

COMPILADO

DESENVOLVIMENTO PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS

[Versão PDF do Excel – by © Garay & Soares Ltda]

Caso de não houver alguma questão informar aos envolvidos – podem haver novas!

PERGUNTA	RESPOSTA
1. Uma breve história da evolução das comunicações móveis no mundo é útil para apreciarmos o enorme impacto que o Rádio-Celular e os Serviços de Comunicação terão sobre todos nós no decorrer das próximas décadas. Isso também é útil para um iniciante no setor de rádio- celular entender o grande impacto que as agências reguladoras do governo e os concorrentes na prestação destes serviços exercem na evolução de novos sistemas, serviços e tecnologias sem fio.	melhoramento no desenvolvimento de circuitos digitais e radiofrequência, o uso de tecnologias e os métodos de comunicação digital.
2. O primeiro passo é entender o modelo de negócio: como planejar e monetizar o serviço que se quer presto pelo aplicativo. O segundo passo é fazer um protótipo do App, desenhando no papel, telinha por telinha. E o terceiro passo: mostrar o protótipo para pessoas que usariam o serviço.	2, 3, 1, 4
3. Muitas empresas têm feito dos aplicativos o seu principal negócio e meio de comunicação com o cliente. Mas quais são as habilidades necessárias para se desenvolver um aplicativo Android do zero? Há algumas linguagens de programação que são mais indicadas do que outras para a tarefa, ao mesmo tempo, vale lembrar que é preciso um roteiro bem estruturado para não cometer os erros mais comuns ao desenvolvê-lo	Java.
4. Se você recebe benefício da Previdência Social já deve saber que todo ano precisa provar que está vivo. Se isso não for feito, o pagamento pode ser suspenso. A novidade é que, ainda este ano, a prova de vida pode ser feita pelo telefone celular, se o beneficiário tiver um aparelho mais moderno. Basta abrir o aplicativo “Meu INSS” e usar a impressão digital ou o reconhecimento facial, da mesma forma que usa para desbloquear a tela do celular. O sistema de reconhecimento biométrico do INSS foi desenvolvido pela Dataprev.	estarão mais alinhadas às demandas do consumidor no que se refere aos avanços tecnológicos na área de processamento.
5. Voltado para pequenos negócios, a ferramenta ZeroPaper gera gráficos e relatórios, indicando o que está consumindo mais recursos. Os dados ficam disponíveis em dispositivos móveis e na plataforma web. O Dropbox, por exemplo, permite salvar arquivos que podem ser visualizados em qualquer lugar.	são direcionados para a solução de questões mais peculiares no ambiente corporativo.
6. A tecnologia é uma aliada das PME's. Ao integrar soluções móveis, o pequeno empresário capacita seus colaboradores a entregar os melhores resultados. Se um funcionário atua o dia inteiro fora da sede, por exemplo, na captação de clientes, em reuniões com fornecedores ou na equipe de vendas, ele precisa ter seus equipamentos integrados ao sistema operacional da empresa para cumprir suas tarefas com excelência e rapidez	I e III.
7. A vantagem é a flexibilidade de acesso de qualquer lugar, inclusive por dispositivos móveis — diz Davidson Boccardo, diretor dos Green Hat Labs, pertencentes à Clavis Segurança da Informação. — A desvantagem é não ter certeza de como esses dados estão sendo protegidos, não saber que tipo de normas e gestão são empregadas pela empresa.	integridade dos dados.
8. Sem muito alarde, uma nova transformação começou a acontecer neste ano com o lançamento de smartphones com telas que podem ser dobradas ao meio. É como se a pessoa tivesse dois celulares, colocados um sobre o outro. Quando abertos na horizontal, eles formam uma única tela grande, que tem quase o tamanho de um tablet. Fechados, eles podem ser usados com uma mão só e cabem no bolso, como um celular qualquer	modelo do Computador, Nível de Mobilidade e flexibilidade.

