件对应的 Activity 必须继承 ListActivity
- C. ListView 中每一项的视图布局既可以使用内置的布局，也可以使用自定义的布局方式
- D. ListView 中每一项被选中时，将会触发 ListView 对象的 ItemClick 事件

## 1.7 菜单

77、当用户点击 android 手机的 menu 按键时候会触发下列哪个方法（ ）？

- A. onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v, ContextMenuInfo menuInfo)
- B. onCreateOptionsMenu(Menu menu)
- C. onOptionsItemSelected(int featureId, MenuItem item)
- D. onOptionsItemSelected(MenuItem item)

78、处理菜单项单击事件的方法不包含（ ）

- A. 使用 onOptionsItemSelected(MenuItem item)响应
- B. 使用 onOptionsItemSelected(int featureId,MenuItem item) 响应
- C. 使用 onItemClick(MenuItem item) 响应
- D. 使用 onCreateOptionsMenu(Menu menu)响应

79、上下文菜单与其他菜单不同的是（ ）

- A. 上下文菜单项上的单击事件可以使用 onOptionsItemSelected 方法来响应
- B. 上下文菜单必须注册到指定的 view 上才能显示
- C. 上下文菜单的菜单项可以添加，可以删除
- D. 上下文菜单的菜单项可以有子项

80、在 android 中使用 Menu 时可能需要重写的方法有（ ）。（多选）

- A. onCreateOptionsMenu()
- B. onCreateMenu()
- C. onOptionsItemSelected()
- D. onOptionsItemSelected()

## 1.8 数据持久性

81、在手机开发中常用的数据库是（ ）

- A. sqlLite
- B. Oracle
- C. Sql Server
- D. Db2

- 82、android 中文件操作模式中表示只能被本应用使用，写入文件会覆盖的是（ ）
- A. MODE\_APPEND                      B. MODE\_WORLD\_READABLE  
C. MODE\_WORLD\_WRITEABLE          D. MODE\_PRIVATE
- 83、关于 Sqlite 数据库，不正确的说法（ ）
- A. SqliteOpenHelper 类主要是用来创建数据库和更新数据库  
B. SQLiteDatabase 类是用来操作数据库的  
C. 在每次调用 SQLiteDatabase 的 getWritableDatabase()方法时，会执行 SqliteOpenHelper 的 onCreate 方法。  
D. 当数据库版本发生变化时，可以自动更新数据库结构
- 84、下列对 SharedPreferences 存、取文件的说法中不正确的是：（ ）
- A. 属于移动存储解决方案              B. SharedPreferences 处理的就是 key-value 对  
C. 读取 xml 文件的路径是/sdcard/shared\_prefix          D. 信息的保存格式是 xml
- 85、要完成对一个文件的读写，应包括下列哪些步骤（ ）？（多选）
- A. 改变文件格式  
B. 关闭文件  
C. 使用合适的读取/写入方法读写文件  
D. 打开文件并指定读写方式  
E. 拆分文件
- 86、android 数据存储与访问的方式，以下正确的是：（ ）（多选）
- A. 文件   B. 数据库   C. sharedpreference   D. 内容提供者   E. 网络
- 87、android 数据存储与访问的方式有？（ABCD）
- A. sharedpreference                      B. 数据库  
C. 文件                                      D. 内容提供者
- 88、在使用 SQLiteOpenHelper 这个类时，它的哪一个方法是用来实现版本升级之用的（ ）
- A.onCreate()          B.onCreate()          C.onUpdate()          D.onUpgrade()

## 1.9 Intent

- 89、关于隐式 Intent 正确的是（ ）
- A. android 中使用 Intent Filter 来寻找与隐式 Intent 相关的对象  
B. 通过组件的名称寻找与 Intent 相关联的对象  
C. 隐式 Intent 更多用于在应用程序内部传递消息  
D. 一个声明了 Intent Filter 的组件只能响应隐式 Intent 请求
- 90、android 中下列属于 Intent 的作用的是（ ）
- A. 实现应用程序间的数据共享  
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  
C. 可以实现界面间的切换，可以包含动作和动作数据，连接四大组件的纽带

D. 处理一个应用程序整体性的工作

91、关于 Intent 对象说法错误的是( )

- A. 在 android 中, Intent 对象是用来传递信息的
- B. Intent 对象可以把值传递给广播或 Activity
- C. 利用 Intent 传值时, 可以传递一部分值类型
- D. 利用 Intent 传值时, 它的 key 值可以是对象

92、关于隐式 Intent 正确的是 ( )

- A. android 中使用 Intent Filter 来寻找与隐式 Intent 相关的对象
- B. 通过组件的名称寻找与 Intent 相关联的对象
- C. 隐式 Intent 更多用于在应用程序内部传递消息
- D. 一个声明了 Intent Filter 的组件只能响应隐式 Intent 请求

## 1.10 ContentProvider (不考)

93、在多个应用中读取共享存储数据时, 需要用到的 query 方法, 是哪个对象的方法? ( )

- A. ContentResolver
- B. ContentProvider
- C. Cursor
- D. SQLiteHelper

94、继承 ContentProvider 需要实现 ( ) 等方法。(多选)

- A. insert
- B. delete
- C. update
- D. query

## 1.11 Broadcast Receiver

95、关于 BroadcastReceiver 的说法不正确的是 ( )

