|  |  |
| --- | --- |
| 1 | 다음 중 맞는 설명을 고르면?  **(1) Button, EditText, TextView 등은 서브 클래스를 정의하여 사용할 수 없다.즉 상속받아 클래스를 정의할 수 없다.**  (2) 안드로이드 위젯들은 개발자가 재정의 할 수 있다  **(3) 개발자가 재정의한 버튼 클래스는 레이아웃 xml 에서는 사용되어 질 수 없다**  (4) 레이아웃 xml 에서 위젯을 사용하기 위해 태그를 명시할 경우, 해당 위젯은 기본적으로 안드로이드 API  내에 존재하는 객체 자료형을 참조한다.  (5) String, JButton 등 스탠다드 자바에서 사용되어지는 객체를 포함한 라이브러리 파일이 rt.jar 이듯,  안드로이드에서 사용되는 라이브러리 파일은 android.jar 이며 안드로이드 SDK에 이미 포함되어져 있다. |
| 2 | 아래와 같은 화면을 작성하되, 아래쪽에 위치한 버튼은 Button 클래스를 상속받아 구현하시오    자바코드에서 버튼을 생성하여 화면에 출력  xml에서 버튼을 명시하여 화면에 출력  Button을 상속받는 MyButton 이라는 이름의 클래스를  정의하여, 화면에 보여지게 할것 |
| 3 | 다음 중 틀린 설명을 고르면?  (1) 위젯을 상속받는 클래스를 정의할때 , 반드시 부모클래스의 생성자를 호출해야 한다.  **(2) 뷰는 액티비티가 없더라도 화면에 보여질 수 있다**  (3) 모든 위젯은 반드시 자신이 소속된 액티비티가 있으므로 , 위젯의 생성자에는 반드시 Context 자료형이  필수로 정의되어 있다.  (4) xml을 이용하여 화면을 디자인 할 경우 호출되는 생성자에는 반드시 해당 위젯의 속성이 전달되어야  한다.. |
| 4 | 다음 중 틀린 것을 모두 고르면?  **(1) Button을 재정의한 클래스를 xml에서 사용하려면 ,해당 클래스의 이름만 명시하면 된다**  패키지 명까지 써야한다  (2) 레이아웃 xml에 사용되는 위젯이 네이티브 위젯일 경우 단지 클래스의 이름만을 기재하면 되지만, 개발자가 재정의한 위젯일 경우 해당 클래스의 패키지경로도 함께 명시해야 한다.  (3) 위(2)번과 같이 해야 하는 이유는, 레이아웃에 위젯을 명시할 경우 해당 위젯은 디폴트로 android.jar 파일에 존재하는 객체를 참조하도록 되어있기 때문이다.  **(4) Button과 같은 단일한 위젯은 개발자가 클래스를 재정의하여 사용할 수 있지만,**  **하나 이상의 위젯이 조합된 형태인 복합 위젯의 경우엔 클래스로 정의해 놓을 수 있는 방법이 없다.있다** |
| 5 | 아래와 같은 디자인을 구현하는 방법으로 가장 알맞는 것은?  **(1) 아이템의 수가 정해져 있지 않거나 100개 이상의 다수일 경우 xml만을 이용하는 방법이 효율적이다.**  **(2) 아이템의 수가 8개로 고정되어 있을 경우 자바코드로 구현하는 방법이 효율적이다.**  **(3) 아이템의 수가 고정되지 않으면서, 그 수가 많을 경우 자바 코드로 구현하는 방법이 더 효율적이다.**  **(4) 아이템과 같이 복잡한 형태의 위젯은 xml로 정의하고, 제품의 갯수가 증가될때마다 xml로 정의해놓은**  **아이템을 자바코드에서 동적으로 추가하는 복합적 방법이 더 효율적이다.** |