Desarollo Mobile con Java

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 la capa de Android que cuenta con los módulos de Biblioteca.

Opciones:

a. HAL
b. API
c. Framework
d. Kernel

Pregunta 3

Elige las apps que están instaladas en los dispositivos, por ejemplo, la app de SMS o la cámara.

Opciones:

a. Apps por default
b. Apps requeridas
c. Apps de sistema
d. Apps nativas

Pregunta 4

Decide ¿cuál es la capa en la cual el usuario interactúa con la app?

Opciones:

a. Dominio
b. Interfaz de usuario
c. Datos
d. Gráfica

Pregunta 5

Elige ¿cuántos elementos tiene la capa de interfaz de usuario?

Opciones:

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

Pregunta 6

Selecciona ¿qué extensión tiene el archivo manifiesto?

Opciones:

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

Pregunta 7

Establece el elemento xml que corresponde a la subclase ContentPorvider.

Opciones:

a. <ContentProv>
b. <Contprovider>
c. <provider>
d. <Cprovider>

Pregunta 8

Elige la palabra clave para especificar el nombre de una subclase.

Opciones:

a. Snombre
b. name
c. nombre
d. Sname

Pregunta 9

Decide ¿cuáles son los mensajes que describen la acción a realizar?

Opciones:

a. Label
b. icon
c. Intents
d. Category

Pregunta 10

Elige el elemento que se use para declarar una sola función de *hardware* o *software* que usa la aplicación.

Opciones:

a. <uses-library>
b. <uses-sdk>
c. <uses-permission>
d. <uses-feature>

Pregunta 11

Selecciona el elemento que hace que todos los elementos estén en una sola dirección.

Opciones:

a. Linear layout
b. Vertical Layout
c. Horizontal Layout
d. Layout

Pregunta 12

Elige el elemento que usas para mostrar una imagen.

Opciones:

a. ImageView
b. ImageShow
c. Image
d. img

Pregunta 13

Elige ¿cuál es el elemento que se usa para permitirle al usuario escribir un texto?

Opciones:

a. ViewText
b. TextEdit
c. EditText
d. TextView

Pregunta 14

El siguiente código es un ejemplo de:

```
<ImageButton
android:layout_width="wrap_content"
android: layout _height="wrap_content"
android:src="@drawable/button_icon"
android:contentDescription="@string/button_icon_desc"
... />
```

Opciones:

a. Crear un botón
b. Crear un botón con texto
c. Crear un botón con un ícono
d. Crear un botón con texto e ícono

Pregunta 15

Elige el elemento que te permite como usuario moverte libremente en la app.

Opciones:

a. Scroll
b. ScrollView
c. Scroller
d. UseScroll

Pregunta 16

Selecciona ¿qué es lo que Java utiliza para crear un objeto individual?

Opciones:

a. Miniclases
b. Superclases
c. Subclases
d. Clases

Pregunta 17

Establece ¿qué representa el siguiente código?

```
class MyClass {
// field, consturctor, and
// method declarations
}
```

Opciones:

a. Ejemplo de Miniclases
b. Ejemplo de Superclases
c. Ejemplo de Subclases
d. Ejemplo de una clase

Pregunta 18

Selecciona el tipo de variable que representa si algo es verdadero o falso.

Opciones:

a. Cadena
b. Booleano
c. Flotante
d. Entero

Pregunta 19

Elige ¿qué elemento permite definir una serie de reglas, para que, a partir de esta regla, se defina qué acción se va a ejecutar?

Opciones:

a. Variable
b. Condicional
c. Línea de código
d. Ciclo

Pregunta 20

Elige ¿qué elementos se utilizan para repetir una o varias instrucciones cuantas veces sea necesario?

Opciones:

a. Variable
b. Condicional
c. Ciclos
d. Línea de código

Pregunta 21

Selecciona el elemento que va a ocupar memoria al momento en que tu desarrollo se ejecute.

Opciones:

a. Instancia
b. Clase
c. Superclase
d. Subclase

Pregunta 22

Selecciona el elemento que te regresa el valor de una variable.

Opciones:

a. Valor de retorno
b. Valor de regreso
c. Valor final
d. Valor

Pregunta 23

Selecciona: _________________ es palabra utilizada en la programación para crear un objeto.

Opciones:

a. Definir
b. Declarar
c. Llamar
d. Crear

Pregunta 24

Elige la propiedad que permite crear clases a partir de las que ya se han creado.

Opciones:

a. Dependencia
b. Superclase con inyección de dependencias
c. Herencia
d. Relación entre clases

Pregunta 25

Elige la palabra clave para importar clases externas.

Opciones:

a. use
b. install
c. import
d. import

Pregunta 26

Selecciona el fichero que asocia los recursos con los identificadores.

Opciones:

a. xml
b. res
c. Manifest
d. R.java

Pregunta 27

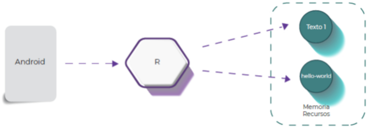
Elige ¿dónde están los ficheros de recursos?