PERGUNTA	RESPOSTA
9. O Android é um sistema operacional projetado para dispositivos móveis baseado no núcleo Linux. Esse sistema operacional foi inicialmente desenvolvido pela empresa Android Inc., mas, em 2005, a empresa Google o comprou. Em 2008 foi lançado o primeiro dispositivo comercial com Android.”Fonte: Scheffer, Hudson Cadan. Desenvolvimento para dispositivos Móveis. Editora e Distribuidora S.A, 2018. Londrina- Paraná. Página 10.O trecho cita o histórico do sistema Android. Considerando as informações apresentadas e os conteúdos estudados, é possível afirmar que o Android é:	uma plataforma desenvolvida para os dispositivos móveis, cuja principal característica é ser Open Source, ou seja, aberta e livre para a utilização.
10. O Android SDK é responsável pelo gerenciamento das plataformas disponíveis para o desenvolvimento dos aplicativos no Android. Com esta aplicação, você poderá realizar o download das plataformas, de acordo com a sua necessidade.	certificar de que a opção Start SDK Manager está devidamente marcada.
11. A forma de configurar o gerenciamento avançado dos dispositivos Android e iOS é diferente. Nos dispositivos Android, é necessário ativar o Gerenciamento de aplicativos Android e, nos iOS, é preciso configurar um Apple Push Certificate. Os usuários com dispositivos Android e iOS precisam instalar o aplicativo Device Policy ou um perfil para que você possa gerenciá-los.	2, 4, 3, 1
12. “O aplicativo descobriu no início deste mês a falha que permitia que invasores inserissem o vírus e executassem códigos em dispositivos móveis. Informou ainda que fez alterações em sua infraestrutura no fim da semana passada para impedir que os ataques ocorram, acrescentando que apenas um número seletivo de usuários parece ter sido alvo do vírus.	o extensivo número de aplicações desenvolvidos por terceiros.
13. “Do ponto de vista técnico, o 3G trabalha visando a transmissão de dados de voz (tipo áudios no WhatsApp) e serviços na internet (navegação de sites, downloads e uso de aplicativos online). É uma conexão mais rápida do que a do 2G.	inserir o conceito de HSPA e HSPA+ disponibilizam velocidades diferentes e que variam o sinal e cobertura ofertada pela operadora.
14. É muito comum acessar um site no celular e descobrir que o texto aparece muito pequeno, os links, minúsculos, e o conteúdo impossível de visualizar a contento sem precisar rolar a tela na horizontal. Esses são sinais de que o site não é compatível com dispositivos móveis, o que pode levar a uma experiência frustrante. A nova iniciativa educativa do Google visa a ajudar os usuários a descobrir com antecedência quais sites oferecem uma boa experiência de navegação em dispositivos móveis	F, F, V, V.
15. Do executivo ao catador de recicláveis: muita gente já não consegue viver sem aplicativos. Eraldo Francisco, de 50 anos, conseguiu dobrar a sua renda e trabalhar menos usando o app Cataki, que indica onde há material reciclável.	de que no período em que os mainframes foram utilizados, entre os anos 60 e 80, o acesso era feito por meio de terminais de tamanhos e pesos elevados.
16. A solução criada compartilha, de forma criptografada, informações de dispositivos móveis, como smartphones e tablet’s, usados em transações bancárias. Assim, se um celular de um usuário for roubado, por exemplo, basta comunicar ao banco e, por meio do blockchain, rapidamente a informação do roubo será espalhada para que as outras instituições tenham conhecimento do fato e o dispositivo não seja utilizado maliciosamente	a instalação de um programa Antivírus e um Sistema Operacional Atualizado.
17. O eSIM oferece uma experiência em transmissão digital aos usuários, vindo para gerenciar a conectividade celular para empresas. A equipe de TI estará apta a fornecer, implantar e gerenciar a conectividade celular mediante provedores de Gerenciamento de Dispositivos Móveis (MDM) como o Intune da Microsoft.	um plano de ação feito pelas organizações visando, dentre outros aspectos, a celeridade na implantação de recursos de segurança dos dispositivos móveis.

