안드로이드 개발환경

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 안드로이드, 아이폰의 개발 플랫폼 차이점을 비교하세요   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 구분 | 안드로이드 | 아이폰 | | 개발용 PC(하드웨어) | 아무거나 | Mac | | 개발용 PC의 OS | 아무거나 | Mac OS | | 배포 비용 | 25 | 1년 99달러 | | 개발 Language | java  Kotlin | Objective-c  Swift | | 스마트폰 운영체제 | Android OS(리눅스) | ios | | 전용 IDE | Android Studio  Eclipse(에러많음) | Xcode | | 어플리케이션 설치 파일 | apk | ipa | | 어플리케이션 마켓명 | 구글플레이스토어 | 앱스토어 | |
| 2 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 앱 개발시 안드로이드폰을 보유하고 있지 않다면 에뮬레이터를 이용하면 된다.  (2) 개발된 앱을 USB로 연결하여 스마트폰에 배포하려면, 스마트폰의 설정앱으로 들어가서, 개발자 옵션의 USB 디버깅 항목을 허용하도록 한다.  (3) Mac에서도 안드로이드를 개발할 수 있다.  (4) 안드로이드 앱을 구글 플레이 스토어를 거치지 않고, 스마트폰에 직접 배포하려 할때도 구글의 개발자  계정이 필요하며 25달러의 비용이 든다.  (5) 윈도우에서는 아이폰앱을 개발할 수 없다 |
| 3 | 이클립스가 안드로이드만을 위한 전용IDE가 아니기 때문에, 구글에서는 안드로이드 전용 IDE를 개발 및 제공하고 있다. 이 통합 개발 환경은 무엇인가?  ( 안드로이드스튜디오 ) |
| 4 | 다음 중 안드로이드에서 지원하지 않는 것은?  (1) 중력센서 지원  (2) NFC지원  (3) 오라클, MSSQL, MySQL과 같은 외부의 DBMS를 제어하는 JDBC  (4) 블루투스 통신 지원  (5) 소형 데이터베이스인 SQLite 지원 |
| 5 | 다음 빈칸을 채우세요   |  |  |  | | --- | --- | --- | |  | Java | 안드로이드 | | 컴파일 후 결과물 | .class | .class -> .dext | | 실행환경 | JVM | Android Runtime (안드로이드용 JVM) | |
| 6 | 다음은 무엇에 대한 설명인지 알맞는 말을 채우세요   |  |  | | --- | --- | | 설명 | 답 | | 컴퓨터 하드웨어와 이를 이용하려는 응용프로그램 사이의 인터페이스를 제공해주  는 운영체제의 핵심 부분 | 커널 | | 리눅스 커널을 기반으로 구글에서 제작한 모바일 운영체제 | 안드로이드os | | 안드로이드의 자바 API와 리눅스 커널 사이에 계층을 두어 자바API가 하드웨어를  제어할 수 있도록 인터페이스를 제공해주는 계층 |  | | DEX로 변환된 안드로이드 파일을 실행시켜주는 실행 계층 |  | |
| 7 | 다음 설명 중 틀린 것은?  (1) 앱 개발시 안드로이드폰을 보유하고 있지 않다면 에뮬레이터를 이용하면 된다.  (2) 개발된 앱을 USB로 연결하여 스마트폰에 배포하려면, 스마트폰의 설정앱으로 들어가서, 개발자 옵션의  USB 디버깅 항목을 허용하도록 한다.  (3) Mac에서도 안드로이드를 개발할 수 있다. |
|  |  |