- A. 是用来接收广播 Intent 的
- B. 一个广播 Intent 只能被一个订阅了此广播的 BroadcastReceiver 所接收
- C. 对有序广播, 系统会根据接收者声明的优先级别按顺序逐个执行接收者
- D. 接收者声明的优先级别在<intent-filter>的 android:priority 属性中声明, 数值越大优先级别越高

96、关于广播的作用, 正确的说法是( )

- A 它是用接收系统发布的一些消息的
- B 它可以帮助 service 修改用户界面
- C 它可以启动一个 Activity
- D 它可以启动一个 Service

97、下面在 AndroidManifest.xml 文件中注册 BroadcastReceiver 方式正确的是 ( )

- A. 

```
<receiver android:name="NewBroad">
 <intent-filter>
 <action
 android:name="android.provider.action.NewBroad"/>
 <action>
 </intent-filter>
</receiver>
```
- B. 

```
<receiver android:name="NewBroad">
 <intent-filter>
```

```
 android:name="android.provider.action.NewBroad"/>
 </intent-filter>
</receiver>
C. <receiver android:name="NewBroad">
 <action
 android:name="android.provider.action.NewBroad"/>
 <action>
 </receiver>
D. <intent-filter>
 <receiver android:name="NewBroad">
 <action>
 android:name="android.provider.action.NewBroad"/>
 <action>
 </receiver>
 </intent-filter>
```

98、关于 ContentValues 类说法正确的是（ ）

A. 他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的名是 String 类型，而值都是基本类型

B. 他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的名是任意类型，而值都是基本类型

C. 他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的名，可以为空，而值都是 String 类型

D. 他和 Hashtable 比较类似，也是负责存储一些名值对，但是他存储的名值对当中的名是 String 类型，而值也是 String 类型

99、 下列关于 Android 中的广播机制说法不正确的一项是（ ）。

A、在应用层，通常发送方组件需要定义一个 Intent 对象，用于封装要发送的消息，并指定其 Action 属性用于匹配（参见第二章中的 Intent 属性部分），然后在组件中使用所在 Context 对象（上下文环境）的 sendBroadcast()方法，将这个 Intent 发送出去。

B、接收方想要接收到某一个广播时，需要在该广播被发送之前，注册一个 BroadcastReceiver（广播接收者），将其 Action 属性设置为与要接受广播的 Action 属性相同的值。

C、一般都不需要在组件的 onDestroy()方法中调用 unregisterReceiver()方法，以取消已注册的 BroadcastReceiver 对象，清理资源。

D、如果在 Activity 的 onResume()方法中注册了 BroadcastReceiver，则应该在 onPause()方法中取消注册。

## 1.12 Notification

100、 下列关于如何使用 Notification，不对的是（ ）

A. Notification 需要 NotificationManager 来管理

B. 使用 NotificationManager 的 notify 方法显示 Notification 消息

C. 在显示 Notification 时可以设置通知时的默认发声，震动等

D. Notification 中有方法可以清除消息

- 101、 下列关于如何使用 Notification，不对的是（ ）
- A. 可以使用 NotificationManager 对象的 cancel 方法来取消一个 notificatioin 的消息
  - B. 可以使用 Notification 类的 setLatestEventInfo 方法显示在拉伸状态栏中的 Notification 属性
  - C. 发送通知的同时需要发送一个 PendingIntent 对象
  - A. NotificationManager 的 cancel 方法会取消应用程序的所有 notificatioin 的消息

## 1.13 Service

- 102、 下列不属于 service 生命周期的方法是（ ）
- A. onCreate B. onDestroy C. onStop D. onStart
- 103、 绑定 Service 的方法是（A）
- A. bindService B. startService C. onStart D. onBind
- 104、 android 通过 startService 的方式开启服务， 关于 service 生命周期的 onCreate() 和 onStart() 说法正确的是（ ）（多选）
- 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
- 105、 下面关于 Service 的描述有误的一项是（ ）。
- A、Service 运行在主线程中，可以执行各种后台操作，比如数据计算、多媒体播放、下载文件等等。
  - B、Service 是不提供用户界面而在后台完成各种耗时操作的组件，译为“服务”。
  - C、Service 与 Activity 一样，也是 Android 的四大组件之一，与 Activity 相同，也使用 Intent 对象激活 Service。
  - D、Service、Intent、Activity 和 ContentProvider 被并称为 Android 的四大组件。
- 106、 下列关于 Service 说法错误的一项是（ ）。
- A、Android 中，Service 有两种不同的使用方式，一种是以启动方式使用 Service（Started Service），另一种是以绑定方式使用 Service（Bound Service）。
  - B、需要在 AndroidManifest.xml 文件中注册，否则，Service 根本无法启动。
  - C、以绑定方式使用 Service，能够获取到 Service 对象，不仅能够正常启动 Service，而且能够调用正在运行中的 Service 实现的私有方法和属性。
  - D、为了使 Service 支持绑定，需要在 Service 类中重写 onBind()方法，并在 onBind()方法中返回 Service 对象。

