Список вопросов по РПОдМП

1. Программный стек Android. Виртуальная машина Dalvik.
2. UIviewController и его жизненный цикл
3. Анимация и спецэффекты.
4. Разработка интерфейсов, не зависящих от разрешения и плотности пикселов.
5. Протоколы в obj-c
6. Приемы для улучшения производительности и уменьшения потребления памяти для приложений Android.
7. Основные права и полномочия для запуска приложений на устройстве.
8. Архитектура Android-приложений.
9. Паттерн Proxy
10. Работа с настройками сотовой сети, подключение голосовых услуг, получение и отправка коротких сообщений.
11. Паттерн MVC
12. Жизненный цикл мобильного приложения.
13. Foundation и основные его классы
14. Работа с интернет-ресурсами.
15. Паттерн Singleton
16. Геолокационные и картографические сервисы: конфигурирование и использование.
17. Posix потоки в ios
18. Основные составляющие манифеста приложения.
19. Паттерн abstract factory и class cluster
20. Курсоры, ContentValues. Получение данных из SQLite.
21. Паттерн Composite
22. Сенсорные датчики. Sensor manager.
23. Notification в ios
24. Адаптеры и привязка данных.
25. ARC модель
26. Intents и Activities. Принципы работы Intent-фильтров.
27. NSObjectи методы
28. Диалоговые окна: создание и использование.
29. Методы синхронизации между потоками в ios
30. Акселерометр, датчик ориентации и компас: регулировка и программные функции.
31. Строки в obj-c
32. Фоновые службы, toast-уведомления и сигнализация.
33. UIview
34. Архитектура ios-приложений
35. Ручная модель управления памятью
36. GCD в IOS
37. Паттерн Iterator
38. CoreData
39. Коллекции в obj-c
40. Многопоточность в CoreData
41. Паттерн Momento
42. Дата и время, работа с календарями
43. Паттерн TemplateMethod
44. NSOperation
45. Категории в obj-c
46. Коллекции в obj-c
47. Паттерн Command
48. Autorelease пулы
49. Паттерн Facade
50. Межпроцессное взаимодействие. Язык AIDL.
51. Паттерн ChainofResponsibility
52. Паттерн Observer
53. Блоки в obj-c
54. Паттерн Adapter
55. Паттерн Receptionist
56. Понятие высших и низших платформ. Определение основных компонентов архитектуры: CocoaTouch, Media, CoreServices,UIKit, Foundation и Core OS.
57. Типы коллекций: массивы, наборы, словари
58. Понятие многопоточности. Способы обработки данных в потоке.
59. Проверка на необходимость разрешений. Вызов диалога разрешений
60. Фрагменты в Android
61. Понятие view элемента
62. Управление потоком и операторы ветвления
63. Модификатор final
64. Обработка исключительных ситуаций
65. Компонент ОС Android “Activity”: жизненный цикл компонента
66. Layout-файлы - файлы разметки
67. Метод GET класса AsyncTask
68. Создание обычного потока в Java (Thread)
69. Механизм CallBack- методов для общения фрагмента с Activity
70. Size-классы и особенности layout в Swift