Android Avanzado

Reactivos

Pregunta 1

Selecciona el sistema operativo en el cual está basado android.

Opciones:

a. Swift
b. Windows
c. iOS
d. Linux

Pregunta 2

Establece cuál es una herramienta que te brindará servicios backend, así como un SDK que te permitirá autenticar a cada usuario en sus aplicaciones.

Opciones:

a. Kernel
b. Analytics
c. Firebase
d. Crashlytics

Pregunta 3

Elige qué herramienta de Firebase te brinda la autenticación directa manejada por interfaces de usuario.

Opciones:

a. Firebase Crashlytics
b. Firebase UI
c. Firebase Analytics
d. Autenticación anónima

Pregunta 4

Selecciona qué empresa creó Firebase.

Opciones:

a. Google
b. Apple
c. Microsoft
d. Oracle

Pregunta 5

Elige la herramienta de Firebase que te da los métodos para crear y administrar usuarios.

Opciones:

a. SDK
b. Firebase UI
c. Firebase Crashlytics
d. Firebase Analytics

Pregunta 6

Selecciona qué extensión tiene el archivo manifiesto.

Opciones:

a. xml
b. kt
c. java
d. jsp

Pregunta 7

Establece la herramienta que te ayudará a crear reportes en tiempo real sobre los problemas que pueden existir en tu aplicación.

Opciones:

a. Firebase Analytics
b. Firebase SDK
c. Firebase UI
d. Firebase Crashlyticis

Pregunta 8

Elige la palabra clave para agregar una dependencia en Android Studio.

Opciones:

a. implementation
b. implement
c. implements
d. implem

Pregunta 9

Decide en qué archivo debe ir el complemento de Crashlytics Gradle como una dependencia del buildscript.

Opciones:

a. Gradle nivel proyecto
b. Gradle nivel Raiz
c. Manifest
d. MainActivity.kt

Pregunta 10

Identifica qué es lo que hace el siguiente código:

```
Button crashButton = new Button(this);
crashButton.setText("Test Crash");
crashButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
public void onClick(View view) {
throw new RuntimeException("Test Crash"); // Force a crash
}
});
addContentView(crashButton, new ViewGroup.LayoutParams(
ViewGroup.LayoutParams.MATCH_PARENT,

ViewGroup.LayoutParams.WRAP_CONTENT));
```

Opciones:

a. Crea un botón que genera el conteo de errores en la aplicación.
b. Cierra la aplicación 5 veces.
c. Fuerza un bloqueo de la aplicación y crea el error.
d. Abre la aplicación 5 veces y la cierra.

Pregunta 11

Selecciona de cuántas formas las clases pueden obtener un objeto.

Opciones:

a. 1
b. 4
c. 2
d. 3

Pregunta 12

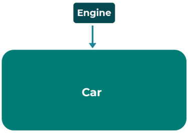
Elige la opción con la cual se toman las dependencias de una clase.

Opciones:

a. Inyección de código.
b. Inyección de métodos.
c. Inyección de clases.
d. Inyección de dependencias.

Pregunta 13

Elige qué representa el siguiente diagrama:



Opciones:

a. Clases con dependencias.
b. Clases con inyección de métodos.
c. Clases con inyección de dependencias.
d. Clases con inyección de código.

Pregunta 14

El siguiente código es un ejemplo de:

```
class Car {
private !nal Engine engine;
public Car(Engine engine) {
this.engine = engine;
}
public void start() {
engine.start();
}
}
class MyApp {
public static void main(String[] args) {
Engine engine = new Engine();
Car car = new Car(engine);
car.start();
}
}
```

Opciones:

a. Inyección de código.
b. Inyección de métodos.
c. Inyección de dependencias.
d. Inyección de clases.

Pregunta 15

Elige cuántas formas hay para crear la inyección de dependencias.