## 1.14 多线程

- 107、 在 Runnable 接口中声明了下列哪个方法（ ）？
- A. yield B. run C. start D. stop

- 108、 在 AsyncTask 中下列哪个方法是负责执行那些很耗时的后台计算工作的（ ）  
A. run      B. execute      C. doInBackground      D. onPostExecute
- 109、 Timer 的实例为 mTimer, mTimer.schedule(mTimerTask, 1000, 2000);方法表示（ ）  
A. 每间隔 1000 秒后执行 mTimerTask  
B. 每间隔 2000 秒执行一次 mTimerTask  
C. mTimerTask 是一个线程类  
D. schedule 方法的第二个参数也可以是 Date
- 110、 关于 Handler 的说法不正确的是（ ）  
A. 它实现不同进程间通信的一种机制      B. 它避免了在新线程中刷新 UI 的操作  
C. 它采用队列的方式来存储 Message      D. 它实现不同线程间通信的一种机制
- 111、 关于线程说法不正确的是（ ）  
选择一项：  
A. 在 android 中，我们可以在主线程中，创建一个新的线程  
B. 在创建的新线程中，它可以操作 ui 组件  
C. 新线程可以和 handler 共同使用  
D. 创建的 handler 对象，它隶属于创建它的线程
- 112、 下面说法错误的是（ ）（多选）  
A. Android 采用单线程模型  
B. Android 会默认会为线程创建一个关联的消息队列  
C. Handler 会与多个线程以及该线程的消息队列对应  
D. 程序组件首先通过 Handler 把消息传送给 Looper, Looper 把消息放入队列
- 113、 要实例化一个线程对象，可以通过（ ）来实现。（多选）  
A. 实现 Throwable 接口  
B. 实现 Runnable 接口  
C. 继承 Thread 类  
D. 继承 Object 类  
E. 直接定义一个类即可
- 114、 下列属于 AsyncTask 的方法是（ ）（多选）  
A. run      B. execute      C. doInBackground      D. onPostExecute

## 1.15 网络通信

- 115、 使用 HttpURLConnection 实现移动互联时，设置读取超时属性的方法是（ ）  
A. setTimeout()  
B. setReadTimeout()  
C. setConnectTimeout()  
D. setRequestMethod()
- 116、 使用 HttpURLConnection 的 Get 方式请求数据时，下列哪个属性是必须设置的（ ）  
A. connection.setDoOutput(true)

- B. connection.connect()
- C. connection.setRequestMethod("POST")
- D. connection.setDoInput(true)

- 117、 使用 HttpClient 的 Get 方式请求数据时, 可以用\_\_\_\_\_类来构建 Http 请求 ( )
- A. Get      B. URLConnection      C. HttpGet      D. HttpPost
- 118、 android 中网络互连中需要获取状态码, 根据状态码来判断请求是否已经完成, 下列状态码表示请求完成的是()
- A. 100      B. 202      C. 404      D. 200
- 119、 假设 assets 目录下有文件结构 html/hello.html, 用 loadUrl()方法将该网页加载至 webView 时, 需传入的参数是 ( ) [不考]
- A. file:///asset/html/hello.html
- B. file:///android\_asset/html/hello.html
- C. file:///androidasset/hello.html
- D. file:///assets/html/hello.html

## 1.16 多媒体

- 120、 使用 MediaPlayer 播放保存在 sdcard 上的 mp3 文件时, ( C ) ?
- A. 需要使用 MediaPlayer.create 方法创建 MediaPlayer
- B. 直接 new MediaPlayer 即可
- C. 需要调用 setDataSource 方法设置文件源
- D. 直接调用 start 方法, 无需设置文件源



## 第 2 章 判断题

说明：本次考试没有判断题，但以下内容可能出现在选择题中。

1. Android 工程中 gen 目录是自动生成的，主要有一个 R.java 文件，该文件可手动修改 (×)
2. Linux 内核层为 Android 设备的各种硬件提供了底层的驱动，如显示驱动、音频驱动等 (√)
3. Android 操作系统并不是开源的 (×)
4. Android 系统是基于 Linux 平台开发的 (√)
5. 创建程序时，填写的 Package Name 表示项目名称 (×)
6. Android 工程中 AndroidManifest.xml 文件是整个程序的配置文件 (√)
7. SDKManager.exe 是 Android SDK 的管理器，双击它可以看到所有可下载的 Android SDK 版本 (√)
8. Android 是 Google 公司基于 Linux 平台开发的手机及平板电脑操作系统 (√)
9. 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 (√)
10. 在 Android UI 开发中，通常情况下使用主题定义一个界面或者整个软件界面的风格，使用样式定义控件的风格。 (√)
11. Android UI 开发中，线性布局默认为水平显示。 (√)
12. 在 Activity 代码中同样也可以引用自定义主题，只需要在 Activity 类 onCreate() 方法内添加 setTheme() 方法即可。 (√)
13. Android 中的网格布局使用 GridLayout 控件表示 (√)。
14. Toast.makeText(context,text,time) 必须在调用了 show() 方法后才能把信息显示出来。 (√)
15. Android UI 开发中，如果一个应用中使用了主题，同时应用下的 View 也使用了样式，那么当主题和样式中的属性发生冲突时，主题的优先级高于样式。 (×)
16. 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。 (√)
17. 当用 @string/xxx 方式引用一个文本资源时，Android 系统会首先判断手机设置的语言和地区，然后通过这些信息去对应 values 目录下 strings.xml 文件，引用其中的内容。 (√)
18. 帧布局在界面上是一帧一帧显示的。 (√)
19. 国际化 Internationalization 这个单词的首字母“I”和尾字母“N”之间有 18 个字符，因此国际化被简称为 I18N。 (√)
20. Android 代码中加入 Toast.makeText(Context,Text,Time); 即可显示 Toast。 (×)
21. 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。 (√)
22. 样式中的 标签是用来声明属性值的。 (×)
23. TextView 控件通常用于在界面上显示文字信息。 (×)
24. 理论上绝对布局可以完成任何的布局设计，且灵活性很大，所以开发中推荐使用绝对布局。 (×)

