

任务 1 (已评阅)

学号: 1735001411206 姓名: 潘丽金 试卷号: 8941 课程: Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题, 客观题 40.0 分, 主观题 60.0 分

客观题 共 10 题 (满分 40 分)

一、单项选择题 (共 10 题, 每题 4 分)

第 1 题(已答). Android 智能手机平台是基于 ( ) 程序语言来进行应用开发的。

- A. C#
- B. Objective-C
- C. Java
- D. Javascript

【答案解析】 1

第 2 题(已答). Android 中使用的 Java 运行环境是 ( ) 虚拟机。

- A. Oracle Java
- B. IBM 的 Java
- C. 谷歌的 Dalvik
- D. Open Java

【答案解析】 第更多试题及答案+扣二九七九一三九六八四 1 章 Android 概述

第 3 题(已答). 电脑屏幕的尺寸为 14 寸, 对应的 dpi 为 ( ) 。

- A. 131
- B. 120
- C. 1024
- D. 100

【答案解析】 2

第 4 题(已答). Software Development Kit(SDK)是 ( ) 。

- A. Java 开发程序包

- B. **Android** 集成开发环境
- C. 软件开发工具包
- D. 虚拟设备

【答案解析】2

第5题(已答). 在 **Android** 应用中需要添加访问互联网的权限配置 (**Permission**) , 可以在配置文件 ( ) 中进行设置。

- A. **strings.xml**
- B. **values.xml**
- C. **project.properites**
- D. **AndroidManifest.xml**

【答案解析】3

第6题(已答). 如果需要给一个 **UI** 的组件设置背景图片, 则在 **Java** 代码中访问到定义的图片资源 **bg\_pic.png** 的方法是 ( ) 。

- A. **R.color.bg\_pic**
- B. **R.drawable.bg\_pic**
- C. **R.string.bg\_pic**
- D. **drawable.bg\_pic**

【答案解析】3

第7题(已答). 在用户自定义的 **Activity** 中, 通过 ( ) 方法可以关闭 **Activity**。

- A. **finish()**
- B. **startActivity()**
- C. **onStop()**
- D. **onDestory()**

【答案解析】4

第8题(已答). 当界面从 **A** 跳转 **B**, 并希望从 **Activity B** 中通过 **Intent** 返回信息到 **A** 中, 则 **A** 需要实现 ( ) 方法来获取返回的结果信息。

- A. **startActivity**
- B. **onResultActivity**
- C. **startActivityForResult**
- D. **setResult**

**【答案解析】4**

第 9 题(已答).

在 Android 项目中，在 res 目录下存放字符串信息的文件是（ ）。

A. strings.xml

B. values.xml

C. colors.xml

D. const.xml

**【答案解析】3**

第 10 题(已答). Android 智能手机平台是基于（ ）操作系统内核开发而来的。

A. Linux

B. Windows

C. Unix

D. Chrome OS

**【答案解析】第 1 章 Android 概述**

主观题 共 4 题（满分 60 分）

二、简答题（共 4 题，每题 15 分）

第 11 题(已答).

在 Android 应用开发中，Intent 有什么样的功能？

**【参考答案】Android 系统的 Intent（意图）：**Intent 是 Android 系统中协助完成应用间的交互调用与通信的一种机制，负责在不同的组件之间传递消息，将一个组件的请求意图传给另一个组件。Intent 在不同的活动和组件之间起着媒体中介的作用，专门提供组件互相调用的相关信息，实现调用者与被调用者之间的解耦。

**【本题分数】15 分**

**【本题得分】15.0 分**

第 12 题(已答). 如何创建虚拟设备？

## 【参考答案】

单击 Eclipse 工具栏上的图标，打开创建虚拟 Android 设备的界面，设置各项属性，并填写必填信息后，单击“OK”按钮，就可以在 AVD 管理器中看到新创建的设备。具体如下：

(1) 打开安卓虚拟设备管理器，即 AVD Manager。点击图中的“New...”按钮新建安卓模拟器设备。在下一界面设置安卓模拟器的详细设备参数，包括内存大小等。

(2) 打开窗体后，填写 AVD Name，即虚拟器的名称，此为必填项，并且只支持大小写英文、数字、下划线，不能与之前新建的 AVD 名称相同。然后选择 Device，选择适合自己的屏幕大小、分辨率。再选择 Target，即安卓系统版本。若出现 Device、Target 为空或无法选择，包括之前点击“New...”按钮时无效，请执行以下操作：

①打开 SDK Manager；

②勾选自己需要安装的项目，图中仅为举例，点击“Install [n] packages”开始安装勾选，安装完成后会提示“Installed”（已安装）；

③安装或更新完成 Packages（安卓系统版本包）后，便可继续新建虚拟机。

(3) 勾选“Keyboard”、“Skin”，选择前置摄像头“Front Camera”为 Webcam0（会调用电脑摄像头）。后置摄像头“Back Camera”为任意一项即可。

(4) 设置 Memory Options（存储选项），在 RAM 右侧的文本框里输入运行内存大小（如 512，即 512M）；然后在 VM Heap 右侧的文本框里输入缓存大小（如 64，即 64M）。

(5) 填写 Internal Storage（内部存储），即手机自带存储大小，然后继续填写 SD Card（SD 存储卡）大小，你可以选择右侧的下拉选项以改变数值的存储单位，还可以从已有的文件中选择 SD 卡。

(6) 其他选项可以保持默认，勾选“Snapshot”表示开启快照功能，勾选“Use Host GPU”即表示使用主机的 GPU。所有的设置完成后，点击“OK”按钮保存设置并关闭设置窗体。

(7) 下面就可以启动新建的虚拟机了，点击选中新建的名称为“AVD”的虚拟机，然后点击在新窗体中点击“Launch”启动此虚拟机。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 13 题(已答). 如何在 res 目录下的布局配置文件中定义一个新声明的用户界面组件的 ID?

