

二、选择题（每题2分，共30分）

- 1、目前（2022年12月）正式发布的 Android 系统的最新版本号为_____。
A、10 B、11 C、12 D、13
 - 2、Android 项目中_____的 XML 文件放置在资源文件夹的 layout 目录中。
A、描述界面布局 B、说明应用图片 C、说明字符串资源 D、描述动画
 - 3、在 Android 的界面设计中，View 对象中的文本内容通过_____属性来设置。
A、hint B、text C、content D、id
 - 4、在 Android 的界面设计中，用 ImageView 组件在界面中显示图片，_____通过属性 src 来设置。
A、图片大小 B、图片灰度 C、图片位置 D、图片颜色
 - 5、Activity 的生命周期方法 onRestart()方法是在哪个方法执行完后调用_____。
A、onStart() B、onStop() C、onPause() D、onResume()
 - 6、下列属于 AsyncTask 类的方法是（ ）
A、run B、execute C、doInBackground D、onBackground
 - 7、在 Android 系统中 Intent 组件是重要的消息组件，在使用时当设置了 Intent 对象的_____属性，则表示用隐式的 Intent 来在组件间传递消息。
A、component name B、data C、action D、flag
 - 8、如果需要在 Intent 对象中传递补额外的信息，则需要设置 Intent 对象的属性_____。
A、action B、extra C、data D、flag
 - 9、在_____情况下会调用 Activity 类中的 onCreate()方法。
A、初始化新的 Activity
B、Activity 从运行状态转到停止状态
C、Activity 从停止状态转到运行状态
D、销毁 Activity
 - 10、Android 系统中内置的嵌入式数据库的名称是_____。
A、MySQL B、SQLite C、SQLibery D、SQL Server
 - 11、在 Android 项目是，在资源文件夹中，放置图像资源文件的文件夹是_____。
A、pictures B、drawable C、images D、animation
 - 12、一个 BroadcastReceiver 类处理的是一个有序广播，中断有序广播的方法的名称是_____
A、abortBroadcast B、stopBroadcast C、cutBroadcast D、pauseBroad
 - 13、以下哪个类不是 Android 系统开发特有的？
A、Activity B、Intent C、ArrayList D、Intent Servi
 - 14、在 Android 系统开发中，如果编写一个绑定型服务，必须实现的回调方法是_____
A、onStartCommand B、onbind C、onStart D、onHandle
- _____是 Android 创建，编译，安装，运行 Android 项目的工具是_____

A、ant

B、maven

C、gradle

D、autoaction

二、简答题（每题 8 分，共 40 分）

- 1、Android 平台体系架构可以分为哪几层？
- 2、Intent 有两种类型？这两种类型之间有何区别？
- 3、活动在其生命周期内可能会调用哪些生命周期回调方法？
- 4、Android 中的广播可有哪两种类型？分别有什么特点？
- 5、AsyncTask 类的哪些方法在主线程中执行？哪些方法在子线程中执行？

三、综合编程题（每空 2 分，共 30 分，根据题目需要省略了部分代码）

- 1、GuessNumber 应用用于猜数字。本应用中所有的字符串都在字符串资源文件中定义，这个文件保存 res 目录中名为_____（1）_____的文件夹中。字符串资源文件中定义字符串的标签名为_____（2）_____。本应用有一个 id 属性为 btnGuess 用于猜数字。在 Activity 类文件中编写相应的事件处理函数。请根据提示完成程序。

```
class MainActivity extends AppCompatActivity {
```

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
```

```
    setContentView(R.layout.activity_main);
```

```
    .....
```

```
    // 找到界面中 id 属性为 btnGuess 的按钮，填写方法名与参数
```

```
    Button btnGuess = _____（3）_____（_____（4）_____）;
```

```
    // 为按钮设置点击事件的监听器，填写 Lambda 表达式形式的参数，事件处理方法名为 guess
```

```
    btnGuess.setOnClickListener(_____（5）_____);
```

```
    .....
```

```
}
```

```
// 猜数字按钮 btnGuess 的点击事件处理方法 guess
```

```
private void guess() {
```

```
    // 填写将文本框中填写的整数字符串转换为整型数据的方法名
```

```
    int num = Integer._____（6）_____（edtNumber.getText().toString());
```

```
    int result = number.compareNumber(num);
```

```
    if (result < 0)
```

```
        // 填写获取定义在字符串资源文件中字符串的方法名
```

```
        String info = _____（7）_____（R.string.text_smaller, num, number.getCount());
```