25. TableLayout 可以将视图按照行、列进行排列。(×)
26. 相对布局中的控件都是按照相对位置摆放的。(√)
27. 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。(×)
28. 在线性布局文件中, 如果把方向设置为水平方向, 控件会摆放在同一行。(√)
29. Activity 的生命周期分为五种状态, 分别是启动状态、运行状态、暂停状态、停止状态和销毁状态。(×)
30. 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 也会先杀死栈底部的 Activity, 来确保可见的 Activity 正常运行(√)
31. Activity 默认的启动模式是 standard, 在不指定启动模式的情况下, Activity 使用的都是 standard 模式。(√)
32. 栈是一种“先进先出”的数据结构。(×)
33. 当 Activity 处于销毁状态时, 将被清理出内存。(√)
34. ProgressBar 通常用于访问网络展示 loading 对话框以及下载文件时显示的进度。它有两种表现形式, 一种是水平的, 另一种是环形的(√)
35. 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(√)
36. 在用户注册案例中展示用户信息 Activity 可以通过 getIntent()方法获取到 Intent 对象, 然后通过该对象的 getStringExtra()方法拿到输入的用户名(√)
37. Activity 默认的启动模式是 standard, 在不指定启动模式的情况下, Activity 使用的都是 standard 模式。(√)
38. Activity 可以不用在 AndroidManifest.xml 文件中注册就可以运行(×)
39. 显示意图, 即启动 Activity 时不需要指定 Activity 的名称。(×)
40. 创建一个 Activity 必须继承自 android.app.Activity 或者其子类(√)
41. 关闭 Activity 的界面时会执行 onPause、onStop、onDestroy 方法。(√)
42. Activity 不是 Context 的子类。(×)
43. Activity 的启动状态很短暂, 一般情况下, 当 Activity 启动之后便会进入运行状态。(√)
44. 显式意图, 即启动 Activity 时不需要指定 Activity 的名称。(×)
45. ProgressBar 有两种表现形式, 一种是水平的, 另一种是环形的。(√)
46. standard 是 Activity 默认的启动模式, 在不指定 Activity 启动模式的情况下, 所有 Activity 使用的都是 standard 这种模式(√)
47. 在目标 Activity 中, 通常使用 setResult 方法设置返回数据。(×)
48. standard 是 Activity 默认的启动模式, 在不指定 Activity 启动模式的情况下, 所有 Activity 使用的都是 standard 这种模式(√)
49. 通常一个应用程序对应一个任务栈, 默认情况下每启动一个 Activity 都会入栈, 并处于栈顶位置。(√)
50. 启动系统相机使用的 action 是 android.media.action.VIDEO\_CAPTURE。(×)
51. 启动系统相机使用的 action 是 android.media.action.IMAGE\_CAPTURE。(√)
52. 使用 Intent 传递数据时, 可以使用 putExtra()方法把参数封装到 Intent 中。(√)
53. Android 中 Intent 传递类对象提供了两种方式一种是 通过实现 Serializable 接口传递对象, 一种是通过实现 Parcelable 接口传递对象(×)
54. 在用户注册案例中展示用户信息 Activity 可以通过 getIntent()方法获取到 Intent

对象，然后通过该对象的 getStringExtra()方法得到输入的用户名。(√)

55. 当用 startActivityForResult()启动 activity B 时,可以在 onActivityResult()方法接收 activity B 回传的数据(√)

56. 使用 Intent 不能传递 Parcelable 类型的对象。(×)

57. ContentProvider 并不能实现数据存储。(×)

58. 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(√)

59. XML 是文件存储的一种形式。(√)

60. 在 openFileOutput() 方法中 , 接收 的 第 一 个 参 数 表 示 /data/data/com.itheima.savetofile/目录下的一个文件名,用于指定存储数据的文件。(√)

61. Android 中数据存储方式只有一种。(×)

62. Android 中用 isChecked() 方法用来判断 CheckBox 控件是否选中?(√)

63. 解析数据之前必须先初始化解析器 XmlPullParser(√)

64. Android 中获取到 sp 对象 SharedPreferences sp = new SharedPreferences();(×)

65. SharedPreferences 是使用.properties 文件存数数据的。(√)

66. Android 中数据只能存储到 sd 卡上。(×)

67. 要将数据序列化,首先要做的是创建与 XML 相对应的序列化器 (XmlSerializer)。(√)

68. Android 中 xmlPullParser 解析原理是基于事件进行解析。(√)

69. 序列化数据之前必须先初始化序列化器 XmlSerializer。(√)

70. 在 QQ 登录案例中,存储账号密码数据的文件是在 data/data/包名/shared\_prefs 目录下。(√)

71. Android 中的五大存储数据方式包括文件、SQLite 数据库、SharedPreferences、contentProvider、网络。(√)

72. Android 中我们可以通过 Xml.newSerializer()方式获取 xml 序列化对象。(√)

73. Android 中使用 openFileOutput(String name,int mode)方法获取到文件输出流时,第二个参数 mode 常用模式有 4 种。(√)

74. 创建 XmlSerializer serializer = new XmlSerializer(×);

