1、下列选项中，属于键盘事件的监听器的是（）。

A、OnClickListener

B、OnFocusChangeListener

C、OnKeyListener

D、OnTouchListener

答案：C

题型：单选题

2、下列选项中。属于控件上的焦点发生改变时触发的方法的是（）。

A、onKeyDown()

B、onKeyUp()

C、onFocusChanged()

D、onTouchEvent()

答案：C

题型：单选题

3、下列选项中，属于Android系统提供的处理物理按键事件的回调方法的是（）。

A、onKeyDown()

B、onFocusChanged()

C、onTouchEvent()

D、以上方法都不对

答案：A

题型：单选题

4、下列选项中，属于后退键的是（）。

A、KEYCODE\_POWER

B、KEYCODE\_HOME

C、KEYCODE\_BACK

D、KEYCODE\_VOLUME\_UP

答案：C

题型：单选题

5、下列选项中，属于处理屏幕触摸事件的方法的是（）。

A、onKeyDown()

B、onKeyUp()

C、onFocusChanged()

D、onTouchEvent()

答案：D

题型：单选题

6、下列选项中，不属于onTouchEvent()方法处理的事件的是（）。

A、MotionEvent.ACTION\_DOWN

B、MotionEvent.ACTION\_MOVE

C、KEYCODE\_BACK

D、MotionEvent.ACTION\_UP

答案：C

题型：单选题

7、下列选项中，属于只能在View中重写的方法的是（）。

A、onKeyDown()

B、onKeyUp()

C、onFocusChanged()

D、onTouchEvent()

答案：C

题型：单选题

8、下列选项中，属于View监听触摸事件时，必须实现的接口的是（）。

A、View.OnClickListener

B、View.OnKeyListener

C、View.OnTouchListener

D、View.OnFocusChangeListener

答案：C

题型：单选题

9、下列选项中，属于OnLongClickListener接口的方法的是（）。

A、onClick()

B、onLongClick()

C、onFocusChange

D、onLongChange()

答案：B

题型：单选题

10、下面关于GestureDetector的接口描述，正确的是（）。

A、OnDoubleTapListener接口用于监听鼠标/触摸板右击手势

B、OnContextClickListener接口用于监听双击和单击手势

C、OnGestureListener接口用于监听一些单击、滑动、长按等手势

D、SimpleOnGestureListener接口用于检测触摸屏上的手势

答案：C

答案解析：OnDoubleTapListener接口用于监听双击和单击手势,OnContextClickListener接口用于监听鼠标/触摸板右击手势。选项C中，SimpleOnGestureListener是类。

题型：单选题

11、下面关于OnGestureListener接口的描述，正确的是（）。

A、可以监听一些单击、滑动、长按等手势

B、当用户手指在屏幕上“拖过”（快速滑动时松手）时会触发OnGestureListener接口中的onFling()方法

C、当用户手指松开时一定会触发onSingleTapUp()方法

D、当用户按下屏幕时会触发onShowPress()方法

答案：A

答案解析：B选项中，当用户手指在屏幕上“拖过”会执行onFling()方法。C选项中当用户手指松开时，如果没有触发onScroll()方法和onLongPress()方法，才会触发onSingleTapUp()方法。

题型：单选题

12、下面关于OnDoubleTapListener接口中的方法的描述，正确的是（）。

A、当用户单击屏幕时会触发onSingleTap()方法

B、当用户双击屏幕时会触发onDoubleTap()方法

C、当用户双击屏幕时会触发onDoubleTapEvent()方法

D、当用户双击屏幕时会触发onSingleTapConfirmed()方法

答案：B

题型：单选题

13、下列选项中，不属于OnGestureListener接口中的方法的是（）。

A、onKeyDown()

B、onDown()

C、λ onScroll()

D、onFling()

答案：A

题型：单选题

14、下列选项中，属于在GestureLibray类中获取手势库中所有手势名称的方法的是（）。

A、addGesture()

B、getGestures()

C、getGestureEntries()

D、save()

答案：B

题型：单选题

15、下面选项中，属于GestureLibray类中保存手势库的方法的是（）。

A、save()