**【参考答案】**

每个界面组件对象都有一个关联的 ID 来唯一标识它。ID 通常是在布局 XML 文件中作为字符串被分配的，作为元素的 ID 属性，这个 XML 属性对所有的界面组件对象可用。

XML 中 ID 定义: `android: id="@+id/button_id"`

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答). 创建用户界面 Activity 的具体步骤?

**【参考答案】**

(1) 声明 MainActivity，并继承于 Activity;

(2) 实现 onCreate(Bundle bundle)方法，在系统初始化 Activity 对象之后，进行用户自定义的初始化活动;

(3) 在 onCreate(View view)中设置用户界面的布局文件;

(4) 通过 Activity 中的 findViewById(int id)获取各个界面组件，并基于它们的属性和方法进行相应的操作;

(5) 如果需要进行销毁 Activity 处理，可以用 onDestroy()方法实现。

【本题分数】 15 分

【本题得分】 15.0 分

单项选择题(10/10)--已评

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
  
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学任务 2（已评阅）

学号： 1735001411206 姓名： 潘丽金 试卷号： 8941 课程： Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题， 客观题 40.0 分， 主观题 60.0 分

客观题 共 10 题（满分 40 分）

一、单项选择题（共 10 题， 每题 4 分）

第 1 题(已答). Android 中系统级的事件消息定义在（ ）类中。

- A. Intent
- B. Service
- C. Activity
- D. BroadcastReceiver

【答案解析】 5

第 2 题(已答). 在实现广播事件监听器的时候， 需要实现（ ）方法。

- A. onBind()
- B. onProcess()
- C. onReceive()
- D. onClick()

【答案解析】5

第3题(已答). 在 **SharedPreferences** 中, ( ) 数据无法存入。

- A. "hello"
- B. 123
- C. 0.25
- D. new Date()

【答案解析】6

第4题(已答). ( ) 方法可以获取对 **SQLite** 数据只读的数据库对象。

- A. getReadableDataBase()in SQLiteOpenHelper
- B. getWritableDatabase()in SQLiteOpenHelper
- C. openDatabase( "testdemo" ,null, SQLiteDatabase.OPEN\_READWRITE) in SQLiteOpenHelper
- D. openUpgrade(SQLiteDatabase db,int oldVersion,int newVersion) in SQLiteOpenHelper

【答案解析】6

第5题(已答). **SurfaceView** 在视频播放中的主要作用是 ( ) 。

- A. 显示界面的状态信息
- B. 定义界面可视化元素的布局信息
- C. 用作绘图容器, 用来展示视频播放的内容
- D. 用作容器, 用来盛装其他可视化组件

【答案解析】7

第6题(已答). **ListView** 可以通过 ( ) 对象或者类获取到数据列表。

- A. BaseAdapter
- B. Array
- C. HashSet

D. XML

【答案解析】 7

第 7 题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来实现地址信息和经纬度之间的转换。

A. DirectionsService

B. Map

C. Geocoder

D. Marker

【答案解析】 第 8 章地理位置服务应用开发

第 8 题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来计算路线的。

A. Map

B. Geocoder

C. DirectionsRenderer

D. DirectionsService

【答案解析】 第 8 章地理位置服务应用开发

第 9 题(已答). ( ) 类在 Android 平台中可以播放音频和视频。

A. SurfaceView

B. SurfaceHolder

C. MediaPlayer

D. SoundPool

【答案解析】 7

第 10 题(已答). 在 SharedPreferences 通过 ( ) 设置值将其设为允许其他应用共享信息。

A. Context.PRIVATE\_MODE

B. Context.MODE\_WORLD\_READABLE

C. Context.MODE\_WORLD\_WRITEABLE

D. Context.MODE\_APPEND

【答案解析】 第 6 章 Android 数据存储和数据共享

主观题 共 4 题 (满分 60 分)



## 二、简答题（共 4 题，每题 15 分）

第 11 题(已答). **Service** 定义了哪些对 **Service** 的操作访问方法？

### 【参考答案】

(1) **Abstract IBinder onBind(Intent intent)**: 该方法是 **Service** 子类必须实现的方法。该方法返回了一个 **IBinder** 对象，应用程序可通过该对象与 **Service** 组件通信。

(2) **onCreat ()** : 当 **Service** 第一次被创建后，立即会调该方法。

(3) **onDestroy ()** : 在服务被关闭之前，会调该方法。

(4) **onStartCommand (Intent intent,int flags,int startID)** : 每次客户端调用 **startService(Intent)** 启动服务时，都会调该方法。

(5) **onUnbind(Intent intent)**: 当 **Service** 绑定的所有客户端都断开连接时，如果想回调该方法，可以直接调用 **startService()**。