```
    else if (result > 0)
```

母题 8 分，共 40 分)

- 1、Android 平台体系架构可以分为哪几层?
- 2、Intent 有两种类型? 这两种类型之间有何区别?
- 3、活动在其生命周期内可能会调用哪些生命周期回调方法?
- 4、Android 中的广播可有哪两种类型? 分别有什么特点?
- 5、AsyncTask 类的哪些方法在主线程中执行? 哪些方法在子线程中执行?

三、综合编程题 (每空 2 分，共 30 分，根据题目需要省略了部分代码)

1、GuessNumber 应用用于猜数字。本应用中所有的字符串都在字符串资源文件中定义，一个文件保存 res 目录中名为____(1)____的文件夹中。字符串资源文件中定义字符串的签的标签名为____(2)____。本应用有一个 id 属性为 btnGuess 用于猜数字。在 Activity 的 Java 文件中编写相应的事件处理函数。请根据提示完成程序。

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
    .....

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        setContentView(R.layout.activity_main);
        .....
        // 找到界面中 id 属性为 btnGuess 的按钮，填写方法名与参数
        Button btnGuess = ____ (3) ____ ( ____ (4) ____ );
        // 为按钮设置点击事件的监听器，填写 Lambda 表达式形式的参数，事件处理方法
        名为 guess
        btnGuess.setOnClickListener( ____ (5) ____ );
        .....
    }
    // 猜数字按钮 btnGuess 的点击事件处理方法 guess
    private void guess() {
        // 填写将文本框中填写的整数字符串转换为整型数据的方法名
        int num = Integer. ____ (6) ____ (edtNumber.getText().toString());
        int result = number.compareNumber(num);
        if (result < 0)
            // 填写获取定义在字符串资源文件中字符串的方法名
            String info = ____ (7) ____ (R.string.text_smaller, num, number .....
        else if (result > 0)
```


用于显示提示信息的 TextView 组件对象，填写内容

```
txvInfo. (8) (info);  
}  
// 使用隐式 intent，将 Guess Number 游戏记录发送到短信应用  
private void shareToMessage(){  
    Intent intent = new Intent();  
    // 填写设置 intent 对象动作的方法名  
    intent. (9) (Intent.ACTION_SENDTO);  
    intent.setData(Uri.parse("smsto:"));  
    // 填写保存额外数据到 intent 对象中的方法名  
    intent. (10) ("sms_body", "Guess Number");  
    .....  
    startActivity(intent);  
}  
}
```

2、GuessNumber 应用用于猜数字。本应用的第 2 个 Activity 在 SQLite 中保存的用户游戏记录，并通过 ListView 组件显示这些记录。本应用已经创建名为 MyDBHelper 的辅助管理 SQLite 数据库。

```
public class RecordActivity extends AppCompatActivity {  
    .....  
    private void showDataBySQLite() {  
        ArrayList<String> records = new ArrayList<String>();  
        MyDBHelper dbHelper = new MyDBHelper(this, "db");  
        // 获取 SQLiteDatabase 类的对象读取数据库数据  
        // 获取 SQLiteDatabase 类的对象的方法名  
        SQLiteDatabase db = dbHelper. (11) ();  
        Cursor cursor = db.query(.....);  
        // 填写通过 Cursor 类的对象向下移动指针  
        while(cursor. (12) ()) {  
            .....  
        }  
    }  
}
```

```

// txvInfo 是用于显示提示信息的 TextView 继续判断，
内容的方法名
txvInfo.__(8)__(info);
}
// 使用隐式 Intent，将 Guess Number 游戏记录发送到短信收件人
private void shareToMessage(){
    Intent intent = new Intent();
    // 填写设置 intent 对象动作的方法名
    intent.__(9)__(Intent.ACTION_SENDTO);
    intent.setData(Uri.parse("smsto:"));
    // 填写保存额外数据到 intent 对象中的方法名
    intent.__(10)__("sms_body", "Guess Number");
    .....
    startActivity(intent);
}
}

```

2、GuessNumber 应用用于猜数字。本应用的第 2 个 Activity——RecordActivity 中通过读取 SQLite 中保存的用户游戏记录，并通过 ListView 组件显示这些游戏记录。请完善实现该功能的 showDataBySQLite()方法。本应用已经创建名为 MyDBHelper 的 DBOpenHelper 类帮助管理 SQLite 数据库。

```

public class RecordActivity extends AppCompatActivity {
    .....
    private void showDataBySQLite() {
        ArrayList<String> records = new ArrayList<String>();
        MyDBHelper dbHelper = new MyDBHelper(this, "GNDB", null, 1);
        // 获取 SQLiteDatabase 类的对象读取数据库数据，填写通过 DBOpenHelper
        象获取 SQLiteDatabase 类的对象的方法名
        SQLiteDatabase db = dbHelper.__(11)__( );
        Cursor cursor = db.query(.....);
        // 填写通过 Cursor 类的对象向下移动指针的方法名
        while(cursor.__(12)__( ))
    }
}

```