PAC 1 (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.33 **Preguntas** 4
Disponible 5 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 casi 1 mes **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	8 minutos
Puntaje actual:	1.33 de 1.33
se mantuvo el puntaje:	1.33 de 1.33

Instrucciones

Introducción a los dispositivos móviles

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Conocer los diferentes gestores y herramientas para trabajar con Java y Android.
2. Identificar los requisitos de instalación de Android Studio.
3. Aprender a configurar un emulador de Android.

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	8 minutos	1.33 de 1.33

Puntaje para este examen: **1.33** de 1.33
Entregado el 4 de nov en 22:29
Este intento tuvo una duración de 8 minutos.

Pregunta 1 — 0.33 / 0.33 pts

Relaciona los términos siguientes con sus definiciones:

Gestor de paquetes de Android Studio SDK
Herramientas de desarrollo de Java JDK
Herramienta que permite comunicarse con un emulador ADB
Emulador de Android AVD

Respuesta 1:
¡Correcto! SDK

Respuesta 2:
¡Correcto! JDK

Respuesta 3:
¡Correcto! ADB

Respuesta 4:
¡Correcto! AVD

Pregunta 2 — 0.33 / 0.33 pts

¿Cuál de los siguientes IDEs no desarrolla para Android?

- Eclipse
- Android Studio
- ¡Correcto! Visual Android
- Netbeans

Pregunta 3 — 0.33 / 0.33 pts

Indica las características recomendables para instalar Android Studio en un ordenador.

- ¡Correcto! [x] 8 GB de RAM
- [ ] 4 GB de RAM
- [ ] 2 GB de RAM
- [ ] 8 GB libres en disco
- ¡Correcto! [x] 4 GB libres en disco
- [ ] 2 GB libres en disco
- [ ] Plugin de Android Studio para la visualización de imágenes

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

Puntaje del examen: **1.33** de 1.33

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

Cuenta
Asignaturas
Campus
Calendario
Mensajes al profesor
Historial
Mis notas
Inscripción

Introducción
Muro asignatura
Contenidos
Foros
Calificaciones
Plan de estudio

PAC 2 (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.33 **Preguntas** 6
Disponible 10 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 29 días **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	12 minutos
Puntaje actual:	1.33 de 1.33
se mantuvo el puntaje:	1.33 de 1.33

Instrucciones

Primeros pasos con las aplicaciones

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Conocer las aplicaciones y los elementos que las componen, así como el código necesario para poder elaborarlas.

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	12 minutos	1.33 de 1.33

Puntaje para este examen: **1.33** de 1.33
Entregado el 4 de nov en 22:41
Este intento tuvo una duración de 12 minutos.

Pregunta 1

0.22 / 0.22 pts

Completa la definición de aplicación:

Una aplicación se compone de una o más actividades . Una actividad es el componente de la aplicación que permite la interacción con el usuario , por lo tanto, una actividad es cada una de las pantallas que componen la aplicación . .

Respuesta 1:

¡Correcto! una o más actividades

Respuesta 2:

¡Correcto! que permite la interacción con el usuario

Respuesta 3:

¡Correcto! la aplicación.

Pregunta 2

0.22 / 0.22 pts

Relaciona las partes de una aplicación:

Funcionamiento de la aplicación Capa lógica

Los elementos de la aplicación Capa gráfica

Respuesta 1:

¡Correcto! Capa lógica

Respuesta 2:

¡Correcto! Capa gráfica

Pregunta 3

0.22 / 0.22 pts

Completar el gráfico:

1) onCreate()
2) onStart()
3) onResume()
4) onRestart()
5) onPause()
6) onStop()
7) onDestroy()

Respuesta 1:

¡Correcto! onCreate()

Respuesta 2:

¡Correcto! onStart()

Respuesta 3:

¡Correcto! onResume()

Respuesta 4:

¡Correcto! onRestart()

Respuesta 5:

¡Correcto! onPause()

Respuesta 6:

¡Correcto! onStop()

Respuesta 7:

¡Correcto! onDestroy()

Pregunta 4

0.22 / 0.22 pts

Completa la definición de intent

Un intent es un elemento de comunicación entre los distintos componentes de una aplicación. Estos componentes pueden ser internos o externos . Un intent es el encargado de lanzar una actividad o un servicio en nuestra aplicación, o de lanzar una página web .