【本题分数】 15 分

【本题得分】 15.0 分

第 12 题(已答). **SharedPreferences** 可以用以存放哪些类型的数据？哪些数据它无法进行存储？

### 【参考答案】

**SharedPreferences** 是一种轻型的数据存储方式，它的本质是基于 **XML** 文件存储 **key-value** 键值对数据，通常用来存储一些简单的配置信息。其存储位置在 **/data/data/<包名>/shared\_prefs** 目录下。

**SharedPreferences** 对象本身只能获取数据而不支持存储和修改，存储修改是通过 **Editor** 对象实现。实现 **SharedPreferences** 存储的步骤如下：

(1) 根据 **Context** 获取 **SharedPreferences** 对象

(2) 利用 `edit()`方法获取 `Editor` 对象。

(3)通过 `Editor` 对象存储 `key-value` 键值对数据。

(4)通过 `commit()`方法提交数据。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 13 题(已答). `Looper` 在 `Activity` 中有什么作用? `Handler` 用来实现什么功能? 它们是如何协作共同完成消息通信的?

**【参考答案】**

`Android` 中的 `Looper` 类, 是用来封装消息循环和消息队列的一个类, 用于在 `Android` 线程中进行消息处理, 是用来为一个线程开启一个消息循环。

`Handler` 类可以看作一个工具类, 用来向消息队列中插入消息。

`Android` 通常是通过 `Handler` 对象来与 `Looper` 进行交互的。`Handler` 可看作是 `Looper` 的一个接口, 用来向指定的 `Looper` 发送消息及定义处理方法。默认情况下的 `Handler` 会与其被定义时所在线程的 `Looper` 绑定。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答).

`Web App`、原生应用和混合应用各有什么优劣之处?

**【参考答案】**

原生应用提供最佳的用户体验、最优质的用户界面、最华丽的交互，可高效地访问本地资源；但是对于一款理想的应用来说，还要面临移植到不同平台（iOS、Android、Windows Phone、RIM 等）上的多倍工作量，维持多个版本的成本比较高，需要通过各家应用商店的确认审核。

Web App 无须安装，对设备碎片化的适应能力优于原生应用，只需要通过 XHTML、CSS 和 JavaScript 就可以在任意移动浏览器中执行，获得如原生应用般流畅的用户体验。相对于原生应用，Web App 开发成本低，适配多种移动设备，支持跨平台 and 不同终端，迭代更新容易，基于浏览器运行，无须安装成本。当然 Web App 还有自身的劣势，比如浏览器的体验短期内还无法超越原生应用，暂时不支持离线模式，消息推送不够及时，调用本地文件系统的的能力弱，等等。

混合应用（Hybrid App），它虽然看上去是一个原生应用，但只有一个 WebView，里面访问的是 Web App。

【本题分数】15 分

【本题得分】15.0 分

单项选择题(10/10)--已评

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学任务 3（已评阅）

学号：1735001411206 姓名：潘丽金 试卷号：8941 课程：Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题，客观题 40.0 分，主观题 60.0 分

客观题 共 10 题（满分 40 分）

一、单项选择题（共 10 题，每题 4 分）

第 1 题(已答). Android 中使用的 Java 运行环境是（ ）虚拟机。

- A. Oracle Java
- B. IBM 的 Java
- C. 谷歌的 Dalvik
- D. Open Java

【答案解析】第 1 章 Android 概述

第 2 题(已答). 电脑屏幕的尺寸为 14 寸，对应的 dpi 为（ ）。

- A. 131
- B. 120
- C. 1024
- D. 100

【答案解析】2

第 3 题(已答). 如果需要给一个 UI 的组件设置背景图片，则在 Java 代码中访问到定义的图片资源 `bg_pic.png` 的方法是（ ）。

- A. `R.color.bg_pic`
- B. `R.drawable.bg_pic`
- C. `R.string.bg_pic`
- D. `drawable.bg_pic`

【答案解析】3

第 4 题(已答). 在用户自定义的 Activity 中，通过（ ）方法可以关闭 Activity。

- A. `finish()`
- B. `startActivity()`
- C. `onStop()`
- D. `onDestory()`

【答案解析】4

第 5 题(已答). 在实现广播事件监听器的时候，需要实现（ ）方法。

- A. onBind()
- B. onProcess()
- C. onReceive()
- D. onClick()

**【答案解析】 5**

第 6 题(已答). ( )方法可以获取对 SQLite 数据只读的数据库对象。

- A. getReadableDataBase()in SQLiteOpenHelper
- B. getWritableDatabase()in SQLiteOpenHelper
- C. openDatabase(“testdemo”, null, SQLiteDatabase.OPEN\_READWRITE) in SQLiteOpenHelper
- D. openUpgrade(SQLiteDatabase db,int oldVersion,int newVersion) in SQLiteOpenHelper

**【答案解析】 6**

第 7 题(已答). ListView 可以通过 ( ) 对象或者类获取到数据列表。

- A. BaseAdapter
- B. Array
- C. HashSet
- D. XML

**【答案解析】 7**

第 8 题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来实现地址信息和经纬度之间的转换。

- A. DirectionsService
- B. Map
- C. Geocoder
- D. Marker

**【答案解析】 第 8 章地理位置服务应用开发**

第 9 题(已答). 在 Java 代码中, 通过 ( ) 方式可以访问到配置文件中定义的颜色信息。

- A. R.color\_name\_id
- B. color\_name

- C. R.color.color\_name\_id
- D. R.String.color\_name\_id

【答案解析】 3

第 10 题(已答). ( ) 类在 Android 平台中可以播放音频和视频。

- A. SurfaceView
- B. SurfaceHolder
- C. MediaPlayer
- D. SoundPool

【答案解析】 7

主观题 共 4 题 (满分 60 分)

二、简答题 (共 4 题, 每题 15 分)

第 11 题(已答). SharedPreferences 可以用以存放哪些类型的数据? 哪些数据它无法进行存储?