75. SQLite 是遵守 ACID 关联式的数据库管理系统。(√)

76. Android 中获取到 SQLiteDatabase 实例 db 后,可以通过 db.beginTransaction()开启事务(√)

77. Android 中获取到 SQLiteDatabase 类实例后,可以对数据库进行增删改查操作。(√)

78. Android 中 sqlite3 工具是命令行查看数据库的工具(√)

79. Cursor 的 moveToPosition 方法用于移动光标到指定位置。(√)

80. getWritableDatabase()方法用于创建或打开一个读写的数据库。(√)

81. db.beginTransaction()用于开启数据库的事务。(√)

82. 关于 Android 中操作数据库,SQLiteOpenHelper 类是用于操作数据库的。(×)

83. SQLite 支持 NULL、INTEGER、REAL (浮点数字)、TEXT(字符串文本)和 BLOB(二进制对象)五种数据类型。(√)

84. Android 中,通常先使用 sqlite3 命令行工具打开数据库,然后做增删改查的操作。(√)

85. 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。(√)

86. 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。(√)

87. Fragment（碎片）是一种可以嵌入在 Activity 中的 UI 片段，它能让程序更加合理地利用大屏幕空间。(V)

88. Android 中 BaseAdapter 的 getItemId()方法作用是返回 Listview 一共有多少条目需要被显示(X)

89. Android 中数组适配器 ArrayAdapter 显示数组的内容非常方便。(V)

90. Android 中 BaseAdapter 的 getView 方法作用是返回 Listview 每个条目具体显示的内容(V)

91. Android 中 ListView 控件显示数据和 TextView 一样(X)

92. 自定义数据适配器类时，继承的父类是 DefaultAdapter。(X)

93. 使用 V4 包中的 Fragment,通过 getSupportFragmentManager 获取到 Fragment 的管理者。(V)

94. BaseAdapter 中的 getItem()方法作用是根据位置得到条目对象。(V)

95. ListView 通常用于在界面上显示一个垂直滚动的列表。(V)

96. ArrayAdapter 通常用来把数组中的数据填充在 ListView 上。(V)

97. Uri 是由 scheme、authorites、path 三部分组成。(√)

98. Uri 是指统一资源标示符。(√)

99. ContentProvider 与 ContentResolver 相互配合使用的。(√)

100. path 部分代表资源（或者数据），这个部分是不可改变的。(×)

101. 内容提供者主要功能是实现跨程序共享数据的功能。(√)

102. ContentProvider 中的 getType()方法是用来获取当前 Uri 路径指定数据的类型。(√)

103. provider 中的 android:authorities 代表了访问本 provider 的路径，这里的路径不是唯一的。(×)

104. provider 中的 android:name 代表是继承于 ContentProvider 类的的全路径名称。(√)

105. Android 中创建内容提供者需要继承【ContentProvider】类。(√)

106. ContentResolver 的 notifyChange(Uri uri,ContentObserver cob)方法中，参数 ContentObserver 表示数据发生变化时指定具体的观察者接收消息。(√)

107. Android 中的 ContentResolver 主要作用是获取通过内容提供者暴露出来的数据。(×)

108. Android 中使用内容解析者查询联系人数据库信息的时候我们只要关心 2 张表就可以了。(×)

109. 利用内容观察者可以监听短信数据库的变化,当短信数据库发生变化的时候会执行内容观察者的 onChange()方法。(√)

110. ContentProvider 可以将数据暴露给其他程序。(√)

111. Android 中通过内容解析者查询短信数据库的内容时,不需要加入读短信的权限。(×)

112. 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。(√)