Respuesta 1:

¡Correcto! elemento

Respuesta 2:

¡Correcto! los distintos componentes

Respuesta 3:

¡Correcto! internos o externos

Respuesta 4:

¡Correcto! lanzar una actividad

Respuesta 5:

¡Correcto! página web

Pregunta 5

0.22 / 0.22 pts

Queremos que cambie de la actividad MainActivity a la actividad SecondActivity, mandando la variable denominada login como parámetro con clave miLogin, usando el lenguaje Kotlin
Completa el siguiente código rellenando los huecos, se debe tener en cuenta las

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

```
b = bundle.get("miLogin")
```

Respuesta 1:

¡Correcto! bundle

Respuesta 2:

¡Correcto! intent

Respuesta 3:

¡Correcto! miLogin

www.camacho309.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al
Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

Puntaje del examen: **1.33** de 1.33

PAC 3 (UF1)

Introducción
Muro asignatura
Contenidos
Foros
Calificaciones
Plan de estudio

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.33 **Preguntas** 10
Disponible 15 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 24 días **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	32 minutos
Puntaje actual:	1.33 de 1.33
se mantuvo el puntaje:	1.33 de 1.33

Instrucciones

Layouts, menús y alertas

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Conocer el concepto de Layout y los diferentes tipos.
2. Identificar los directorios donde se guardarán los archivos.
3. Conocer las notificaciones.

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	32 minutos	1.33 de 1.33

Puntaje para este examen: **1.33** de 1.33
Entregado el 5 de nov en 14:07
Este intento tuvo una duración de 32 minutos.

Pregunta 1

0.13 / 0.13 pts

Completa la definición de layout:

Los layouts definen los elementos que forman la pantalla . Para programarlos, usaremos XML .

Respuesta 1:
Correcto! elementos

Respuesta 2:
Correcto! pantalla

Respuesta 3:
Correcto! XML

Pregunta 2

0.13 / 0.13 pts

Indica el directorio en el que encontraremos los siguientes archivos.

Imágenes de la aplicación drawable
Iconos mipmap
Archivos de audio raw
Distintas cadenas de la aplicación values
Menús menu

Respuesta 1:
Correcto! drawable

Respuesta 2:
Correcto! mipmap

Respuesta 3:
Correcto! raw

Respuesta 4:
Correcto! values

Respuesta 5:
Correcto! menu

Pregunta 3

0.13 / 0.13 pts

Relaciona cada tipo de layout con su distribución de los elementos

Todos los elementos se colocan en la parte izquierda y arriba de la pantalla.
FrameLayout
Todos los elementos se colocan en pila, puede ser de forma vertical u horizontal.
LinearLayout
Todos los elementos se colocan en una posición con respecto a otro elemento o al layout que lo contiene. RelativeLayout
Coloca los elementos en forma de tabla, distribuidos por los elementos en cada una de las líneas. TableLayout
Coloca los elementos en forma de tabla, indicando el número de filas y de columnas que tendrá la tabla. GridLayout

Respuesta 1:
Correcto! FrameLayout

Respuesta 2:
Correcto! LinearLayout

Respuesta 3:
Correcto! RelativeLayout

Respuesta 4:
Correcto! TableLayout

Respuesta 5:
Correcto! GridLayout

Pregunta 4

0.13 / 0.13 pts

¿Cuál de las siguientes opciones no son widgets de Android?

- Button
- EditText
- RadioButton
- Switch
- TextField

Correcto!

Pregunta 5

0.13 / 0.13 pts

Diferencia entre padding y margin.

Es la distancia entre dos componentes. Margin
Es el espacio entre el componente y su propio contenido. Padding

Respuesta 1:
Correcto! Margin

Respuesta 2:
Correcto! Padding

Pregunta 6

0.13 / 0.13 pts

Indica que método se utiliza para la función se que describe a continuación

Ejecuta las instrucciones que deben ser lanzadas al comenzar el ciclo de la app
[Seleccionar]

La Activity se muestra al usuario y permite ejecutar los procesos que incluye mientras tenga el foco [Seleccionar]

Prepara a la Activity para ocupar el primer plano y el control de la interacción con el usuario onStart()

Respuesta 1:
Correcto! onCreate()

Respuesta 2:
Correcto! onResume()

Respuesta 3:
Correcto! onStart()

Pregunta 7

0.13 / 0.13 pts

Indica si las siguientes afirmaciones son falsas o verdaderas.

