JJD310: Desarrollo de Apps para

Android 5 Lollipop – skill test

Nombre completo:\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Grade:\_\_\_\_\_\_\_\_

**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) startActivityToResult()

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 Final del formulario

Final del formulario