Conhecimentos teóricos

1. Quais são os ciclos de vida de um aplicativo?

R: **Concepção, Design, Desenvolvimento, Estabilização**,Implantação

2. Quais são os ciclos de vida de uma página?   
R: **Page Request, Start, Initialization, Load, Postback event handling, Rendering, Unload**

3. Como o Xamarin trabalha com a navegação entre páginas?   
R:Após criação da página raiz, é instanciado *a* classe NavigationPage, após isso a páginas vão se empilhando sobre as outras permitindo que você navegue entre elas com alguns métodos da classe. Mas há também outras formas de navegação TabbedPage, CarouselPage, FlyoutPage.

4. Como define a página principal do app?   
R: Através do atributo da MainPage da classe Application.

5. Qual o modelo de arquitetura mais usado no xamarin?   
R: MVVM

6. O que são behaviors?   
R: Os comportamentos são classes que permitem que você adicione funcionalidade aos controles da interface do usuário sem precisar subclasseá-los. Em vez disso, a funcionalidade é implementada em uma classe de comportamento e anexada ao controle como se fosse parte do próprio controle. Este artigo fornece uma introdução aos comportamentos.

7. O que são custom renders?   
R: Os custom renders permitem que os desenvolvedores substituam o processo de renderização usando os controles nativos para personalizar a aparência e o comportamento dos Xamarin.Forms controles em cada plataforma.

8. O que é Data Binding?   
R: A vinculação de dados é a técnica de vincular propriedades de dois objetos para que as alterações em uma propriedade sejam refletidas automaticamente na outra propriedade. A vinculação de dados é parte integrante da arquitetura do aplicativo MVVM

9. Quais são os tipos de binding? R:

10. O que é um Dependency Service?

R: A [DependencyService](https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/xamarin.forms.dependencyservice) classe é um localizador de serviço que permite que Xamarin.Forms os aplicativos invoquem a funcionalidade de plataforma nativa do código compartilhado.

11. O que são effects?

R: Os efeitos permitem que os controles nativos em cada plataforma sejam personalizados e normalmente são usados para alterações de estilo pequeno.

12. Diferença entre Effects e Custom Renders? R: Enqaunto o effects é utilizado para mudanças menores , o custom renderer utilizamos para customização um pouco maiores e não tão pontuais.

13. O que são gesture recognizer?  
R: Gesture Recognizer são formas de identificar gestos como de clicar em um componente de tela

14. O que são triggers?   
R: Os gatilhos permitem expressar ações declarativamente em XAML que alteram a aparência dos controles com base em eventos ou alterações de propriedade. Além disso, os gatilhos de estado, que são um grupo especializado de gatilhos, definem quando um [VisualState](https://docs.microsoft.com/pt-br/dotnet/api/xamarin.forms.visualstate) deve ser aplicado

15. Como você lida com o gerenciamento das VM e desacopla totalmente seu código?   
R:Tenho pouca experiencia com gerenciamento de VMs , já criei algumas VMs cara hospedar sites e subir APIs , mas algo bem simples.