【参考答案】

SharedPreferences 是一种轻型的数据存储方式, 它的本质是基于 XML 文件存储 key-value 键值对数据, 通常用来存储一些简单的配置信息。其存储位置在 /data/data/<包名>/shared\_prefs 目录下。

SharedPreferences 对象本身只能获取数据而不支持存储和修改, 存储修改是通过 Editor 对象实现。实现 SharedPreferences 存储的步骤如下:

- (1) 根据 Context 获取 SharedPreferences 对象
- (2) 利用 edit()方法获取 Editor 对象。
- (3)通过 Editor 对象存储 key-value 键值对数据。
- (4)通过 commit()方法提交数据。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 12 题(已答). Web App、原生应用和混合应用三种路线，在实际开发中如何选择？

**【参考答案】**

选用哪种路线去实现移动应用，则需要根据具体的应用特征和公司的策略来决定。对于要求实时性高、用户体验要求高和与移动操作系统结合紧密的应用，选择使用原生应用。对于主要以信息展示为主，与移动系统交互较少的应用，则使用 Web App 较好。介于二者之间，则使用混合模式。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 13 题(已答). 开发 Service 的步骤？

**【参考答案】**

(1) 定义继承 Service 的子类。

(2) 在 AndroidManifest.xml 文件中声明该 Service。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答). AndroidManifest.xml 在 Android 中的作用是什么？有哪些内容需要在其中进行配置？

**【参考答案】**

AndroidManifest.xml 为 Android 应用全局配置文件，它记录应用中所使用的各种组件，并列出了应用程序所提供的各种功能，指定应用程序使用到的服务（如电话服务、互联网服务、短信服务、GPS 服务等），Android 应用结构上的信息都会被记录在此文件中。

AndroidManifest.xml 包含如下设置：application permissions（应用权限）、Activities（界面视图）、intent filters(intent 消息过滤)等，根据 Android 应用实际需要，它们在配置文件中是可选的。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

单项选择题(10/10)--已评

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学

任务 1（已评阅）

学号：1735001411209 姓名：林善仁 试卷号：8941 课程：Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题，客观题 40.0 分，主观题 60.0 分

客观题 共 10 题（满分 40 分）

一、单项选择题（共 10 题，每题 4 分）

第 1 题(已答). 下面（ ）智能手机平台是开放源代码的。

A. Android



- A. Windows Phone
- B. iOS
- C. Symbian

【答案解析】第 1 章 Android 概述

第 2 题(已答). Android 智能手机平台是基于 ( ) 程序语言来进行应用开发的。

- A. C#
- B. Objective-C
- C. Java
- D. Javascript

【答案解析】1

第 3 题(已答). 电脑屏幕的尺寸为 14 寸，对应的 dpi 为 ( )。

- A. 131
- B. 120
- C. 1024
- D. 100

【答案解析】2

第 4 题(已答). Software Development Kit(SDK)是 ( )。

- A. Java 开发程序包
- B. Android 集成开发环境
- C. 软件开发工具包
- D. 虚拟设备

【答案解析】2

第 5 题(已答). 如果需要给一个 UI 的组件设置背景图片，则在 Java 代码中访问到定义的图片资源 `bg_pic.png` 的方法是 ( )。

- A. `R.color.bg_pic`
- B. `R.drawable.bg_pic`
- C. `R.string.bg_pic`
- D. `drawable.bg_pic`

【答案解析】3

第 6 题(已答). 在 res 目录下的布局配置文件中, 通过 ( ) 方式可以访问 strings.xml 中定义的字符串常量信息 Title。

- A. string/title
- B. @string/title
- C. title
- D. String.title

【答案解析】 3

第 7 题(已答). 在 Activity 中, ( ) 方法在资源或者对象被销毁的时候调用。

- A. onStop()
- B. onPause()
- C. onRestart()
- D. onDestroy()

【答案解析】 4

第 8 题(已答). 在用户自定义的 Activity 中, 通过 ( ) 方法可以关闭 Activity。

- A. finish()
- B. startActivity()
- C. onStop()
- D. onDestroy()

【答案解析】 4

第 9 题(已答).

在 Android 项目中, 在 res 目录下存放字符串信息的文件是 ( )。

- A. strings.xml
- B. values.xml
- C. colors.xml
- D. const.xml

【答案解析】 3

第 10 题(已答). 在 Activity 中, ( ) 方法在初始化的时候调用。

- A. onCreate()

- B. onStart()
- C. onRestart()
- D. onDestroy()

**【答案解析】** 4

主观题 共 4 题 (满分 60 分)

二、简答题 (共 4 题, 每题 15 分)

第 11 题(已答). Android 智能手机从系统架构的角度上分析, 是由几层组成的?