PERGUNTA	RESPOSTA
18. As redes móveis de longo alcance incluem as tecnologias de redes sem fio caracterizadas por possuir alcance em áreas extensas e que estão baseadas nos padrões 3GPP (Third Generation Partnership Project), IEEE 802.16 e tecnologias legadas (2G). Fazem parte também as tecnologias viabilizadoras da quinta geração móvel (5G).	possibilitarem a sua implantação da comunicação sem fio em todos os lugares.
19. Essencialmente, a tecnologia celular divide áreas geográficas em células. Cada célula hospeda uma estação base, assim como uma torre com uma antena no topo. Dependendo da tecnologia, uma torre celular pode captar um sinal a até 40 quilômetros de distância.	uma estação fixada em um sistema de rádio móvel para comunicação por rádio com estações móveis.
20. Normalmente, os sistemas de paging são usadas para notificar um assinante da necessidade de ligar determinado número de telefone ou viajar para uma local conhecido para receber mais instruções. O sistema de paging transmite a página para a área de serviço usando estações-base que enviam a página em uma portadora de rádio.	são sistemas de comunicação que enviam mensagens curtas, a um determinado assinante, de forma numérica, alfanumérica ou voz.
21. O desenvolvimento do aplicativo se dará com o software Android Studio na linguagem de programação Kotlin, a qual vem mostrando ser tendência no cenário de programadores, buscando trazer uma nova tecnologia para dentro da Empresa Brasileira de Pesquisa Resumos Expandidos XIV Mostra de Estagiários e Bolsistas 65 Agropecuária (Embrapa).	imutabilidade.
22. A linguagem JavaScript também tem suporte nativo para arrays, embora sua primeira versão tenha sido lançada sem esse suporte. Um array armazena valores sequencialmente, todos ao mesmo tempo.	estruturas usadas para ajustar várias partes dos dados ou variáveis.
23. JavaScript foi criada na Netscape na fase inicial da Web e, tecnicamente, 'JavaScript' é marca registrada, licenciada pela Sun Microsystems (Agora Oracle), usada para descrever a implementação da linguagem pelo Netscape (Agora Mozilla).	métodos, variáveis, operadores e objetos.
24. É um kit de desenvolvimento que permite aos programadores desenvolverem aplicações em Java. A empresa Oracle Corporation o fornece para download, com suporte a diversos sistemas operacionais".	JDK.
25. "Vale a pena citar que as versões mais recentes do iOS podem ou não ser compatíveis com os hardwares mais antigos dos dispositivos da Apple, servindo como um guia inicial para saber qual versão do sistema operacional é suportada por cada hardware."	I e III.
26. "O processo de instalação e gerenciamento do SDK é realizado no ambiente do Android Studio por meio do SDK Manager (Gerenciador do SDK). Em alguns momentos, será necessário acessar o SDK Manager para fazer download de novos componentes ou atualizar os componentes já instalados.	ser um software que possibilita aos programadores desenvolver de forma nativa os aplicativos direcionados para a plataforma Android.
27. "O add-on Google API's é uma extensão do Android SDK que disponibiliza essencialmente uma API externa para trabalhar com mapas até de outros componentes e serviços do Google que rodam no Android.	semelhante à API do Corona, por apresentar uma escrita do código simples.
28. "Por padrão, o IDE a configura como 'Android', assim são exibidos apenas os arquivos mais importantes para o desenvolvimento do projeto. Para ver a estrutura real de arquivos, selecione a opção 'Project'.	uma lista suspensa que apresenta uma série de possibilidades que alteram a maneira de exibir os arquivos do projeto.
29. O Gradle é um sistema open-source de automação de build que segue os mesmos conceitos de ferramentas como Ant e Maven, ambos em Apache Foundation. Entretanto, em vez de utilizar arquivos XML para definir o processo build, o Gradle utiliza uma DSL.	agrupar todas as etapas e recursos básicos para o desenvolvimento de um arquivo "apk".
30. "Float: Palavra-Chave Java usada para definir uma variável primitiva com um número de ponto flutuante de 4 bytes de armazenamento. A classe wrapper correspondente é o Float".	a apresentação de um valor decimal, entretanto as casas decimais se caracterizam pela "flutuação".