Cuando cambiamos la orientación de nuestro dispositivo, se invoca al método onDestroy(). Verdadero
Si configuramos una versión mínima 4.4 de la API de Android, nuestra aplicación podrá ser ejecutada en las versiones anteriores. Falso
Cuando creamos una Activity, debemos declararla en el fichero AndroidManifest.xml de forma obligatoria. Verdadero
Existe un tipo de Layout que se contiene celdas de diferentes tamaños, llamado TableLayout Falso
Uno de los mayores problemas que presenta ConstraintLayout es que no es eficiente, la interfaz gráfica se ralentiza y el consumo de memoria se dispara. Falso

Respuesta 1:
Correcto! Verdadero

Respuesta 2:
Correcto! Falso

Respuesta 3:
Correcto! Verdadero

Respuesta 4:
Correcto! Falso

Respuesta 5:
Correcto! Falso

Pregunta 8

0.14 / 0.14 pts

Completa el siguiente código para crear Toast

```
<Button
  android: id = " @+ id/btninicio"
  android:layout_width = "wrap_content "
  android:layout_width = " fill_parent "
  android: onClick = "lanzarSegundaActivity()" />
```

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP 689 45 44 70

tones

Pregunta 10

0.14 / 0.14 pts

Indica cuál de las siguientes propiedades permite mostrar un texto de descripción que será sustituido al escribir sobre él, en un elemento EditText:

- android:title
- android:text
- android:gravity

Correcto!

Puntaje del examen: **1.33** de 1.33

www.yoquieroaprobar.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si tu información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

PAC 4 (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.33 **Preguntas** 4
Disponible 20 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 19 días **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	30 minutos
Puntaje actual:	1.33 de 1.33
se mantuvo el puntaje:	1.33 de 1.33

Instrucciones

Servicios

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. **Identificar los diferentes servicios de ciclos de vida y conocer cómo inicializarlos.**
2. **Aprender a declarar clases en AndroidManifest.xml**

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

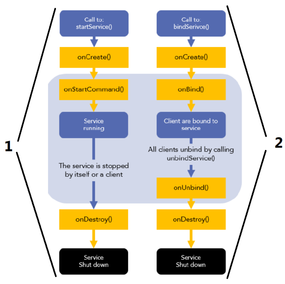
	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	30 minutos	1.33 de 1.33

Puntaje para este examen: **1.33** de 1.33
Entregado el 5 de nov en 14:37
Este intento tuvo una duración de 30 minutos.

Pregunta 1

0.33 / 0.33 pts

Identifica a qué tipos de servicios pertenecen estos ciclos de vida.



1) Servicio iniciado

2) Servicio enlazado

Respuesta 1:

¡Correcto! Servicio iniciado

Respuesta 2:

¡Correcto! Servicio enlazado

Pregunta 2

0.33 / 0.33 pts

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Los servicios no pueden comunicarse con el usuario directamente. Verdadero

Los servicios se ejecutan en el dispositivo sin que se dé cuenta el usuario. Verdadero

En los servicios enlazados, se utiliza el método startService() para iniciar el servicio. Falso

Los servicios enlazados crean un canal de comunicación entre el servicio y los componentes. Verdadero

Los servicios iniciados siguen ejecutándose, aunque el componente que lo ha lanzado finalice. Verdadero

Los servicios enlazados no hace falta que se declaren en el AndroidManifest.xml. Falso

Todos los servicios se deben declarar en el archivo AndroidManifest.xml, mediante la etiqueta <Service>. Verdadero

Respuesta 1:

¡Correcto! Verdadero

Respuesta 2:

¡Correcto! Verdadero

Respuesta 3:

¡Correcto! Falso

Respuesta 4:

¡Correcto! Verdadero

Respuesta 5:

¡Correcto! Verdadero

Respuesta 6:

¡Correcto! Falso

Respuesta 7:

¡Correcto! Verdadero

Pregunta 3

0.33 / 0.33 pts

Relaciona las definiciones de los siguientes componentes.