**【参考答案】**

四个层次:

Java 应用程序层 (Application)

Java 应用程序框架层 (Application Framework)

本地框架和 Java 运行环境层 (Libraries)

Linux 内核和驱动层

**【本题分数】** 15 分

**【本题得分】** 15.0 分

第 12 题(已答).

Android SDK 如何进行版本管理?

**【参考答案】**

打开 Android SDK 管理器, 可以允许用户管理不同的 Android SDK 版本, 如果要安装其他较低版本, 需要自行在这个管理器中进行安装。基于这个管理器进行 SDK 版本的管理非常简洁, 只要将所需的版本选中或者取消, 然后管理器会自动提醒用户是否需要安装或者删除。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 13 题(已答). 在 Android 中有几种方式可以访问 res 目录定义的资源信息? 请写出语法格式。

**【参考答案】**

(1) 在 Java 代码中使用资源：

`[<package_name>.]R.<resource_type>.<resource_name>`

(2) 在 XML 中使用资源：`@[<package_name>: ]`

`<resource_type>/<resource_name>`

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答). Activity 关闭的方法?

**【参考答案】**

(1) `finish()`:结束当前 Activity。

(2) `finishActivity(int requestCode)`:结束以 `startActivityForResult(Intent intent,int requestCode)`方法启动的 Activity。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

单项选择题(10/10)--已评

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学任务 2（已评阅）

学号：1735001411209 姓名：林善仁 试卷号：8941 课程：Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题，客观题 40.0 分，主观题 60.0 分

客观题 共 10 题（满分 40 分）

一、单项选择题（共 10 题，每题 4 分）

第 1 题(已答). Android 中系统级的事件消息定义在（ ）类中。

- A. Intent
- B. Service
- C. Activity
- D. BroadcastReceiver

【答案解析】 5

第 2 题(已答). 在 Android 中，Service 中的本地服务通过（ ）方法被关闭。

- A. onDestroy()
- B. onUnbind()
- C. onStop()
- D. stopService()

【答案解析】 5

第 3 题(已答). ( )方法可以获取对 SQLite 数据只读的数据库对象。

- A. getReadableDataBase()in SQLiteOpenHelper
- B. getWritableDatabase()in SQLiteOpenHelper
- C. openDatabase(“testdemo”,null, SQLiteDatabase.OPEN\_READWRITE) in SQLiteOpenHelper
- D. openUpgrade(SQLiteDatabase db,int oldVersion,int newVersion) in SQLiteOpenHelper

【答案解析】6

第4题(已答). 在 SQLite 数据库中, 通过 SQLiteOpenHelper 类的 ( ) 方法更新数据库版本。

- A. onCreate()
- B. onUpgrade()
- C. insert()
- D. updated()

【答案解析】6

第5题(已答). ( ) 类在 Android 平台中可以播放音频和视频。

- A. SurfaceView
- B. SurfaceHolder
- C. MediaPlayer
- D. SoundPool

【答案解析】7

第6题(已答). ListView 可以通过 ( ) 对象或者类获取到数据列表。

- A. BaseAdapter
- B. Array
- C. HashSet
- D. XML

【答案解析】7

第7题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来计算路线的。

- A. Map
- B. Geocoder
- C. DirectionsRenderer

**D. DirectionsService**

**【答案解析】**第 8 章地理位置服务应用开发

第 8 题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来实现地址信息和经纬度之间的转换。

**A. DirectionsService**

**B. Map**

**C. Geocoder**

**D. Marker**

**【答案解析】**第 8 章地理位置服务应用开发

第 9 题(已答). 在 SharedPreferences 通过 ( ) 设置值将其设为允许其他应用共享信息。

**A. Context.PRIVATE\_MODE**

**B. Context.MODE\_WORLD\_READABLE**

**C. Context.MODE\_WORLD\_WRITEABLE**

**D. Context.MODE\_APPEND**

**【答案解析】**第 6 章 Android 数据存储和数据共享

第 10 题(已答). 在 Android 中, 用 ( ) 方法启动一个本地服务。

**A. onCreate()**

**B. onBind()**

**C. startCommand()**

**D. startService()**

**【答案解析】**5

主观题 共 4 题 (满分 60 分)

二、简答题 (共 4 题, 每题 15 分)

第 11 题(已答). Service 与 Thread 的区别?