PERGUNTA	RESPOSTA
31. “Kotlin é uma linguagem de programação desenvolvida pela JetBrains, uma empresa que criou o Android Studio. Tem uma sintaxe muito simples e agradável, que é compilada para executar na JVM (Java Virtual Machine), portanto, proporciona interoperabilidade total com Java.	ocorre de maneira similar ao Java, onde um conversor automatizado transfere os dados do Java para Kotlin com a mesma velocidade.
32. “A declaração de uma variável não define nem garante o seu valor. Variáveis não inicializadas podem conter qualquer valor e, sendo assim, seu uso acidental pode conduzir a resultados estranhos, levando-nos a procurar problemas em outras partes do programa.	2, 3, 1, 4.
33. “Durante o processo de compilação, o Kit de Desenvolvimento de Software (SDK) executa a ferramenta Android Asset Packaging Tool - aapt (“Ferramenta de Empacotamento de Recursos do Android”). Essa ferramenta se encarrega de procurar por arquivos e referências de recursos e, como resultado, a Classe R é gerada automaticamente.	F, F, V, V.
34. “Em seu núcleo (core), o GWT é um compilador especial que pode transformar Java em JavaScript, com um Runtime mínimo. Permite que você escreva sobretudo código Java padrão, então o compile para JavaScript para rodar em um browser ou outro ambiente HTML.	estabelece um objeto e o seu funcionamento.
35. “Se você instalou o Java 2 SDK, é provável que tenha visto a execução do applet. O Java Plug-in pode ser instalado junto com o SDK e configurado para substituir o interpretador Java embutido na Internet Explorer e em outros browsers.	plataformas móveis que terão suporte e as linguagens de programação utilizadas no desenvolvimento.
36. “O iOS foi desenvolvido pela Apple e sua execução é restrita aos hardwares construídos por ela. Portanto, somente os dispositivos da própria autora é que executam com sucesso o iOS. As versões mais atuais do iOS já possuem suporte para os novos hardwares embutidos nos mais recentes dispositivos móveis da Apple, entre eles, suporte para acelerômetro, giroscópio, câmera e GPS, entre outros recursos.	um sistema de características distintas desenvolvido para o mercado de dispositivos móveis, que possibilita, dentre outros aspectos, a ativação individual nesse dispositivo.
37. “Considerando Java como a linguagem orientada a objetos do Android, já podemos aceitar alguns pontos fundamentais: Em Java, sempre estamos escrevendo código dentro de uma classe. Uma classe chama e/ou usa outra classe /objeto, e assim o programa segue funcionando.	Ser Orientada a Objetos e ser Tipada Estatisticamente.
38. “Existem alguns recursos de aceleração de hardware que podem melhorar o desempenho do emulador. Antes de executar um aplicativo no emulador, você precisa criar um AVD (Android Virtual Device)”.	possibilitar a simulação e realização dos testes nos aplicativos que serão desenvolvidos.
39. “As versões anteriores do Android SDK eram um arquivo completo de ferramentas, documentação e classes. A partir da versão 1.6 do SDK, o arquivo contém somente ferramentas – essencialmente um conjunto de ferramentas SDK Management.	F, F, V, V.
40. “Cada lançamento de versão do Android demanda meses até que o dispositivo móvel do usuário seja atualizado. Ao criar um projeto no Android Studio, o IDE fornece dados sobre a abrangência de usuários para cada versão disponível do sistema.	JDK, IDE e SDK.
41. “Uma maneira de desenhar várias formas com XML é criar vários arquivos XML que representem formas diferentes. Uma maneira simples de fazer isso é alterar o arquivo xml drawable.xml, que adiciona uma série de formas e as empilha verticalmente.	a adoção do padrão retângulo, além de ser possível selecionar um padrão distinto, utilizando-se a tag type.
42. “O arquivo AndroidManifest.xml existe na raiz do diretório do aplicativo e contém todas as relações projetadas entre um aplicativo específico e os Intents. Os arquivos AndroidManifest.xml agem como descritores de implementação de aplicativos Android.	este aplicativo descreverá o nome inserido na classe BroadcastReceiver e seus IntentFilters.