Proceso ejecutado de forma invisible para el usuario. Service
Componente de la aplicación que se encarga de recibir los mensajes enviados por el Sistema Operativo y por otras aplicaciones. Broadcast Receiver
Es una comunicación con el Sistema Operativo que no se sabe cuándo se llevará a cabo. PendingIntent

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

Respuesta 2:

¡Correcto! SEND_SMS

Respuesta 3:

¡Correcto! /uses-permission

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al

Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.

Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

Puntaje del examen: **1.33** de 1.33

Cuenta
Asignaturas
Campus
Calendario
Mensajes al profesor
Historial
Mis notas
Inscripción

Introducción
Muro asignatura
Contenidos
Foros
Calificaciones
Plan de estudio

PAC 5 (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.33 **Preguntas** 6
Disponible 25 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 14 días **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	13 minutos
Puntaje actual:	1.33 de 1.33
se mantuvo el puntaje:	1.33 de 1.33

Instrucciones

Conexiones y bases de datos

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. **Conocer el tipo de almacenamiento de datos con Android.**
2. **Conocer el código para crear bases de datos.**
3. **Identificar los métodos que se pueden emplear en una base de datos, como su lectura.**

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	13 minutos	1.33 de 1.33

Puntaje para este examen: **1.33** de 1.33
Entregado el 5 de nov en 14:51
Este intento tuvo una duración de 13 minutos.

Pregunta 1 — 0.22 / 0.22 pts

Relaciona el tipo de almacenamiento de datos con la forma de trabajo desde Android.

Bases de datos internas API SQLite
Bases de datos externas Servicio web
Preferencias SharedPreferences
Ficheros XML SAX

Respuesta 1:
¡Correcto! API SQLite

Respuesta 2:
¡Correcto! Servicio web

Respuesta 3:
¡Correcto! SharedPreferences

Respuesta 4:
¡Correcto! SAX

Pregunta 2 — 0.22 / 0.22 pts

Marca la respuesta correcta:

Los proveedores de contenido permiten:

- Recoger información propia del teléfono, como puede ser el nivel de batería.
- ¡Correcto! Recoger información de otras aplicaciones, como puede ser el listín telefónico.
- Recoger los mensajes de WhattsApp

Pregunta 3 — 0.22 / 0.22 pts

Completa el siguiente código, que permite crear una base de datos.

@Override
fun onCreate (miBD: [Seleccionar])
private const val query = "CREATE TABLE usuarios (_id INTEGER PRIMARY KEY AUTOINCREMENT, nombre TEXT, apellido TEXT, telefono INTEGER)";
[Seleccionar] .execSQL([Seleccionar]);

Respuesta 1:
¡Correcto! SQLiteDatabase

Respuesta 2:
¡Correcto! miBD

Respuesta 3:
¡Correcto! query

Pregunta 4 — 0.22 / 0.22 pts

Al crear nuestra base de datos que vamos a usar en nuestra aplicación, puede ocurrir que ya existiera una versión anterior, por lo que es necesario que se lance un método para que se actualicen los datos con la nueva información. Esta función es:

- ¡Correcto! onUpgrade()
- onRestore()
- onCreate()

Pregunta 5 — 0.22 / 0.22 pts

Señala si las siguientes afirmaciones sobre los archivos de configuración son verdaderas o falsas.

Si eliminamos la aplicación y volvemos a instalarla, la configuración guardada con SharedPreferences sigue almacenada. Falso

Cuando trabajamos con SharedPreferences, almacenamos un archivo con extensión XML. Verdadero

Si utilizamos en el layout la etiqueta PreferenceScreen, la actividad asociada heredará de Activity. Falso

En Android podemos almacenar ficheros de la aplicación tanto en el dispositivo móvil, como en una tarjeta de memoria externa sin necesidad de dar permisos a la aplicación. Falso

Respuesta 1:
¡Correcto! Falso

Respuesta 2:
¡Correcto! Verdadero

Respuesta 3:
¡Correcto! AsyncTask

Respuesta 3:
¡Correcto! Java Thread API

Respuesta 4:
¡Correcto! Programación Reactiva

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70
- - -
ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.carlosjr1989.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