113. Android 中的 ContentResolver 是 Android 的四大组件之一。(×)

114. Android 中的短信数据库的内容我们可以直接通过内容解析者进行查询。(×)

115. Android 中创建内容提供者要继承 ContentObserver。(×)

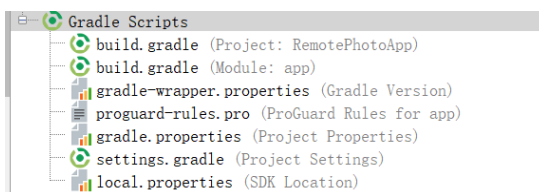
116. 联系人信息是存放在数据库的 sms 表中的。(√)
117. 内容提供者只有在 AndroidManifest.xml 文件中注册后, 才能运行。(√)
118. Android 中的 ContentResolver 查询数据是通过 url 来获取内容提供者暴露的数据。(√)
- 读取短息数据时, 是通过内容提供者读取的。(×)
119. 在短信接收器案例中, 自定义的短信内容提供者 SmsContentObserver 类, 继承了 ContentObserver 类。(√)
120. 注册内容观察者是通过 ContentResolver 的 registerContentObserver()方法注册的。(√)
121. 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。(×)
122. 在短信接收器案例中, 短信内容提供者的数据发生变化时, 会触发 onChange()方法的调用。(√)
123. ContentResolver 是通过 Uri 匹配内容提供者的。(√)
124. Android 中定义广播接收者, 定义一个类要继承 BroadcastReceiver 类。(√)
125. 有序广播配置优先级对应的属性是 property。(×)
126. 配置手机重启的广播事件不需要加额外的权限。(×)
127. Android 中广播接收者事件可以在清单文件里面注册, 也可以通过代码的方式注册。(√)
128. Android 中通过 sendBroadcast 方法发送无序广播(√)
129. 广播接收者不在清单文件中注册也能接收广播。(√)
130. 手机重启对应的广播事件是 BOOT\_COMPLETED。(√)
131. 代码注册广播需要调用 registerReceiver 方法。(√)
132. Android 程序中, 广播只有一种即无序广播。(×)
133. 拦截有序广播的对应的方法是 abortBroadcast()。(√)
134. Android 中广播接收者必须在清单文件里面注册(×)
135. BroadcastReceiver 广播中有 2 种注册方式。(√)
136. 注册外拨电话的广播事件时不需要加额外的权限。(×)
137. 广播分有序广播和无序广播。(√)
138. 注册系统短信到来的广播事件不需要接收短信的权限。(×)
139. 通过 sendOrderBroadcast 发送有序广播可以指定一个最终的广播接收者。(√)
140. 有序广播和无序广播都可以被拦截。(×)
141. 广播接收者只能监听来自程序的广播, 不能监听来自系统的广播。(×)
142. 注册系统短信到来的广播事件需要加接收短信的权限。(√)
143. 一个广播事件可以有多个广播接收者接收。(√)
144. 发送自定义广播可以通过 sendbroadcast 方法进行发送(√)
145. Android 系统内置了很多广播, 例如手机开机完成会发送一条广播。(√)
146. Android 中广播分为有序广播和无序广播 2 种。(√)
147. 有序广播和无序广播都可以被拦截。(×)
148. 注册外拨电话的广播事件对应的 action 是 android\_intent.action.NEW\_OUTGOING\_CALL。(√)
149. Android 中所有广播接收事件必须都在清单文件注册。(×)
150. Android 中想要创建一个服务, 定义一个类继承 Service, 并需要在清单文件中注册。(√)

- 151. 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。(√)
- 152. 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.(×)
- 153. 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.(×)
- 154. IPC 全称是 Inner process communication 叫进程间通信(×)
- 155. 服务只有一种开启方式即 startService().(×)
- 156. Android 中服务的生命周期和 Activity 的生命周期一样.(×)
- 157. AIDL 语言是用来解决进程间通信(√)
- 158. 通过 startService()方式开启服务首先会调用服务的 onCreate 方法,然后调用服务的 onStartCommand 方法,当开启服务的 Activity 退出时,会执行服务的 onDestroy 方法。(√)
- 159. 创建一个 Service, 需要在清单文件中进行配置(√)
- 160. 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.(√)
- 161. 远程服务和本地服务都运行在同一个进程中.(×)
- 162. 远程服务是指运行在 Tomcat 上的服务(×)
- 163. AIDL 全称是 Android interface definition language 叫 Android 接口定义语言.(√)
- 164. Android 中服务是四大组件之一.(√)
- 165. 我们把播放音乐操作最后放到 Service 里进行操作.(√)
- 166. Android 中创建服务组件需要继承 Service 类。(√)

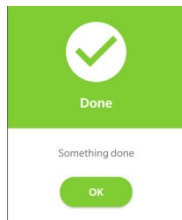
## 第 3 章 简答题

以下内容在平时作业题汇编

1. 请回答以下 SDK 版本之间的关系: 目标 SDK 版本、编译 SDK 版本、最小 SDK 版本?
2. 结合 Android Studio 说明 gradle 的作用, 并说明 gradle 版本和 gradle 插件版本之间的依赖关系?
3. 举例说明如何在 Android Studio 环境下调试程序?
4. Android Studio 项目包含哪些目录? 各个目录有何作用?
5. 说明 Gradle Scripts 下面各个文件的作用?



6. 有两个控件水平排列 (比如: 姓名标签 TextView + 输入框 EditText), 如何实现这两个控件按 1: 2 的比例分配屏幕宽度?
7. 简述 android:padding 和 android:margin 的区别? android:gravity 和 android:layout\_gravity 的区别?
8. 简述 Android 编程中常用布局的特点及适用场景?
9. 如何实现这种自定义风格的 AlertDialog?



10. 简述几种三种 Android 适配器 ArrayAdapter、SimpleAdapter 和 BaseAdapter 的用法?
11. 简述 ListView 自定义适配器中每个子项的 id 和 position 的区别?
12. 简述 ListView 自定义适配器中 convertView 的工作原理?
13. 简述基于监听的事件处理模型和基于回调的事件处理模型有什么区别?
14. 简述 Handler 的具体用法?
15. 简述 Handler、Looper、MessageQueue 的工作原理?
16. ActivityStudent 是上机实验中输入学生信息的界面, 如果你输入信息的过程中突然来电, 在接电话的过程中碰巧由于资源不足, ActivityStudent 被系统终止, 而你又希望下次打开 ActivityStudent 界面时以前输入的信息还在, 你该怎么做?
17. 简述 Activity 4 种加载模式的区别?
18. 简述如何利用 Fragment 结合其它控件实现类似微信的界面效果?
19. 说说 Intent 属性 Action、Category 的作用?
20. 解释 Intent、IntentFilter、PendingIntent 的区别?
21. 简述 Android 中 intent-filter 匹配规则?
22. 说说共享首选项、文件存储和 SQLite 存储三种存储方式的特点和使用场景?