**【参考答案】**

线程 (Thread) 是程序执行的最小单元, 它是分配 CPU 资源的基本单位, 可以独立执行程序片段; 使用 Thread 来进行程序开发, 可以模拟程序的并行执行, 提升程序的执行效率和响应速度。

服务（Service）是 Android 的一种调用机制，当它运行的时候是本地服务（Local Service），那么对应的服务（Service）运行在应用进程的主线程上，如 onCreate、onStartCommand 这些方法在被系统调用的时候都是在主进程的主线程上运行的。如果是远程服务（Remote Service），那么对应的服务（Service）则是运行在独立于调用者的其他进程的主线程上，因此服务（Service）跟线程没有关系，只是线程中执行的代码内容。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 12 题(已答). SharedPreferences 可以用以存放哪些类型的数据？哪些数据它无法进行存储？

**【参考答案】**

SharedPreferences 是一种轻型的数据存储方式，它的本质是基于 XML 文件存储 key-value 键值对数据，通常用来存储一些简单的配置信息。其存储位置在 /data/data/<包名>/shared\_prefs 目录下。

SharedPreferences 对象本身只能获取数据而不支持存储和修改，存储修改是通过 Editor 对象实现。实现 SharedPreferences 存储的步骤如下：

(1) 根据 Context 获取 SharedPreferences 对象

(2) 利用 edit()方法获取 Editor 对象。

(3)通过 Editor 对象存储 key-value 键值对数据。

(4)通过 commit()方法提交数据。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 13 题(已答). Looper 在 Activity 中有什么作用？Handler 用来实现什么功能？它们是如何协作共同完成消息通信的？



**【参考答案】**

Android 中的 **Looper** 类，是用来封装消息循环和消息队列的一个类，用于在 Android 线程中进行消息处理，是用来为一个线程开启一个消息循环。

**Handler** 类可以看作一个工具类，用来向消息队列中插入消息。

Android 通常是通过 **Handler** 对象来与 **Looper** 进行交互的。**Handler** 可看作是 **Looper** 的一个接口，用来向指定的 **Looper** 发送消息及定义处理方法。默认情况下的 **Handler** 会与其被定义时所在线程的 **Looper** 绑定。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答).

Web App、原生应用和混合应用各有什么优劣之处？

**【参考答案】**

原生应用提供最佳的用户体验、最优质的用户界面、最华丽的交互，可高效地访问本地资源；但是对于一款理想的应用来说，还要面临移植到不同平台（iOS、Android、Windows Phone、RIM 等）上的多倍工作量，维持多个版本的成本比较高，需要通过各家应用商店的确认审核。

Web App 无须安装，对设备碎片化的适应能力优于原生应用，只需要通过 XHML、CSS 和 JavaScript 就可以在任意移动浏览器中执行，获得如原生应用般流畅的用户体验。相对于原生应用，Web App 开发成本低，适配多种移动设备，支持跨平台 and 不同终端，迭代更新容易，基于浏览器运行，无须安装成本。当然 Web App 还有自身的劣势，比如浏览器的体验短期内还无法超越原生应用，暂时不支持离线模式，消息推送不够及时，调用本地文件系统的的能力弱，等等。

混合应用（Hybrid App），它虽然看上去是一个原生应用，但只有一个 **WebView**，里面访问的是 **Web App**。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

单项选择题(10/10)--已评

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学任务 3（已评阅）

学号：1735001411209 姓名：林善仁 试卷号：8941 课程：Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题，客观题 40.0 分，主观题 60.0 分

客观题 共 10 题（满分 40 分）

一、单项选择题（共 10 题，每题 4 分）

第 1 题(已答). 下面（ ）智能手机平台是开放源代码的。

- A. Android
- B. Windows Phone
- C. iOS
- D. Symbian

**【答案解析】**第 1 章 Android 概述

第 2 题(已答). 电脑屏幕的尺寸为 14 寸，对应的 dpi 为（ ）。

- A. 131

B. 120

C. 1024

D. 100

**【答案解析】 2**

第 3 题(已答). 如果需要给一个 UI 的组件设置背景图片, 则在 Java 代码中访问到定义的图片资源 `bg_pic.png` 的方法是 ( )。

A. `R.color.bg_pic`

B. `R.drawable.bg_pic`

C. `R.string.bg_pic`

D. `drawable.bg_pic`

**【答案解析】 3**

第 4 题(已答). 在用户自定义的 Activity 中, 通过 ( ) 方法可以关闭 Activity。

A. `finish()`

B. `startActivity()`

C. `onStop()`

D. `onDestory()`

**【答案解析】 4**

第 5 题(已答). 在实现广播事件监听器的时候, 需要实现 ( ) 方法。

A. `onBind()`

B. `onProcess()`

C. `onReceive()`

D. `onClick()`

**【答案解析】 5**

第 6 题(已答). 在 `SharedPreferences` 通过 ( ) 设置值将其设为允许其他应用共享信息。

A. `Context.PRIVATE_MODE`

B. `Context.MODE_WORLD_READABLE`

C. `Context.MODE_WORLD_WRITEABLE`

D. `Context.MODE_APPEND`

**【答案解析】 第 6 章 Android 数据存储和数据共享**

第 7 题(已答). ListView 可以通过 ( ) 对象或者类获取到数据列表。

- A. BaseAdapter
- B. Array
- C. HashSet
- D. XML

【答案解析】 7

第 8 题(已答). 在谷歌地图的 JavaScript 版本的服务器接口中, ( ) 对象是用来计算路线的。

- A. Map
- B. Geocoder
- C. DirectionsRenderer
- D. DirectionsService

【答案解析】 第 8 章地理位置服务应用开发

第 9 题(已答). Android 智能手机平台是基于 ( ) 程序语言来进行应用开发的。

- A. C#
- B. Objective-C
- C. Java
- D. Javascript

【答案解析】 1

第 10 题(已答). ( ) 方法可以获取对 SQLite 数据只读的数据库对象。

- A. getReadableDataBase()in SQLiteOpenHelper
- B. getWritableDatabase()in SQLiteOpenHelper
- C. openDatabase(“testdemo”, null, SQLiteDatabase.OPEN\_READWRITE) in SQLiteOpenHelper
- D. openUpgrade(SQLiteDatabase db,int oldVersion,int newVersion) in SQLiteOpenHelper

【答案解析】 6

主观题 共 4 题 (满分 60 分)

二、简答题 (共 4 题, 每题 15 分)

第 11 题(已答).