B、saveGesture()

C、commit()

D、setGestures()

答案：A

题型：单选题

16、下列选项中，属于系统软件Gestures Builder保存手势的路径的是（）。

A、/storage/gestures

B、data/data/<package name>/gestures

C、/storage/emulated/gestures

D、/storage/emulated/0/gestures

答案：D

题型：单选题

17、下面关于Looper主消息的循环器的描述，正确的是（）。

A、Looper是用来发送消息和处理消息的

B、Looper是每个线程中的MessageQueue的管家，用来接收Handler发送的消息

C、Looper用来监视消息队列里面的数据,一旦发现消息队列里面有数据就把消息给取出来

D、Looper是用来处理消息的

答案：C

题型：单选题

18、下面关于Android中消息机制的描述，正确的是（）。

A、Handler只能用来发送消息

B、Handler是用来发送消息和处理消息的

C、MessageQueue是用来收集消息并主动发送消息

D、Looper是由Handler创建的

答案：B

题型：单选题

19、下面关于onKeyDown()方法的描述，正确的是（）。

A、该方法主要用于捕捉手机键盘被按下的事件

B、Android程序中所有的View都可以重写该方法

C、该方法是KeyEvent.Callback接口中的抽象方法

D、以上说法都不对

答案：A,B,C

题型：多选题

20、下列的选项中，属于KeyEvent.Callback接口中的方法的是（）。

A、onKeyUp()

B、onKeyDown()

C、onTouchEvent()

D、onClick()