Opciones:

a. 3
b. 2
c. 1
d. 4

Pregunta 16

Selecciona que es lo que Java utiliza para que un usuario pueda navegar en la app

Opciones:

a. Diseño
b. Botón
c. Navegación
d. Pantallas

Pregunta 17

Establece la palabra correcta que complete la siguiente frase:

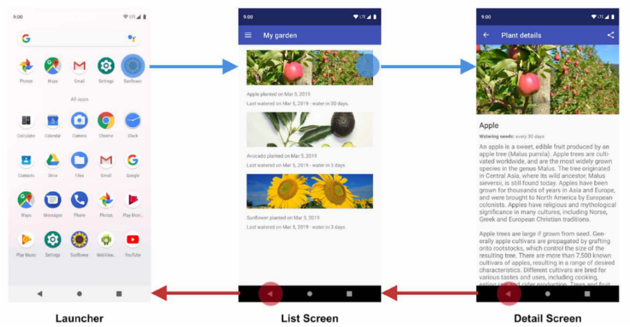
Cuando el usuario está navegando dentro de la app, el ________ va a especificar el gráfico de navegación o directo el destino específico

Opciones:

a. Gráfico de navegación
b. NavHost
c. NavController
d. ViewModel

Pregunta 18

Selecciona el principio de navegación que representa la siguiente imagen:



Apple planted on Mar 5, 2019

Last watered on Mar 5, 2019 - water in 30 days.

Avocado planted on Mar 5, 2019

Last watered on Mar 5, 2019 - water in 3 days.

Sunflower planted on Mar 5, 2019

Last watered on Mar 5, 2019 - water in 3 days.

Apple

Watering needs: *every 30 days*

An apple is a sweet, edible fruit produced by an apple tree (Malus pumila). Apple trees are cultivated worldwide, and are the most widely grown species in the genus Malus. The tree originated in Central Asia, where its wild ancestor, Malus sieversii, is still found today. Apples have been grown for thousands of years in Asia and Europe, and were brought to North America by European colonists. Apples have religious and mythological significance in many cultures, including Norse, Greek and European Christian traditions.

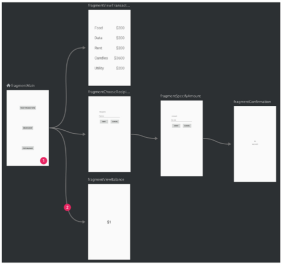
Apple trees are large if grown from seed. Generally apple cultivars are propagated by grafting onto rootstocks, which control the size of the resulting tree. There are more than 7,500 known cultivars of apples, resulting in a range of desired characteristics. Different cultivars are bred for various tastes and uses, including cooking,

Opciones:

a. Pila de destinos
b. Destino fijo
c. Pila resultante
d. Reemplazamiento de pila

Pregunta 19

Elige que representa la siguiente imagen



Food	$200
Data	$200
Rent	$200
Candles	$3600
Utility	$200

Opciones:

a. Gráfico de navegación
b. Gráfico de pantallas
c. Gráfico de interacción
d. Gráfico de animación

Pregunta 20

Elige que representa el siguiente código:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".MainActivity">
<androidx.appcompat.widget.Toolbar
.../>
```

```
<androidx.fragment.app.FragmentContainerView
android:id="@+id/nav_host_fragment"
android:name="androidx.navigation.fragment.NavHostFragment"
android:layout_width="0dp"
android:layout_height="0dp"
app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
app:defaultNavHost="true"
app:navGraph="@navigation/nav_graph" />
<com.google.android.material.bottomnavigation.BottomNavigationView
.../>
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

Opciones:

a. Agregar un navhost
b. Agregar el gráfico de navegación
c. Agregar el navcontroller
d. Agregar la navegación

Pregunta 21

Selecciona, ¿qué es un conjunto de herramientas brindado por el fabricante de la plataforma de hardware y es utilizado por los desarrolladores?

Opciones:

a. Controlador
b. Compilador
c. API
d. SDK

Pregunta 22

Selecciona, ¿cuántos elementos debe tener un SDK?

Opciones:

a. 5
b. 7
c. 9
d. 8

Pregunta 23

Selecciona, ¿qué representa el siguiente código?

```
implementation 'com.facebook.android:facebook-android-sdk:latest.release
```

Opciones:

a. Ejecuta Facebook en tu aplicación.
b. Coloca la dependencia del SDK de facebook.
c. Coloca Facebook en tu aplicación
d. Instala Facebook en tu aplicación.

Pregunta 24

Elige en qué archivo debes agregar el identificador de la aplicación y el identificador de acceso al cliente.

Opciones:

a. MainActivity.kt
b. Build.gradle(proyecto)
c. Build.gradle (aplicación)
d. Manifest.xml

Pregunta 25

Elige la palabra clave para otorgar permisos a tu aplicación, de tal forma que utilice los recursos del dispositivo donde se está ejecutando.