在 Android 应用开发中, Intent 有什么样的功能?

**【参考答案】** Android 系统的 Intent (意图): Intent 是 Android 系统中协助完成应用间的交互调用与通信的一种机制, 负责在不同的组件之间传递消息, 将一个组件的请求意图传给另一个组件。Intent 在不同的活动和组件之间起着媒体中介的作用, 专门提供组件互相调用的相关信息, 实现调用者与被调用者之间的解耦。

**【本题分数】** 15 分

**【本题得分】** 15.0 分

第 12 题(已答).

Android SDK 如何进行版本管理?

**【参考答案】**

打开 Android SDK 管理器, 可以允许用户管理不同的 Android SDK 版本, 如果要安装其他较低版本, 需要自行在这个管理器中进行安装。基于这个管理器进行 SDK 版本的管理非常简洁, 只要将所需的版本选中或者取消, 然后管理器会自动提醒用户是否需要安装或者删除。

**【本题分数】** 15 分

**【本题得分】** 15.0 分

第 13 题(已答). SharedPreferences 可以用以存放哪些类型的数据? 哪些数据它无法进行存储?

**【参考答案】**

SharedPreferences 是一种轻型的数据存储方式, 它的本质是基于 XML 文件存储 key-value 键值对数据, 通常用来存储一些简单的配置信息。其存储位置在 /data/data/<包名>/shared\_prefs 目录下。

SharedPreferences 对象本身只能获取数据而不支持存储和修改, 存储修改是通过 Editor 对象实现。实现 SharedPreferences 存储的步骤如下:

(1) 根据 Context 获取 SharedPreferences 对象

(2) 利用 edit()方法获取 Editor 对象。

(3)通过 Editor 对象存储 key-value 键值对数据。

(4)通过 commit()方法提交数据。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

第 14 题(已答). Looper 在 Activity 中有什么作用？Handler 用来实现什么功能？它们是如何协作共同完成消息通信的？

**【参考答案】**

Android 中的 Looper 类，是用来封装消息循环和消息队列的一个类，用于在 Android 线程中进行消息处理，是用来为一个线程开启一个消息循环。

Handler 类可以看作一个工具类，用来向消息队列中插入消息。

Android 通常是通过 Handler 对象来与 Looper 进行交互的。Handler 可看作是 Looper 的一个接口，用来向指定的 Looper 发送消息及定义处理方法。默认情况下的 Handler 会与其被定义时所在线程的 Looper 绑定。

**【本题分数】 15 分**

**【本题得分】 15.0 分**

单项选择题(10/10)--已评

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

简答题(4/4)--已评

© 2015 福建广播电视大学任务 1 (已评阅)

学号: 1735001411205 姓名: 杨玉玲 试卷号: 8941 课程: Android 智能手机编程 总分 100

总共 14 题, 客观题 40.0 分, 主观题 60.0 分

客观题 共 10 题 (满分 40 分)

一、单项选择题 (共 10 题, 每题 4 分)

第 1 题(已答). Android 中使用的 Java 运行环境是 ( ) 虚拟机。

- A. Oracle Java
- B. IBM 的 Java
- C. 谷歌的 Dalvik
- D. Open Java

【答案解析】第 1 章 Android 概述

第 2 题(已答). Android 智能手机平台是基于 ( ) 操作系统内核开发而来的。

- A. Linux
- B. Windows
- C. Unix
- D. Chrome OS

【答案解析】第 1 章 Android 概述

第 3 题(已答). Software Development Kit(SDK)是 ( ) 。

- A. Java 开发程序包

B. **Android** 集成开发环境

C. 软件开发工具包

D. 虚拟设备

【答案解析】2

第 4 题(已答). 电脑屏幕的尺寸为 14 寸，对应的 **dpi** 为（ ）。

A. 131

B. 120

C. 1024

D. 100

【答案解析】2

第 5 题(已答).

在 **Android** 项目中，在 **res** 目录下存放字符串信息的文件是（ ）。

A. **strings.xml**

B. **values.xml**

C. **colors.xml**

D. **const.xml**

【答案解析】3

第 6 题(已答). 如果需要给一个 **UI** 的组件设置背景图片，则在 **Java** 代码中访问到定义的图片资源 **bg\_pic.png** 的方法是（ ）。

A. **R.color.bg\_pic**

B. **R.drawable.bg\_pic**

C. **R.string.bg\_pic**

D. **drawable.bg\_pic**

【答案解析】3

第 7 题(已答). 在 **Activity** 中，（ ）方法在初始化的时候调用。

A. **onCreate()**

B. **onStart()**

C. **onRestart()**

D. **onDestroy()**



**【答案解析】4**

第 8 题(已答). 当界面从 A 跳转 B, 并希望从 Activity B 中通过 Intent 返回信息到 A 中, 则 A 需要实现 ( ) 方法来获取返回的结果信息。

