

Programowanie aplikacji mobilnych - test 1

1. Kto jest właścicielem środowiska programistycznego *Android Studio*?
 - a) *Microsoft*;
 - b) *Google*;
 - c) *Samsung*;
 - d) *Elon Musk*.
2. W jakim języku programowania można napisać aplikację dla systemu *Android*?
 - a) *Kotlin*;
 - b) *Turbo Pascal*;
 - c) *C#*;
 - d) *Batch*.
3. Jakie rozszerzenie posiada zbudowana aplikacja na *Androida*?
 - a) **.exe*;
 - b) **.com*;
 - c) **.apk*;
 - d) **.java*.
4. Jaki dodatkowy element należy zainstalować w systemie operacyjnym, aby *Android Studio* mogło zbudować aplikację?
 - a) *Microsoft .NET Framework*;
 - b) *VirtualBox*;
 - c) *JDK*;
 - d) *Steam*.
5. Plik, w którym skonfigurowany jest wygląd aplikacji, ma rozszerzenie:
 - a) **.xml*;
 - b) **.exe*;
 - c) **.bat*;
 - d) **.js*.
6. System *Android* korzysta z:
 - a) jądra *Symbian*;
 - b) jądra *Linux*;
 - c) modułów *iOS*;
 - d) bibliotek *Windows CE*.
7. Aby włączyć na smartfonie opcje programisty, należy:
 - a) nacisnąć 3 razy na zegar;
 - b) zainstalować aplikację „*Opcje programisty*”;
 - c) uaktualnić na smartfonie system *Android* co najmniej do wersji 8.0;
 - d) nacisnąć 7 razy na numer z kompilacją jądra.
8. Zbudowaną aplikację można przesłać na smartfona za pomocą:
 - a) jedynie sklepu *Google Play*;
 - b) kabla sieciowego RJ-45;
 - c) pendrive'a;
 - d) jedynie za pomocą kabla USB.
9. Metoda, która nie zwraca wyniku w Java to:
 - a) *null*;
 - b) *void*;
 - c) *none*;
 - d) *empty*;
10. Aby możliwe było korzystanie w wirtualnego smartfona w *Android Studio*, należy doinstalować:
 - a) *JRE*;
 - b) *Intel HAXM*;
 - c) *VirtualBox*;
 - d) *DirectX*.

Programowanie aplikacji mobilnych - test 2

1. W jakim języku programowania można napisać aplikację dla systemu *Android*?
 - a) *Kotlin++*;
 - b) *Java*;
 - c) *C#*;
 - d) *Batch*.
2. Aby połączyć smartfon z *Android Studio* należy w smartfonie aktywować opcję:
 - a) *Ustawienia / Developer Options / USB Debugging*
 - b) *Ustawienia / Debugging / Developer Options*
 - c) *Application / USB Connect*
 - d) *Ustawienia / System / USB Connection Features*
3. Aby w *Android Studio* możliwe było uruchomienie wirtualnego smartfona, należy wcześniej aktywować w BIOS / UEFI następującą opcję:
 - a) *XT*
 - b) *VT*
 - c) *VirS*
 - d) *VirT*
4. Aby wejść do BIOS / UEFI w celu aktywacji maszyn wirtualnych, należy przy starcie systemu nacisnąć:
 - a) Esc
 - b) Del
 - c) F4
 - d) to zależy od konkretnego modelu komputera / laptopa
5. Jeśli komputer / laptop nie umożliwia wejścia do BIOS / UEFI, należy:
 - a) wcisnąć Ctrl+Alt+Del
 - b) oddać go do naprawy
 - c) ponownie zainstalować system
 - d) przytrzymać przycisk POWER przez 7 sekund
6. Który ze sklepów aplikacji na Androida jest w pełni darmowy i oparty na „wolnościowym oprogramowaniu”?
 - a) *Google Play*
 - b) *Galaxy Store*
 - c) *App Store*
 - d) *F-Droid*
7. Która dystrybucja Androida jest w pełni darmowa i oparta na „wolnościowych składnikach”?
 - a) *Google Android*
 - b) *Replicant*
 - c) *ColorOS*
 - d) *One UI*
8. Aby na innym komputerze skompilować / zbudować naszą aplikację, należy przenieść:
 - a) cały folder z projektem;
 - b) wystarczy plik *MainActivity.java*
 - c) wystarczy plik *activity_main.xml*
 - d) wystarczy plik *MainActivity.java* oraz *AndroidManifest.xml*
9. Aplikacje Androida:
 - a) komunikują się z procesorem za pośrednictwem jądra *Linux*
 - b) komunikują się bezpośrednio z procesorem
 - c) komunikują się z jądrem *Linux* za pośrednictwem maszyny wirtualnej *ART*
 - d) komunikują się z procesorem za pomocą maszyny wirtualnej *Java*
10. Do stworzenia aplikacji na Androida potrzebujemy w systemie zainstalowanej następującej wersji maszyny wirtualnej Java:
 - a) *JRE*
 - b) *JDK*
 - c) *JVM*
 - d) *JavaFX*

Programowanie aplikacji mobilnych - test 3

1. Domyślnie nie jest możliwe wejście do *BIOS/UEFI*, gdy komputer:
 - a) ma aktywną opcję *Fast Boot*
 - b) ma zainstalowany system Linux jako domyślny
 - c) nie posiada na płycie głównej *BIOS/UEFI*
 - d) posiada zbyt małą ilość pamięci RAM
2. W czasie kompilacji kodu w *Android Studio* powstaje plik:
 - a) *.java
 - b) *.elf / *.dex
 - c) *.exe
 - d) *.com
3. Aby w języku Java zamienić dane typu *string* na *integer*, należy użyć:
 - a) `Integer.parseInt(„1234”)`
 - b) `ParseInt.integer(„1234”)`
 - c) `String.toInteger(„1234”)`
 - d) `String.convertInt(„1234”)`
4. System plików, na którym działa jądro Linux to:
 - a) ext4
 - b) exFAT
 - c) NTFS
 - d) FAT12
5. Instalacja systemu *Android* na *VirtualBox* jest:
 - a) możliwa, ale tylko ze składnikiem *Guest Additions*
 - b) w chwili obecnej niemożliwa
 - c) możliwa tylko wtedy, gdy mamy system *Linux*
 - d) możliwa, ale z ograniczoną rozdzielczością ekranu
6. Preferowanym językiem programowania w *Android Studio* jest:
 - a) Java
 - b) C++
 - c) Kotlin
 - d) XML
7. Plik *MainActivity.java* odpowiada za:
 - a) wygląd okienek
 - b) zachowanie aplikacji
 - c) wielkość i kolor czcionki
 - d) wybór kompilatora oraz zachowanie *Android Studio*
8. Plik z rozszerzeniem *.apk:
 - a) jest zwykłym archiwum / paczką (jak *.zip)
 - b) jest plikiem tekstowym
 - c) służy Androidowi do utworzenia pliku *.exe
 - d) zawiera czysty kod Java
9. Skompilowanej aplikacji NIE można przesłać na smartfona:
 - a) za pomocą połączenia Wi-Fi
 - b) za pomocą każdego kabla USB zgodnego z portem smartfona
 - c) za pośrednictwem *Google Disk*
 - d) za pomocą pendrive'a zgodnego z portem smartfona
10. Plik z rozszerzeniem *.class:
 - a) jest plikiem binarnym
 - b) zawiera kod bajtowy, pośredni
 - c) zawiera kod napisany w języku Java
 - d) to paczka / archiwum zawierające plik z kodem Java i plik binarny *.exe