PERGUNTA	RESPOSTA
43. O XML também define LayoutParams usando a convenção android:layout_[attribute], onde [attribute] se refere a um atributo de layout como largura ou altura. Além do layout, você também pode definir outros atributos relacionados à view em XML, como android:padding, que é análogo ao método setPadding().	determinar, dentre outros aspectos, o espaço existente entre os objetos na interface do usuário.
44. : “Foi projetado para bloquear uma área na tela para exibir um único item. Geralmente, deve ser usado para manter uma única exibição filho, porque pode ser difícil organizar as exibições filho de uma maneira escalável, para diferentes tamanhos de tela, sem que os filhos se sobreponham.”	FrameLayout
45. : “Cada subclasse LayoutParams apresenta a sua própria sintaxe para definir valores. Cada elemento denominado de ‘filho’ deve definir LayoutParams apropriados para o pai, embora possa também definir diferentes LayoutParams para os próprios filhos.	Match_Parent e Wrap_Content.
46. : “Intents e IntentFilters trazem o paradigma ‘clique aqui’ para o núcleo do uso (e desenvolvimento) de aplicativos móveis para a plataforma Android. [...] Um IntentFilter é uma declaração de capacidade e interesse em oferecer assistência àqueles em necessidade. Ele pode ser genérico ou específico em relação a quais Intents ele oferece seu serviço.	ajudar na classificação de uma determinada ação.
47. Se uma imagem diz mais que mil palavras, então uma animação deve dizer muito mais. O Android suporta vários métodos para criar animação, seja por meio de XML, por animações quadro a quadro XML do Android usando a API Graphics do Android ou por meio do suporte do Android para OpenGL ES.	2, 4, 3, 1.
48. “Os Intents explícitos especificam qual aplicativo atenderá ao Intent, fornecendo o nome do pacote do aplicativo de destino ou o nome da classe de um componente totalmente qualificado. Normalmente, usa-se um Intent explícito para iniciar um componente no próprio aplicativo porque se sabe o nome de classe da atividade ou do serviço que se quer iniciar.	à navegação inovadora e codificação Android.
49. Não é difícil imaginar que uma experiência de usuário absolutamente única é possível com o Android por causa da variedade de Activitys com IntentFilters específicos instalados em cada dispositivo. Sua arquitetura é passível de atualização de diversos aspectos de uma instalação Android para fornecer funcionalidades e personalização sofisticadas.	uma tela visível, pois existe uma relação individualizada entre uma Activity e uma tela de interface do usuário.
50. Se você já trabalhou com OpenGL, achará a implementação do OpenGL ES do Android razoavelmente simples. Você deve se lembrar, no entanto, que os telefones celulares, tablets e outros dispositivos móveis não têm o poder de processamento gráfico de um desktop.	a modalidade direcionada aos sistemas embarcados que estabelece uma API com características de diversas plataformas e linguagens.
51. Um ContentProvider pode usar qualquer forma de mecanismo de armazenamento de dados disponível na plataforma Android, incluindo arquivos, bancos de dados SQLite ou mesmo um mapa hash de memória se não for necessária a persistência dos dados. O ContentProvider é uma camada de dados que fornece abstração de dados para seus clientes e centraliza as rotinas de armazenamento e recuperação em um único local.	a inserção de uma série padronizada de métodos, possibilitando a um aplicativo o acesso a um arquivo de dados.
52. A conhecida classe Intent é usada para ativar BroadcastReceivers. Os parâmetros serão diferentes, dependendo de se você está iniciando uma Activity, um Service ou um BroadcastReceiver, mas é a mesma classe Intent usada por toda a plataforma Android.	2, 3, 1, 4.
53. Aplicativos para fazer slides permitem criar apresentações profissionais pelo celular, sem depender de um computador. Os usuários podem editar as páginas individualmente, selecionar templates prontos, mudar o layout e inserir textos, fotos e elementos gráficos.	de subclasses das classes definidas como View e ViewGroup, pois servem de referência para o desenvolvimento dos layouts.

