

JJD310: Desarrollo de Apps para Android 5 Lollipop – skill test

Nombre completo: _____ Nota: _____

Q1 – ¿Qué función desempeña un *BroadcastReceiver* en Android?

- a) Reacciona a anuncios de difusión
- b) Realiza acciones o labores de procesamiento en 'background'
- c) Permite comunicar datos entre diferentes *Activity*/s
- d) Ninguna de las anteriores

Q2 – ¿Qué significa APK en Android?

- a) Hace referencia a los paquetes de la API de Android (Android Packages)
- b) Son las siglas de Android Packaging Kit, además de utilizarse como extensión de los archivos de aplicaciones
- c) Android Prototype Key, que se utiliza para firmar la aplicación justo antes de subirla al Play Store
- d) Ninguna de las anteriores

Q3 – ¿Qué es Android?

- a) Es un conjunto de componentes software (sistema operativo y APIs) especialmente diseñado para dispositivos móviles
- b) Es la denominación del dispositivo móvil propio de Google
- c) Es una máquina virtual, similar a la JVM de Java
- d) Ninguna de las anteriores

Q4 – ¿Cuál es el ciclo de vida de los *Service* en Android?

- a) `onCreate()` -> `onStartCommand()` -> `onDestory()`
- b) `onRecieve()`
- c) `final()`
- d) El ciclo de vida de un *Service* es el mismo que el de una *Activity*

Q5 – ¿Que es un *ViewGroup* en Android?

- a) Es la clase base que representa a cualquier otra clase en Android
- b) Representa cualquier *View* que pueda anidar otras vistas
- c) Layouts
- d) Ninguna de las anteriores

Q6 – ¿Qué es un *context* en Android?

- a) Es una entidad que guarda información de carácter global sobre la aplicación
- b) Se usa para crear o lanzar otros componentes
- c) En Android hay básicamente dos *context*, el devuelto por el método `getContext()` y el de `getApplicationContext()`
- d) Todas las anteriores

Q7 – ¿Cuántos tamaños de pantalla diferentes hay definidos en Android?

- a) Android da soporte a cualquier tamaño, así que la definición es global
- b) Android tiene tabulados los tamaños de pantalla, así que ningún dispositivo puede salirse de esa clasificación
- c) Android permite los tamaños *small*, *normal*, *large* y los *x-large*
- d) El tamaño es un parámetro que la plataforma Android ni si quiera integra en su definición

Q8 – ¿Cómo se pasan datos de una *Activity* a un *Service* en Android?

- a) Se pueden almacenar datos en una base de datos común y acceder a ellos tanto desde una *Activity* como desde un *Service*
- b) No se pueden pasar datos de una *Activity* a un *Service*

- c) Usando el método `putExtra()` en un `Intent`, y con `setResult()`
- d) A y C
- e) Ninguna de las anteriores

Q9 – ¿Cuál es la utilidad de un `ContentProvider` en Android?

- a) Enviar datos de una aplicación a otra aplicación
- b) Almacenar datos en una base de datos
- c) Permitir que los datos de una aplicación se puedan compartir con otras
- d) Ninguna de las anteriores

Q10 – Indica los componentes principales de una aplicación en Android

- a) `Activity`
- b) `Resources`
- c) `Service`
- d) `BroadcastReceiver`
- e) `uses-permission`
- d) `ContentProvider`

Q11 – ¿En qué hilo se ejecuta un `BroadcastReceiver`?

- a) `Worker Thread`
- b) `Main Thread`
- c) `Activity Thread`
- d) Ninguna de las anteriores

Q12 – ¿Cuál es el ciclo de vida de una `Activity` hasta llegar al *foreground* (foco)?

- a) `onCreate()` -> `onStart()` -> `onResume()` -> `onStop()` -> `onRestart`
- b) `onCreate()` -> `onStart()` -> `onResume()` -> `onStop()`
- c) `onCreate()` -> `onStart()` -> `onResume()`
- d) Ninguna de las anteriores

Q13 – ¿Cómo se pasan datos entre `Activity`/s?