Puntaje del examen: **1.33** de 1.33

PAC 6 (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov en 23:59 **Puntos** 1.35 **Preguntas** 5
Disponible 30 de oct en 0:00 - 7 de nov en 23:59 9 días **Límite de tiempo** Ninguno

Detalles de la entrega:

Hora:	3 minutos
Puntaje actual:	1.35 de 1.35
se mantuvo el puntaje:	1.35 de 1.35

Instrucciones

Pruebas y distribución

INTRODUCCIÓN

En esta actividad tendrás que contestar a una serie de preguntas para evaluar los conocimientos de este módulo/asignatura.

OBJETIVOS:

1. Conocer el proceso de realización de pruebas y su distribución.

Este examen fue bloqueado en 7 de nov en 23:59.

Historial de intentos

	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 1	3 minutos	1.35 de 1.35

Puntaje para este examen: **1.35** de 1.35
Entregado el 5 de nov en 14:53
Este intento tuvo una duración de 3 minutos.

Pregunta 1 — 0.27 / 0.27 pts

Ordena las fases:

¡Correcto! **Primera fase** — Configuración

¡Correcto! **Segunda fase** — Desarrollo

¡Correcto! **Tercera fase** — Depuración y pruebas

¡Correcto! **Cuarta fase** — Publicación

Pregunta 2 — 0.27 / 0.27 pts

¿Qué proceso se realiza antes?

¡Correcto!
- (•) Depuración
- ( ) Pruebas

Pregunta 3 — 0.27 / 0.27 pts

Completa la siguiente afirmación:

Android ofrece herramientas de pruebas y depuración como Android Testing y documentos de log como los logging tools .

Respuesta 1:

¡Correcto! Android Testing

Respuesta 2:

¡Correcto! logging tools

Pregunta 4 — 0.27 / 0.27 pts

¿Qué extensión tiene una aplicación Android?

- ( ) EXE
- ¡Correcto! (•) APK
- ( ) RAR
- ( ) AND
- ( ) OR
- ( ) APM
- ( ) IBM
- ( ) ZIP
- ( ) JAR
- ( ) MA

Cartagena99

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

¡Correcto! AppGame

Respuestas correctas AppGame

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

Puntaje del examen: **1.35** de 1.35

Introducción
Mapa asignatura
Contenidos
Foros
Calificaciones
Plan de estudio

Test evaluable (UF1)

Fecha de entrega 7 de nov. en 23:59 | **Puntos** 2 | **Preguntas** 13
Disponible 2 de oct. en 0:00 - 7 de nov. en 23:59 cuel 1 mes | **Límite de tiempo** 20 minutos

Detalles de la entrega

Hora	7 minutos
Puntaje actual: se mantiene el puntaje:	2 de 2

Instrucciones

DESCRIPCIÓN

Este ejercicio se compone de varias de preguntas que evaluarán los conocimientos sobre esta Unidad Formativa.

INSTRUCCIONES

- Debes completar el cuestionario en el tiempo establecido.
- No se puede abandonar la evaluación. En caso de hacerlo, el tiempo seguirá pasando igualmente hasta finalizar y no se podrá retomar el cuestionario.

Este examen fue bloqueado en 7 de nov. en 23:59.

Historial de intentos

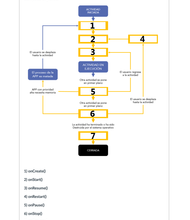
	Intento	Hora	Puntaje
MÁS RECIENTE	Intento 2	7 minutos	2 de 2

Puntaje para este examen: 2 de 2
Entregado el 7 de nov. en 15:22
Este intento tuvo una duración de 7 minutos.

Pregunta 1

0.2 / 0.2 pts

Completar el gráfico:



1) onCreate()
2) onStart()
3) onResume()
4) onRestart()
5) onPause()
6) onStop()
7) onDestroy()

Respuesta 1:
Guardar — onCreate()

Respuesta 2:
Guardar — onStart()

Respuesta 3:
Guardar — onResume()

Respuesta 4:
Guardar — onRestart()

Respuesta 5:
Guardar — onPause()

Respuesta 6:
Guardar — onStop()

Respuesta 7:
Guardar — onDestroy()

Pregunta 2

0.15 / 0.15 pts

Queremos que cambie de la actividad MainActivity a la actividad SecondActivity, cuando se modifique la variable denominada login, como parámetro con clave mKLogin, usando el Integrado Kotlin.