PERGUNTA	RESPOSTA
54. Embora o Android ofereça suporte para aceleração de hardware, alguns aparelhos e dispositivos que executam o Android tiveram problemas de desempenho com OpenGL ES no passado. Antes de embarcar em um projeto usando OpenGL, considere o hardware alvo e faça testes exaustivos para se certificar de que você não sobrecarregue o seu hardware com elementos gráficos OpenGL..	pela Khronos Group e representa uma API espetacular para componentes gráficos nas versões 2D e 3D.
55. A atualização de Android em ação representa nosso esforço mais recente para proporcionar a cobertura de assuntos importantes do desenvolvimento Android, a saber: a expansão para o espaço do tablet com o Android 3x, bem como os avanços dos elementos gráficos e de mídia móveis, como o RenderScript.	auxiliar os seus desenvolvedores na busca de uma performance elevada, direcionada para operações gráficas.
56. primeiro você vai criar uma classe que usa o Android para desenvolver uma superfície em branco para desenhar. Você vai usar os comandos OpenGL ES para desenhar um quadrado e um cubo animado na superfície. Para começar, abra um novo projeto chamado OpenGLSquare e crie uma Activity chamada OpenGLSquare.	são utilizados para o desenvolvimento de um OpenGLContext e uma Window direcionada para a criação de desenhos.
57. Os Intents permitem iniciar uma atividade em outro aplicativo descrevendo uma ação simples que você gostaria de executar (como 'exibir um mapa' ou 'tirar uma fotografia') em um objeto Intent. Ele especifica uma ação que fornece alguns dados com os quais realizar a ação.	F, F, V, V.
58. Um objeto Intent carrega informações que o sistema Android usa para determinar o componente a iniciar (como o nome exato do componente ou categoria do componente que deve receber o Intent), além de informações que o componente receptor usa para realizar a ação adequadamente (como a ação a tomar e os dados a usar.	I e III.
59. Com o Android, você pode criar desenhos simples usando uma abordagem de arquivo XML. Você pode querer usar XML por vários motivos. Uma razão básica é porque é simples de fazer. Além disso, vale a pena ter em mente que os elementos gráficos descritos por XML podem ser modificados posteriormente por meio de programação, assim o XML fornece uma maneira simples de fazer o projeto inicial, que não é necessariamente estático.	elementos gráficos apresentados por XML, que podem ser alterados posteriormente através de programação.
60. Um ViewGroup é uma visão especial que pode conter outras visões, chamadas de filhos. O grupo de visões é a classe base para layouts e contêineres de visões. Essa classe também define a classe ViewGroup.LayoutParams, que serve como a classe base para os parâmetros de layouts.	uma classe que dispõe de diversos componentes menores.
61. É comum utilizarmos bibliotecas externas para o desenvolvimento do seu aplicativo. Você deve se atentar ao fato de que essas bibliotecas devem ser compatíveis com o compileSdkVersion e o targetSdkVersion. Por padrão, o Android Studio utiliza uma biblioteca de compatibilidade para os recursos da plataforma. Caso haja alguma incompatibilidade nas configurações, o Gradle o notificará.	adota um modelo de compilação release.
62. Uma outra característica dos bancos de dados SQL é que são muito rápidos e versáteis, sendo utilizados em larga escala por aplicações empresariais. Além disso, o padrão SQL também facilita bastante outros desenvolvedores a construírem interações.	strings.xml
63. A classe permite realizar operações com a base de dados sem a necessidade de instruções SQL. Para realizar a atualização de um registro é preciso, apenas, chamar o método update informando o nome da tabela, os valores e a condição	2, 3, 1, 4.

PERGUNTA	RESPOSTA
64. Preparar e lançar versões você pode gerenciar o Android App Bundle (que é o formato de publicação recomendado pelo Google Play) ou os APK's do seu App e lançá-lo em uma faixa específica. Cada versão é uma combinação de um ou mais artefatos preparados com o objetivo de lançar um App ou uma atualização.	o usuário consegue compilar uma versão de lançamento do aplicativo.
65. Uma versão gerenciada do Google Play é usada por empresas e funcionários para acessar um ecossistema completo de App's de trabalho e produtividade. Os recursos de gerenciamento integrados do Android permitem que os administradores de TI gerenciem totalmente os dispositivos usados exclusivamente para o trabalho.	uma loja virtual utilizada para celulares que adotam o sistema Android.
66. Na plataforma Android, a manipulação de dados no banco SQLite é facilitada com o uso da classe SQLiteOpenHelper. Em termos de programação, a classe SQLiteOpenHelper é utilizada como superclasse em uma hierarquia e possui dois métodos abstratos que necessitam ser implementados: onCreate e onUpgrade.	criação e gerenciamento das versões presentes no banco de dados.
67. Ao trabalhar com o Gradle, é possível realizar ajustes para que possa ser gerado um arquivo '.apk' conforme a necessidade. Para isso, o arquivo 'build.gradle (Module: app)' permite modificar diversas configurações de compilação.	tem o objetivo de completar ou extrair informações oriundas do Android. Manifest.xml, porém, que se tornam configuráveis nessa localidade.
68. A biblioteca Room fornece acesso ao banco de dados, garantindo todo o poder da API do SQLite. Para que informações possam ser armazenadas no banco de dados, é necessário mapear os objetos que estão representados em classes Java através de anotações. Uma classe pode representar uma tabela no modelo relacional de armazenamento de dados.	criar aplicativos com a capacidade de arquivar dados em uma memória secundária do aparelho.
69. Quando o usuário navegar para o link de download no dispositivo Android, o arquivo será transferido, e o sistema Android iniciará automaticamente a instalação no dispositivo. No entanto, o processo de instalação só começará automaticamente se as configurações do usuário estiverem definidas para permitir a instalação de App's provenientes de fontes desconhecidas.	da preparação do aplicativo para o lançamento e o acolhimento do arquivo do APK disponível para o lançamento no site.
70. Para preparar o aplicativo para lançamento, configure, compile e teste uma versão de lançamento. As tarefas de configuração são objetivas e envolvem tarefas básicas de limpeza e modificação do código que ajudam a otimizar o aplicativo.	possibilita o acesso a uma série de ferramentas dos desenvolvedores.
71. O compartilhamento de dados é realizado apenas quando desejado e possibilita, por exemplo, que dados armazenados em um arquivo possam ser consultados ou modificados por outros aplicativos. Esse recurso também pode ser empregado em base de dados criadas no banco de dados SQLite, ou em termos gerais, em qualquer tipo de dados armazenado de maneira persistente."	I e III.
72. Se você fornecer um número de versão mais recente que a versão de banco de dados que está armazenada no dispositivo, o método onUpgrade de DatabaseOpenHelper vai ser chamado para migrar os dados para a nova versão.	ser utilizado no processo de modificação ao qual a estrutura do banco de dados está sujeita.
73. Quando o usuário tenta instalar um App desconhecido em um dispositivo com Android 7.1.1 ou versões anteriores, o sistema pode mostrar uma caixa de diálogo perguntando se ele quer permitir que apenas um App desconhecido específico seja instalado. Em quase todos os casos, recomendamos que o usuário permita a instalação de apenas um App desconhecido por vez, caso essa opção esteja disponível.	proteger os usuários em relação à instalação e aos downloads inapropriados oriundos de outras localidades não confiáveis.

