**移动应用开发**

**入门：**

* 主流手机操作系统：iOS、Android、Harmony
* Android应用需要打包为apk文件在手机上进行安装

**活动：**

* 活动的定义（继承AppCompatActivity、重写onCreate()方法）、注册、启动（startActiviy、startActivityForResult）
* Toast的使用
* Intent及其作用
* 活动的生命周期方法、生命周期状态及其转换、生命周期方法的调用顺序
* 活动的启动模式、特点和配置方法
* 活动之间的数据传递

**UI：**

* TextView、EditText、Button、CheckBox，基本属性设置
* 常见的布局类型：LinearLayout
* 获取UI组件的方法findViewById()
* 字体和长度/宽度单位（sp、dp）
* 资源目录（res）及子目录（layout、drawable、mipmap、values）

**碎片：**

* 碎片的基本概念
* 碎片定义、动态添加/更换
* 碎片的生命周期状态

**数据持久化**

* 数据持久化的方法及其适用场景
* SharedPreferences存储的读写方法
* SQLite数据访问的主要API的使用：获取SQLiteDatabase对象、事务处理

**广播**

* 广播接收器的定义
* 广播的发送和接收
* 广播类型
* 本地广播及其特点

**内容提供器：**

* 内容提供器的作用
* 访问其它程序共享的数据：ContentResolver、Content URI
* 内容URI、MIME类型的构成规则
* 内容提供器的定义、注册（配置）
* 权限声明、权限申请

**多媒体**

* 通知（NotificationChannel、PendingIntent）
* MediaPlayer及其方法的使用

**网络访问**

* HttpURLConnection的使用
* XML数据解析的方法及其过程

**服务**

* 多线程、使用Handler在子线程中更新UI
* 服务的特点
* 如何定义服务
* 如何启动、停止服务、绑定服务、在活动中获取服务对象
* 服务的生命周期方法及其调用顺序

题型

1. 选择题（共30分，每小题2分）
2. 判断题（10分，每题1分）
3. 简答题（共20分，每小题5分）
4. 程序阅读填空（共10分，每空1分）
5. 程序设计题（共30分）