Completa el siguiente código referiendo los huecos, se debe tener en cuenta las minúsculas y las mayúsculas:

val _____ intent = Intent(_____(this, SecondActivity) _____

class.java _____

intent.putExtra("mKLogin", login)

startActivity(_____intent)

Respuesta 1:
Guardar — val

Respuesta 2:
Guardar — Intent

Respuesta 3:
Guardar — class.java

Respuesta 4:
Guardar — (intent)

Pregunta 3

0.14 / 0.14 pts

Ahora, completa el código de la actividad SecondActivity para recoger el valor que da la variable login.

val bundle = intent extras

val data = bundle.get("mKLogin ")

Respuesta 1:
Guardar — bundle

Respuesta 2:
Guardar — extras

Respuesta 3:
Guardar — mKLogin

Pregunta 4

0.2 / 0.2 pts

Identifica a qué tipos de servicios pertenecen estos ciclos de vida.

1) Servicio iniciado
2) Servicio enlazado

Respuesta 1:
Guardar — Servicio iniciado

Respuesta 2:
Guardar — Servicio enlazado

Pregunta 5

0.2 / 0.2 pts

Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas.

Los servicios no pueden comunicarse con el usuario directamente. Verdadero

Los servicios se ejecutan en el dispositivo sin que se dé cuenta el usuario. Verdadero

En los servicios enlazados, se utiliza el método startService() para iniciar el servicio. Falso

Los servicios enlazados crean un canal de comunicación entre el servicio y los componentes. Verdadero

Los servicios iniciados siguen ejecutándose, aunque el componente que lo ha lanzado finalice. Verdadero

Los servicios enlazados no hace falta que se declaren en el AndroidManifest.xml. Falso

Todos los servicios se deben declarar en el archivo AndroidManifest.xml, mediante la etiqueta <Service>. Verdadero

Respuesta 1:
Guardar — Verdadero

Respuesta 2:
Guardar — Verdadero

Respuesta 3:
Guardar — Falso

Respuesta 4:
Guardar — Verdadero

Respuesta 5:
Guardar — Verdadero

Respuesta 6:
Guardar — Falso

Respuesta 7:
Guardar — Verdadero

Pregunta 6

0.2 / 0.2 pts

Relaciona las definiciones de los siguientes componentes.

Proceso ejecutado de forma invisible para el usuario. Service
Componente de la aplicación que se encarga de recibir los mensajes enviados por el Sistema Operativo y por otras aplicaciones. Broadcast Receiver
Es una comunicación con el Sistema Operativo que no se debe cuidado se llevará a cabo. Pendingintent

Respuesta 1:
Guardar — Service

Respuesta 2:
Guardar — Broadcast Receiver

Respuesta 3:
Guardar — Pendingintent

Pregunta 7

0.14 / 0.14 pts

Al crear nuevos tipos de datos que vamos a usar en nuestra aplicación, puede ocurrir que su existencia una versión anterior, por lo que es necesario que se lance un método para que se actualicen los datos con la nueva información. Esta función es:

Guardar — onUpgrade()
onResume()
onCreate()

Pregunta 8

0.13 / 0.13 pts

Indica en qué evento de la clase AsyncTask se realizan las siguientes instrucciones.

Es el encargado de ejecutar el código en la hebra principal onPostExecute()

Es el encargado de ejecutar el código en la hebra secundaria doInBackground()

Es invocado después de una llamada a publishProgress() onProgressUpdate()

Es utilizado para finalizar la hebra onCancelled()

Respuesta 1:
Guardar — onPostExecute()

Respuesta 2:
Guardar — doInBackground()

Respuesta 3:
Guardar — onProgressUpdate()

Respuesta 4:
Guardar — onCancelled()

Pregunta 9

0.14 / 0.14 pts

Ordena las fases:

Guardar — **Primera fase** — Configuración
Guardar — **Segunda fase** — Desarrollo
Guardar — **Tercera fase** — Depurar/ejecutar/probar

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE

LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS

CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

Pregunta 13

0.14 / 0.14 pts

El tengo el siguiente archivo AndroidManifest.xml, ¿Cómo se denominará la aplicación que genere?