Opciones:

a. <uses-permission Android>
b. <uses- Android>
c. <uses-permission>
d. <uses>

Pregunta 26

Selecciona, ¿cuál es la primera tarea que debes realizar previo a un lanzamiento de una app?

Opciones:

a. Construir la aplicación para el lanzamiento.
b. Reunir material para la liberación.
c. Configurar la aplicación para el lanzamiento.
d. Preparar los servidores remotos.

Pregunta 27

Elige el recurso que se necesita para poder publicar tu aplicación.

Opciones:

a. SDK de tu aplicación
b. Diseño de tu aplicación
c. Código de tu aplicación.
d. Ícono de aplicación.

Pregunta 28

Selecciona, ¿cuántas formas existen para publicar tu app?

Opciones:

a. 1
b. 2
c. 3
d. 4

Pregunta 29

Elige. ¿Tu app en Android, solo se puede publicar en Play Store?

Opciones:

a. Solo se puede en Play Store.
b. Se puede en Play Store y en IStore.
c. Existen diferentes sitios donde se puede publicar la aplicación.
d. Solo se puede distribuir si tienes una cuenta de Google.

Pregunta 30

Completa:

Es necesario que cada aplicación esté firmada ____________.
Opciones:

a. Digitalmente.
b. Físicamente.
c. En cada versión.
d. Con un certificado.

Pregunta 31

Selecciona el código que debes colocar para cambiar de módulo de app a librería.

Opciones:

a. Plugins{
   Id("com.android.library")
   }

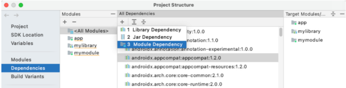
b. Plugins{
   ("com.android.library")
   }

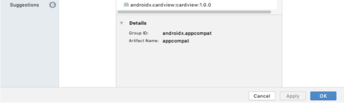
c. Plugins{
   Id "com.android.library"
   }

d. Plugins{
   Id(com.android.library)
   }

Pregunta 32

¿Qué representa esta imagen?





androidx.cardview:cardview:1.0.0

Group ID: androidx.appcompat
Artifact Name: appcompat

Opciones:

a. Uso de módulo desde el proyecto.
b. Uso de biblioteca desde el proyecto.
c. Uso de librería desde el proyecto.
d. Uso de dependencia desde el proyecto.

Pregunta 33

Selecciona el código que representa la dependencia de la librería.

Opciones:

a. Implementations(Project(path:":example-library))

b. Implement(Project(path:":example-library))

c. Implementation(Project(path:":example-library))

d. Implements(Project(path:":example-library))

Pregunta 34

Completa lo siguiente:

Todos los recursos de tus bibliotecas tendrán el valor _______ por default.

Opciones:

a. inicial
b. bloqueado
c. privado
d. público

Pregunta 35

Elige la etiqueta que debes colocar vacía para que un recurso de tu app cambie a privado.

Opciones:

a. <priv>
b. <pub>
c. <private>
d. <public>

Pregunta 36

Selecciona el elemento que se usa para combinar contenido digital con el mundo real.

Opciones:

a. Realidad virtual.
b. Realidad aumentada.
c. Realidad modificada.
d. Realidad alterada.

Pregunta 37

Selecciona, ¿qué necesitas para usar la realidad virtual en tu aplicación?

Opciones:

a. Dispositivo adicional.
b. Cámara del dispositivo.
c. Gafas de realidad virtual.
d. Ningún elemento se necesita.

Pregunta 38

Selecciona, ¿cuántos requisitos necesitas para usar la realidad aumentada en tu aplicación?

Opciones:

a. 5
b. 4

c. 3
d. 2

Pregunta 39

Para poder hacer uso de la realidad aumentada en tu aplicación es necesario tener instalados los servicios de:

Opciones:

a. Google
b. Android
c. SDK Tools
d. Google Play

Pregunta 40

Elige, ¿qué permisos necesita tu aplicación para usar la realidad aumentada?

```
<service android:name="com.example.MyconnectionService"
        android:permission="android.permission.BIND_TELECOM_CONNECTION _SERVICE">
        <intent-filter>
                <action android: name="android.telecom.ConnectionService" />
        </intent-filter>
</service>
```

Opciones:

a. Internet, cámara.

b. Internet y ubicación.

c. Internet, cámara y ubi

d. Internet

cación