答案：A,B

题型：多选题

21、下列选项中，属于事件监听的处理模型的是（）。

A、Event Source

B、Event

C、MotionEvent

D、Event Listener

答案：A,B,D

题型：多选题

22、下列选项中，属于事件监听的事件源的是（）。

A、Button

B、TextView

C、菜单

D、窗口

答案：A,B,C,D

题型：多选题

23、下列选项中，属于用户触摸屏幕时产生的手势的是（）。

A、按下

B、滑动

C、弹起

D、挤压

答案：A,B,C

题型：多选题

24、双击、弹起操作属于键盘事件。

答案：错

答案解析：双击、弹起操作属于触摸事件

题型：判断题

25、当onTouchEvent()方法返回false时，表示并未完全处理该事件，继续等待该控件进行处理该事件。

答案：错

答案解析：当onTouchEvent()方法返回false时，表示并未完全处理该事件，更希望其他回调方法继续对其进行处理。

题型：判断题

26、当用户在该控件上松开某个按键时触发的方法为onKeyUp()。

答案：对

题型：判断题

27、onKeyDown()方法主要用于捕捉手机键盘被按下的事件。

答案：对

题型：判断题

28、onKeyUp()方法用于捕捉键盘按键弹起的事件。

答案：对

题型：判断题

29、Android系统中，onTouchEvent()方法用于处理屏幕的触摸事件。

答案：对

题型：判断题

30、可以在Activity中重写onFocusChanged()方法，用于监听焦点是否改变。

答案：错

答案解析：onFocusChanged()方法只能在View中重写

题型：判断题

31、事件监听的处理模型中的事件源封装了界面组件发生的特定事情。

答案：错

答案解析：事件监听的处理模型中的事件封装了界面组件发生的特定事情。

题型：判断题

32、按键事件的事件监听器必须实现的接口为View.OnTouchListener。

答案：错

答案解析：按键事件的事件监听器必须实现的接口为View.OnKeyListener。

题型：判断题

33、OnClickListener接口专门用于处理控件的点击事件。

答案：对

题型：判断题

34、当长时间按下某个View时触发的事件接口为OnLongClickListener。

答案：对

题型：判断题

35、OnFocusChangeListener接口用于处理控件焦点发生改变的事件。

答案：对

题型：判断题

36、当控件获得焦点时会触发OnFocusChangeListener接口中的回调方法onFocusChange()，而控件失去焦点时，不能触发该方法。

答案：错

答案解析：当控件获得焦点或者失去焦点时都会触发OnFocusChangeListener接口中的回调方法onFocusChange()。

题型：判断题

37、手机的手写输入的原理是根据用户输入的内容在预先定义的词库中查找最佳匹配项供用户选择。

答案：对

题型：判断题

38、GestureDetector类可以根据用户触摸的轨迹来判断绘制的手势。

答案：对

题型：判断题

39、当用户按下屏幕时会触发OnGestureListener接口的onDown()方法。

答案：对

题型：判断题

40、OnDoubleTapListener接口只能监听双击手势而不能监听单击手势。

答案：错

答案解析：OnDoubleTapListener接口可以监听双击手势和单击手势。

题型：判断题

41、当鼠标/触摸板右击时会触发OnContextClickListener接口中的 onContextClick()方法。

答案：对

题型：判断题

42、Android系统中的手势编辑控件为GestureOverlayView。

答案：对

题型：判断题

43、在Android Studio的Device File Explorer窗口中可以导出系统软件Gestures Builder保存的手势库。

答案：对

题型：判断题

44、GestureLibrary类提供的recognize()方法用于识别手势。

答案：对

题型：判断题

45、在子线程中可以更新UI界面。

答案：错

答案解析：UI界面只能在UI线程中更新。

题型：判断题

46、在主线程中必须使用Looper.loop()方法开启消息循环才能使用Handler发送消息。

答案：错

题型：判断题

47、Handler中handleMessage()方法用于发送消息。

答案：错

答案解析：Handler中handleMessage()方法用于处理消息。

题型：判断题

48、Handler中sendMessage()方法用于处理消息。

答案：错

答案解析：Handler中sendMessage()方法用于发送消息。

题型：判断题

49、Android中的事件主要有两种，分别为键盘事件、\_\_\_\_事件。

答案：触摸

题型：填空题

50、Android平台提供了两种事件处理机制，分别为基于\_\_\_\_机制的事件处理和基于监听\_\_\_\_的事件处理。

答案：回调；接口；

题型：填空题

51、对设备的键盘进行监听的接口为\_\_\_\_。

答案：OnKeyListener

题型：填空题

52、处理手机屏幕的触摸事件需要监听的接口是\_\_\_\_。

答案：OnTouchListener

题型：填空题

53、\_\_\_\_是指用户手指或触摸笔在触摸屏幕上连续碰撞的行为。

答案：手势

题型：填空题

54、Android系统提供了GestureLibraries工具类创建\_\_\_\_。

答案：手势库

题型：填空题

55、Handler主要用于发送消息和\_\_\_\_。

答案：处理消息

题型：填空题

56、简述监听的事件处理流程。

{

答案：

监听事件处理基于Event Source（事件源）、Event（事件）、Event Listener（事件监听器）3个对象进行展开，具体流程如下：

1、为事件源设置一个事件监听器。

2、当用户操作事件源时，会触发事件源的监听器

3、事件源生成对应的事件对象

4、将生成的事件对象作为参数传递给事件监听器。

5、事件监听器对事件对象进行判断，执行对应的事件处理器。

}

题型：简答题

57、简述开发基于监听事件的处理模型的步骤。

{

答案：

开发基于监听事件的处理模型大致分为3步，具体如下：

1、获取事件源。

2、实现事件监听器类。

3、事件源调用将事件监听器对象注册给事件源的方法。

}

题型：简答题

58、简述Handler消息机制的工作原理。

{

答案：

Handler消息处理机制主要包括四个关键对象，分别为Handler、Message、MessageQueue、Looper。具体功能如下：

(1) Handler主要用于发送消息和处理消息。

(2) Message是在线程之间传递的消息，它可以在内部携带少量的信息，用于在不同线程之间交换数据。

(3) MessageQueue为消息队列，它主要用于存放通过Handler发送的消息。

(4) Looper主要通过调用loop()方法，不断的从MessageQueue中获取消息，并分发到Handler中。

Handler消息机制是通过上述四个关键对象的配合使用而完成的。在UI线程中创建Handler对象，并通过该对象的sendMessage()方法发送消息到MessageQueue中，接着通过Looper调用loop()方法不断的从MessageQueue中获取消息，并分发到Handler中，最终通过Handler的handleMessage()方法处理获取的消息。

}

题型：简答题