- A. startActivity
- B. onActivityResult
- C. startActivityForResult
- D. setResult

**【答案解析】4**

第 9 题(已答). 在 Android 应用中需要添加访问互联网的权限配置 (Permission), 可以在配置文件 ( ) 中进行设置。

- A. strings.xml
- B. values.xml
- C. project.properties
- D. AndroidManifest.xml

**【答案解析】3**

第 10 题(已答). 在用户自定义的 Activity 中, 通过 ( ) 方法可以关闭 Activity。

- A. finish()
- B. startActivity()
- C. onStop()
- D. onDestroy()

**【答案解析】4**

主观题 共 4 题 (满分 60 分)

二、简答题 (共 4 题, 每题 15 分)

第 11 题(已答). Android 智能手机从系统架构的角度上分析, 是由几层组成的?

**【参考答案】**

四个层次:

Java 应用程序层 (Application)

## Java 应用程序框架层 (Application Framework)

## 本地框架和 Java 运行环境层 (Libraries)

## Linux 内核和驱动层

【本题分数】15 分

【本题得分】15.0 分

第 12 题(已答). 如何创建虚拟设备?

### 【参考答案】

单击 Eclipse 工具栏上的图标, 打开创建虚拟 Android 设备的界面, 设置各项属性, 并填写必填信息后, 单击“OK”按钮, 就可以在 AVD 管理器中看到新创建的设备。具体如下:

(1) 打开安卓虚拟设备管理器, 即 AVD Manager。点击图中的“New...”按钮新建安卓模拟器设备。在下一界面设置安卓模拟器的详细设备参数, 包括内存大小等。

(2) 打开窗体后, 填写 AVD Name, 即虚拟器的名称, 此为必填项, 并且只支持大小写英文、数字、下划线, 不能与之前新建的 AVD 名称相同。然后选择 Device, 选择适合自己的屏幕大小、分辨率。再选择 Target, 即安卓系统版本。若出现 Device、Target 为空或无法选择, 包括之前点击“New...”按钮时无效, 请执行以下操作:

①打开 SDK Manager;

②勾选自己需要安装的项目, 图中仅为举例, 点击“Install [n] packages”开始安装勾选, 安装完成后会提示“Installed”(已安装);

③安装或更新完成 Packages (安卓系统版本包) 后, 便可继续新建虚拟机。

(3) 勾选“**Keyboard**”、“**Skin**”，选择前置摄像头“**Front Camera**”为**Webcam0**（会调用电脑摄像头）。后置摄像头“**Back Camera**”为任意一项即可。

(4) 设置**Memory Options**（存储选项），在**RAM**右侧的文本框里输入运行内存大小（如**512**，即**512M**）；然后在**VM Heap**右侧的文本框里输入缓存大小（如**64**，即**64M**）。

(5) 填写**Internal Storage**（内部存储），即手机自带存储大小，然后继续填写**SD Card**（**SD** 存储卡）大小，你可以选择右侧的下拉选项以改变数值的存储单位，还可以从已有的文件中选择**SD**卡。

(6) 其他选项可以保持默认，勾选“**Snapshot**”表示开启快照功能，勾选“**Use Host GPU**”即表示使用主机的**GPU**。所有的设置完成后，点击“**OK**”按钮保存设置并关闭设置窗体。

(7) 下面就可以启动新建的虚拟机了，点击选中新建的名称为“**AVD**”的虚拟机，然后点击在新窗体中点击“**Launch**”启动此虚拟机。

【本题分数】15分

【本题得分】15.0分

第13题(已答). **res**目录和**asset**目录都存放资源文件，它们有什么不同和相同之处？

【参考答案】

**res**目录和**asset**目录都存放资源文件，两个目录下的文件在打包后会原封不动地保存在**apk**包中，但存在不同：

(1) **res**目录中的文件会被映射到**R.java**文件中，访问的时候直接使用资源ID，即**R.filename.id**进行访问；**assets**目录下的文件不会被映射到**R.java**中，需通过资源管理器访问其中资源。

(2) **res**目录下不可以建子目录，而**assets**目录下可以创建子目录。

(3) 读取文件资源的方式不同。

读取 **res/raw** 目录下的文件资源，通过当前 **Activity** 中的 **getResources ()** 方法来读取，访问的参数是 **R.id.filename**;

读取 **assets** 目录下的文件资源，通过当前 **Activity** 的资源管理器 **Asset Manager** 来读取相应的资源文件。

(4) 无法直接访问的原生资源，保存到 **asset** 目录下；可通过 **R.java** 资源清单在程序中访问的资源，保存到 **res** 目录下。

【本题分数】 15 分

【本题得分】 15.0 分

第 14 题(已答). **Activity** 调用的方法?

【参考答案】

(1) **startActivity(Intent intent)**:启动其他 **Activity**。

(2) **startActivityForResult(Intent intent,int requestCode)**:用指定请求的请求码 (**requestCode**) 启动 **Activity**，等到新启动 **Activity** 的结果再启动 (通过重写 **onActivityResult ()** 方法来执行)。

【本题分数】 15 分

【本题得分】 15.0 分

单项选择题(10/10)--已评

1

2

3

4

5

6