- a) `Intent`
- b) `ContentProvider`
- c) `BroadcastReceiver`
- d) Ninguna de las anteriores

Q14 – ¿Cuáles de las siguientes afirmaciones son ciertas acerca de los atributos de tipo *margin* y *padding* usados en el diseño de layouts en Android?

- a) El atributo *margin* solo está disponible para las vistas de tipo `Layout` (`LinearLayout`, `RelativeLayout`, etc.)
- b) El atributo *padding* se usa para declarar un cierto offset (en dp o px) en el contenido de un `View`
- c) A y B
- d) Ninguna de las anteriores

Q15 – ¿Qué método debe emplearse para iniciar una `Activity` y que esta devuelva valores de retorno?

- a) `startActivityForResult()`
- b) `startActivityForResult()`
- c) `Bundle()`
- d) Ninguna de las anteriores

Q16 – ¿Cómo se puede detener un `Service` en Android?

- a) `finish()`
- b) `system.exit()`
- c) Sólo puede realizarse manualmente
- d) `stopSelf()` and `stopService()`

Q17 - ¿Qué es un mensaje *log* en Android?

- a) Los mensajes log se emplean para depurar (*debug*) una aplicación
- b) Es igual que un `printf()`
- c) Similar a un `Toast`
- d) Ninguna de las anteriores

Q18 - ¿Cuáles son los posibles valores de retorno (*resultCode*) cuando se llama a `startActivityForResult()` en Android?

- a) `RESULT_OK`
- b) `RESULT_CANCEL`
- c) `RESULT_CRASH`
- d) A y B
- e) B y C

Q19 - ¿Qué es el *Manifest* en una aplicación Android?

- a) Tiene información acerca de los ficheros de layout a usar en la aplicación
- b) Indica únicamente los permisos y `Activity`/s que se integran en la aplicación
- c) Su contenido define completamente una aplicación
- d) Ninguna de las anteriores

Q20 - ¿Cuál es el ciclo de vida de un `BroadcastReceiver` en Android?

- a) `sendIntent()`
- b) `onRecieve()`
- c) `implicitBroadcast()`
- d) `sendBroadcast()`, `sendOrderBroadcast()`, and `sendStickyBroadcast()`.

Q21 - ¿Qué es una `Activity` en Android?

- a) Una `Activity` permite al usuario interactuar con la pantalla y actuar en base a las acciones/pulsaciones que este realiza
- b) Una `Activity` Gestiona el contenido de la aplicación
- c) Una `Activity` alberga los elementos gráficos de la aplicación, y los ordena para presentárselos al usuario
- d) Ninguna de las anteriores

Q22 - ¿Cuáles son layouts disponibles en Android?

- a) `LinearLayout`
- b) `FrameLayout`
- c) `TableLayout`
- d) `RowsLayout`
- e) `RelativeLayout`

Q23 - Selecciona todas las respuestas que se correspondan con valores de retorno del método `onStartCommand()`, implementado por los `Service` en Android

- a) `START_STICKY`
- b) `BOUND_SERVICE`
- c) `START_NOT_STICKY`
- d) `START_REDELIVER_INTENT`
- e) `RESULT_OK`

Q24 - Señala las opciones verdaderas acerca de la gestión de recursos en Android:

- a) Los recursos del proyecto pueden colocarse en cualquier carpeta del árbol de directorios, siempre y cuando se referencien con la palabra clave `resources`
- b) Los recursos por defecto se ubican en carpetas que no tienen ningún modificador como sufijo
- c) Los modificadores (sufijos) empleados en las carpetas que guardan los recursos alternativos deben posicionarse en un orden no aleatorio
- d) La clase `R` almacena referencias a los recursos como identificadores de tipo `long`
- e) Un desarrollador puede combinar los modificadores de recursos como estime oportuno, incluso si no hay ningún terminal en el mercado que pueda presentar la correspondiente configuración

Q25 – Señala aquellas capas que conforman el *Android Stack*:

- a) Application Framework
- b) Applications
- c) LogCat
- d) Kernel
- e) Activity Stack