23. 简要说说访问 Assets 中文件的步骤？
24. 总结使用 SQLite 访问数据的一般步骤？
25. 采用 SQLite 管理数据时，由于 APP 在升级的过程中，数据库格式也要升级，举例说明一种数据库升级方案？
26. 比较两种启动服务方式的区别？
27. 我创建了一个服务 MyService，有没有办法在一个 Activity 中（如 MyActivity）获得这个服务对象？
28. 如果先 startService 再 bindService，服务该如何停止？
29. 简述带列表框的对话框的创建和使用方法？
30. PendingIntent 和 Intent 在功能和用法上有何不同？
31. 查资料总结使用 HTTP 访问网络实现图片下载的方法？
32. 如果要下载多个图片，并显示每张图片下载进度该如何实现？
33. 请解释播放器界面和播放组件是如何实现同步的？
34. 如何获取网络上的音乐文件并播放？



## 第 4 章 编程题

参照上机题复习，题目会综合 7 到 8 个重要的知识点。

考查形式为：（1）填充关键代码块 （2）写实现思路

还可以参照我上课的 PPT，里面涉及的重点知识点也是考点，没有在 PPT 中出现的一般不会出现在编程题中。

### 4.1 上机 1：搭建 Android Studio 开发环境

无

### 4.2 上机 2：编写第一个 Android 应用程序

创建一个项目（名称：StudentMgr），项目中包含一个活动 ActivityStudent。

要求如下：

- （1）ActivityStudent 上可以输入学生信息，包括：姓名（编辑框），学号（编辑框），性别（两个 RadioButton），学院（下拉框，可选：计算机学院、电气学院）
- （2）本程序并无实际功能，只要求界面美观大方。
- （3）自由发挥。

### 4.3 上机 3：使用基本 View 编写程序

创建一个项目（名称：StudentMgr），项目中包含两个活动，分别为 ActivityMain 和 ActivityStudent 要求如下：

- （1）ActivityMain 有一个 Button (btnAdd) 和一个 ListView (lvwStudent) 控件，ListView 用于显示若干个学生的基本信息（显示的内容包括：学生图片<随便>、学生姓名、学生学院及专业，布局方式自定）。点击 Button 控件，跳转到 ActivityStudent。
- （2）ActivityStudent 上实现学生信息的录入，包括：姓名（编辑框），学号（编辑框，只能输入数字），性别（两个 RadioButton），学院（下拉框，可选：计算机学院、电气学院），专业（下拉框，与学院实现二级联动。计算机学院有软件工程、信息安全、物联网；电气学院有电气工程、电机工程），爱好（多个复选框：文学、体育、音乐、美术）。
- （3）在 ActivityStudent 设置一个提交按钮 Button(btnSubmit)，点击该按钮，跳转到 ActivityMain，在 ActivityMain 的 ListView 上增加一个子项，显示（2）中输入的学生信息。

### 4.4 上机 4：使用复杂 View 编写程序

在上机 3 的基础之上，完成以下任务：

- （1）增加一个 Activity (ActivityLogin) 实现用户登录，ActivityLogin 上包含用户名（编辑框），密码（编辑框），进度条（圆形）和登录按钮。点击登录按钮时，进度条动画开始显示，3 秒之后，验证用户名和密码（目前设为常量）。验证通过后进入 ActivityMain 界面。
- （2）处理 ActivityMain 界面的 ListView 项长按事件，即长按 ListView 项时，弹出菜单。菜单上有两项功能：编辑和删除。点击编辑时跳转到 ActivityStudent 界面，修改学生信息。点击删除时，删除该条学生信息，删除之前让用户确认一下。

## 4.5 上机 5：使用菜单等技术编写程序

在上机 4 的基础之上，完成以下任务：

- （1）为程序增加系统菜单，菜单上有：增加、刷新两项功能，用来增加学生和刷新学生列表。目前刷新并没有什么实际功能。
- （2）在学生 ActivityStudent 上增加一项内容：生日，并使用 DatePicker 控件选择学生生日。
- （3）删除一个学生记录时，用对话框提示用户“确认删除吗？”。

## 4.6 上机 6：编写事件处理程序

在上机 5 的基础之上，完成以下任务：

- （1）原来登录成功后会显示的是 3 秒进度条，现在要求改成：登录成功后，显示一个广告页面(ActivityAds)，页面右上角广告倒计时（5 秒），用户也可以点击倒计时跳过广告。
- （2）当添加一个学生记录成功后或者删除一个学生成功后，用 Toast 向用户显示提示信息。要求 Toast 上带图标(自定义的 Toast)。
- （3）在 ActivityMain 界面上增加一个查询按钮，点击查询按钮，弹出对话框，输入查询关键词，点击确定后开始查询（搜索学生姓名、学院和专业字段）。如果查询到结果，ActivityMain 上只保留查询结果；如果没有查询到结果，用 Toast 提示没有查询到结果。

## 4.7 上机 7：验证 Activity 回调机制和生命周期

验证 Activity 回调机制和生命周期

参考疯狂 Android 讲义 P240 图 4.14，并完善 P241 页的程序，使得完善后的程序尽可能多的验证图 4.14 上的状态转换路径。

## 4.8 上机 8：使用 Intent 和 IntentFilter 编写应用程序

在上机 6 的基础之上，完成以下任务：

- （1）增加一个活动 ActivitytAbout，显示 APP 开发人员（也就是你）的信息。具体包括：姓名、邮箱和电话号码。要求，点击电话号码就能启动系统的打电话程序，并且将电话号码填写好。
  - （2）点击 ActivitytAbout 上的邮箱地址，打开手机上的邮件发送程序，将邮箱地址作为发件人地址，写一封面邮件，内容为“学号+班级+姓名”，发送到 ychunt@qq.com。（此功能需要在手机上测试）
  - （3）再创建一个新的工程，名为 TestAbout。该工程只包括一个 MainActivity，在 MainActivity 添加一个按钮，点击该按钮，要求能够打开上面的 ActivitytAbout。（提示：跨程序打开活动，需要设置合适的 IntentFilter）
- （选做）将（2）的邮件内容换成程序中的 Student 信息（事先输入 3 个以上学生信息），内容如何排版自己决定（比如，简单的文本、html 表格等形式）

