

5. Giả sử file “mobile.png” nằm trong thư mục res/drawable và một đối tượng ImageView trong giao diện, phương thức nào được sử dụng để thiết lập ảnh cho đối tượng từ file “mobile.png”?

A.  
setImageResource(R.drawable.mobile.png)

B.  
setImageResource(R.drawable.mobile)

C.  
setImageDrawable(R.drawable.mobile)

D.  
setImageBitmap(R.drawable.mobile)

6. Phát biểu nào không phải là ưu điểm của việc phát triển ứng dụng trên nền tảng Android so với nền tảng iOS?

A. Có thể sử dụng các công cụ IDE khác nhau

B. Có thể dễ dàng tiếp cận với người dùng

C. Có thể sử dụng máy tính chạy các hệ điều hành khác nhau

D. Thử nghiệm trên nhiều thiết bị vật lý dễ dàng

7. Thuộc tính layout\_gravity của đối tượng view không tự căn chỉnh theo cả 2 hướng khi đặt đối tượng bên trong loại layout nào?

A. LinearLayout

B. GridLayout

C. RelativeLayout

D. FrameLayout

8. Android là hệ điều hành dựa trên nền tảng nào?

A. Windows

B. Là một biến

C. Là một biểu thức mà một hàm không cần tên

D. Là một giao diện (Interface)

13. Thuộc tính layout\_weight chỉ được sử dụng cho kiểu layout nào?

A. LinearLayout

B. FrameLayout

C. RelativeLayout

D. ConstraintLayout

14. Phương thức nào được sử dụng để xử lý sự kiện nhấn và giữ nút trong một khoảng thời gian?

A. setOnTouchListener

B. setOnClickListener

C. setLongClickListener

D. setOnLongClickListener

15. Kiểu layout nào phù hợp nhất để thiết kế giao diện cho các màn hình phức tạp, cần phải kiểm soát vị trí của nhiều đối tượng giao diện?

A. LinearLayout

B. RelativeLayout

C. ConstraintLayout

D. FrameLayout

16. Trong Kotlin, dấu chấm phẩy (;) được sử dụng trong trường hợp nào?

A. Kết thúc mỗi câu lệnh

B. Kotlin không sử dụng dấu chấm phẩy

C. Ngăn cách các câu lệnh trên cùng một dòng

D. Kết thúc mỗi dòng lệnh

20. Trong mã nguồn Kotlin, thuộc tính nào dùng để thay đổi phong chữ của văn bản trong TextView?

A. textStyle

B. typeface

C. textFont

D. fontFamily