PERGUNTA	RESPOSTA
74. Um recurso foi adicionado ao Android Nougat para definir o WebView do Chrome como preferência e desativar o app Android System WebView por padrão. Esse recurso ajudou os usuários ao minimizar a área ocupada por recursos do Android System WebView quando não estava em uso, enquanto ainda permitia que os usuários desativassem o Chrome e voltassem a um WebView que não é do Chrome.	Android 8.0.
75. As informações de contato são armazenadas em um banco de SQLite. O SQLite é um mecanismo de banco de dados mais amplamente distribuídos do mundo. Cada fragmento deste aplicativo interage com um banco de dados SQLite por intermédio da classe unitária.	2, 3, 1, 4.
76. O SQLite é um banco de dados relacional, assim, para o armazenamento persistente de dados é necessário definir tabelas e seus respectivos campos. O banco de dados SQLite oferece aos desenvolvedores de aplicativos o recurso de armazenamento persistente de dados.	2, 3, 1, 4.
77. É muito importante entender que você só precisa criar um provedor de conteúdo caso tenha necessidade de expor informações para outras aplicações se você precisar de um banco de dados privado que seja acessado apenas pelo seu aplicativo, utilize um banco de dados SQLite.	ic_launcher.png
78. Assim, o nome no atributo package do manifesto precisa sempre corresponder ao nome do pacote básico do projeto em que você mantém as atividades e o restante do código do aplicativo. É claro que você pode ter outros subpacotes no projeto, mas esses arquivos precisam importar a classe R.java usando o namespace do atributo package.	como identificador único pertencente ao aplicativo da loja.
79. Também é possível acessar o serviço por meio do aplicativo Play Store, disponível em dispositivos móveis com Android. O Google Play lista os aplicativos mais baixados no serviço, entre eles 'Netflix' e 'Spotify Music', com mais de cem milhões de instalações, e 'WhatsApp Messenger' e 'Instagram', com mais de 1 bilhão de instalações.	enviar um APK configurado com uma assinatura de chave.
80. Os registros devem ser agrupados em tabelas e o conjunto de tabelas representa o Banco de Dados. Através deste modelo, é possível relacionar os dados armazenados, ou seja, é possível relacionar, por exemplo, uma tabela de Cliente com uma de Compras, facilitando a consulta de quais compras foram realizadas por determinado cliente.	desenvolver uma listagem com um típico script dentro de uma linguagem SQL.

Boas provas !!