## 4.9 上机 9：编写文件存储应用程序。

在上机 8 的基础之上，完成以下任务：

- （1）在 ActivityLogin 界面增加一个复选框“保存密码”：如果选中，当用户名和密码正确时，将用户名和密码保存至 SharedPreferences(名称：config)；下次登录时，如果有保存的用户名和密码，则将其读入并填充到相应输入框。

（2）在 ActivitytAbout 界面增加一个文本输入框和一个按钮：在输入框可以输入这个软件的简介，点击保存将简介存入文件（名称：about）；下次打开 ActivitytAbout 时，将 about 中的内容读入文本输入框。

（3）在 ActivityMain 界面增加两个按钮（“保存”，“加载”）：“保存”按钮用来将所有的学生信息保存至文件(student)；“加载”按钮用来从文件中读入所有学生信息并显示到界面上。

## 4.10 上机 10： 使用 SQLite 编写应用程序

在上机 9 的基础之上，完成以下任务：

（1）将所有学生记录存储到数据库中(数据库名 Student，表名 StuBaseInfo)。基于数据库 Student，重新实现学生加载以及增加、删除、修改、查询。

（2）参照教材，继承 SQLiteOpenHelper 类，创建一个数据库操作辅助类 StudentDBHelper。

（3）创建一个 StuBaseInfoDAL 类，用来封装所有针对 StuBaseInfo 表的操作（也就是把所有增加、删除、修改、查询的函数放到这个类中）。

（4）在数据库中再增加一个表 StuExtInfo，用来存储学生的扩展信息（包括：学生简介、学生座右铭）。在 ActivityStudent 中增加学生简介、学生座右铭的输入框，及保存按钮（这个按钮专门用来保存学生简介、学生座右铭）。再创建一个 StuExtInfoDAL 类，用来封装所有针对 StuExtInfo 表的所有操作。

注意：StuBaseInfo 表和 StuExtInfo 表中的记录如何关联起来？要用到学过的数据库原理中的知识。

## 4.11 上机 11： 编写 Android 服务应用程序

在上机 10 的基础之上，完成以下任务：

（1）继续完成上机 10 没有完成的任务（考虑到上机 10 检查情况并不理想）

（2）创建一个服务 QueryWeekdayService，该服务提供一个公共方法 QueryWeekday，输入参数日期（年、月、日），返回该日期是星期几。要求本应用程序和其它应用程序都能够绑定到该服务，并调用公共方法。

（3）创建一个应用程序 OtherApp，验证（2）创建的服务。

## 4.12 上机 12： 编写广播接收器应用程序

在上机 11 的基础之上，完成以下任务：

（1）创建一个服务 ClipboardMonitorService，用来监控剪贴板内容。如果剪贴板内有形如“SE123456”（SE 后面 6 个数字），则发送广播“HAS\_STUDENT\_RECORD”（同时也将“SE123456”广播出去）。要求该服务随程序启动而启动。

（2）创建一个广播接收器 StudentRecordBroadcastReceiver，用于接收广播“HAS\_STUDENT\_RECORD”，接收到广播后显示添加学生界面，并将字符串“SE123456”填入学号栏。

【也可以不以上机 11 为基础，写成单独的小程序】

## 4.13 上机 13： 图形图像编程-弹珠游戏

阅读教材《疯狂 Android 讲义》第 7 章(p333~p351)内容，完成以下任务：

（1）在 Android Studio 中运行弹珠游戏，并能讲清程序的工作原理。

（2）增加游戏积分功能，游戏每坚持 1 秒积 1 分，并在屏幕上的适当位置实时显示积分。

（3）增加两个按钮（保存游戏和加载游戏）。保存游戏按钮用于存储游戏的当前状态（小球位置、挡板位置和积分），保存后可以继续游戏也可以退出游戏；加载游戏按钮可以加载上次保存的游戏状态，加载后

接着上次的状态继续玩。

（4）自行添加可以提升游戏层次的功能。

【初始程序由老师提供】

## 4.14 上机 14：编写 Android 网络应用程序

在上机 10(学生信息)的基础之上(或者写成独立的程序)，完成以下任务：

（1）增加一个 ActivityWeather，用于显示镇江的天气。天气数据通过网页或者 WebService 从第三方平台获得，不同天气用不同图标显示。

（2）在 ActivityWeather 显示最近 5 天的天气变化。

## 4.15 上机 15： 项目实践-音乐播放器

阅读教材《Android 编程经典案例解析》第 17 章内容，完成以下任务：

（1）将代码转换成 Android Studio 工程格式（原来是 Eclipse 工程格式），调试程序使之能够正常运行。

（2）该播放器目前只支持一个播放列表，请修改程序，使它能够支持多个播放列表（比如：电影经典、网络红歌等等），播放列表的个数、名称都可以修改。

【原 Eclipse 程序由教师提供】