Opciones:

a. R.java
b. res
c. Manifest
d. xml

Pregunta 28

Selecciona ¿qué representa la siguiente imagen?



Opciones:

a. Funcionamiento de R.Java
b. Manifiesto
c. Compilación de la aplicación
d. Funcionamiento de la aplicación

Pregunta 29

Elige la biblioteca que debes importar para crear un EventListener.

Opciones:

a. java.awt.event.
b. javax.awt.event.
c. ava.awt.event.
d. java.at.event.

Pregunta 30

Elige el método que se usa para que cuando se haga clic en alguna vista, se active alguna acción.

Opciones:

a. ClickListener
b. OnClickListener
c. setOnClickListener
d. setOnClick

Pregunta 31

Selecciona ¿cuántas etapas existen en el ciclo de vida de una actividad?

Opciones:

a. 6
b. 5
c. 7
d. 4

Pregunta 32

Selecciona la etapa que se activa cuando se crea la actividad por primera vez.

Opciones:

a. onDestroy()
b. onStop()
c. onPause()
d. onCreate()

Pregunta 33

Selecciona la etapa que se usa cuando el usuario ya no puede ver la actividad, es decir, el usuario termina la actividad.

Opciones:

a. onDestroy()
b. onCreate()
c. onPause()
d. onStop()

Pregunta 34

Elige ¿qué representa el siguiente código?

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
        public static final String EXTRA_MESSAGE = "com.examplemyfirstappMESSAGE";
        @Override
        protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
                super. onCreate (savedInstanceState);
                setContentView(R.layout.activity_main);
        }
```

```
        /** called when the user taps the send button */
        public void sendMessage(View view) {
                Intent intent = new Intent (this, DisplayNessageActivity.class);
                Edittext edittext – (Edittext) findviewbyId(R.id.editTextTextersonName);
                String message = editText getText(). toString();
                intent.putExtra(EXTRA_MESSAGE, message);
                startActivity(intent);
        }
}
```

Opciones:

a. Crear un intent
b. Crear una actividad
c. Modificar un intent
d. Eliminar un intent

Pregunta 35

Elige ¿cuántos objetos existen para enviar datos entre actividades?

Opciones:

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

Pregunta 36

Selecciona ¿qué representa el siguiente código?

```
ArrayList<Uri> imageUris = new Arraylist<Uri>();
imageUris.add(imageUri1); // Add your image URIS here
imageUris.add(imageUri2);

Intent shareIntent = new Intent);
shareIntent. setAction (Intent.ACTION_SEND _MULTIPLE);
shareIntent putParcelableArrayListExtra(Intent.EXTRA_STREAM, imageUris);
shareIntent.setType("image/*");
startactivity (Intent.createChooser (shareIntent, "Share images to.."));
```

Opciones:

a. Compartir varios contenidos.
b. Compartir un contenido.
c. Envío de contenido binario.
d. Envío de imágenes.

Pregunta 37

Selecciona el tipo de clase que debes usar para mandar correos electrónicos desde la app.

Opciones:

a. JavaMail
b. Jmail
c. Mail
d. MailJ

Pregunta 38

Selecciona ¿qué representa el siguiente código?

```
String htmlBody = "";            //...
byte[] attachmentData = null; //...
Multipart mp = new MimeMultipart();

MimeBodyPart htmlPart = new MimeBodyPart();
htmlPart.setContent(htmlBody, "text/html");
mp. addBodyPart (htmlPart);

MimeBodyPart attachment = new MimeBodyPart();
InputStream attachmentDatastream – new ByteArrayInputstream(attachmentData);
attachment.setFileName("manual.pdf");
attachment.setContent(attachmentDataStream, "application/pdf");
mp. addBodyPart(attachment);

msg, setContent (mp);
```

Opciones:

a. Envío de mensaje de una parte.
b. Envío de mensaje.
c. Envío de mensaje de varias partes.

d. Recepción de mensaje.

Pregunta 39

Elige ¿qué representa el siguiente código?

```
Properties props = new Properties();
Session session = Session.getDefaultInstance(props, null);

try {
        Message msg = new MimeMessage (session);
        msg.setFrom(new InternetAddress ("admin@example.com", "Example.com Admin"));
        msg. addRecipient(Message. RecipientType.TO,
                new Internetaddress ("user@example.com", "Mr. User"));
        msg. setsubject("Your Example.com account has been activated");
        msg.setText("This is a test");
        Transport.send(msg);
} catch (AddressException e) {
        //...
} catch (MessagingException e) {
        //...
} catch (UnsupportedEncodingException e) {
        //...
}
```

Opciones:

a. Envío de mensaje de varias partes.
b. Envío de mensaje de una parte.
c. Envío de mensaje.
d. Recepción de mensajes.

Pregunta 40

Elige ¿qué representa el siguiente código?

```

<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. Eliminar el servicio para establecer la conexión.
b. Declarar el servicio.
c. Declarar el servicio para cortar la conexión.
d. Declarar el servicio para establecer la conexión.