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" />
  <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="com.example.curso.activityexample"
    >
    <application
        android:allowBackup="true"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:theme="@style/AppTheme"
        >
        <activity android:name="com.example.curso.activityexample.MainActivity"
            >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"
                />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
    <uses-permission
    />
</manifest>
```

Guardar — Activity
Guardar — AppCurso
Guardar — AppCurso

Puntaje del examen: 2 de 2

Solución TEST Modelo Examen DAM8 v1

UF1. Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Test:

1- Una aplicación se compone de una o varias actividades. Una actividad es …

a) el componente de la aplicación que permite la interacción con el usuario.
b) un elemento de comunicación entre los distintos componentes de una aplicación.
c) el elemento encargado de lanzar un servicio.
d) un proceso ejecutado de forma invisible para el usuario.

2- Cada actividad tiene…

a) capa lógica (la cual establece el funcionamiento de la aplicación) y parte gráfica (son los archivos java que forman los distintos layouts).
b) parte gráfica (la cual establece el funcionamiento de la aplicación) y capa lógica (son los archivos xml que forman los distintos layouts).
c) capa lógica (la cual establece el funcionamiento de la aplicación) y parte gráfica (son los archivos xml que forman los distintos layouts).
d) parte gráfica (la cual establece el funcionamiento de la aplicación) y capa lógica (son los archivos java que forman los distintos layouts).

3- Las actividades tienen tres estados:

a) Resumed, Paused y Destroyed.
b) Resumed, Paused y Stopped.
c) Started, Paused y Stopped.
d) Started, Paused y Destroyed.

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

UF1. Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Test:

1- ¿Qué hace este código?

```
Intent intent = new Intent( packageContext: MainActivity.this, Main2Activity.class);
startActivity(intent);
```

a) Se destruye la actividad llamada MainActivity y se accede a la actividad Main2Activity.
b) Se enlace la parte de lógica con la parte gráfica de la actividad MainActivity.
c) Se crea un objeto de la clase Intent para juntar los componentes de dos actividades.
d) Se crea un objeto de la clase Intent para poder acceder a la actividad Main2Activity desde la MainActivity.

2- ¿Cómo se puede enviar parámetros de una actividad a otra?

a) Se envían mediante el método putExtra() y se reciben en la nueva actividad mediante el método getExtras()
b) Se envían mediante el método getExtra() y se reciben en la nueva actividad mediante el método putExtras()
c) Se envían y se reciben mediante el método putExtras()
d) Se envían y se reciben mediante el método getExtras()

3- ¿Cuál es uno de los métodos para lanzar el intent?

a) startActivity(intent)
b) getActivity(intent)
c) setActivity(intent)
d) onStartActivity(intent)

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.

UF1. Desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles

Test:

1- ¿Qué es un socket?

a) es un mecanismo para poder conectar elementos de una actividad.
b) recurso que se utiliza para lanzar un servicio.
c) recurso que es capaz de interactuar con el usuario y se encarga de recoger los eventos.
d) es un mecanismo que permite la comunicación entre aplicaciones a través de la red, es decir, abstrae al usuario del paso de la información entre diferentes capas.

2- ListView…

a) permite almacenar la configuración del usuario en la aplicación.
b) mediante diferentes librerias, permiten manipular datos en un XML
c) es un elemento de comunicación entre los distintos componentes de una aplicación.
d) es un grupo de vistas que muestran una lista de elementos desplazables.

3- ¿Qué hace este trozo de código?

```
@Override
public void onCreate(SQLiteDatabase db) {
    String queryCreateTablaListaPersonas = "CREATE TABLE " + ConstantesBaseDatos.TABLA_LISTA_PERSONAS + " (" +
            ConstantesBaseDatos.TABLA_LISTA_PERSONAS_NOMBRE                + " TEXT NOT NULL PRIMARY KEY, " +
            ConstantesBaseDatos.TABLA_LISTA_PERSONAS_EDAD                  + " INTEGER, " +
            ConstantesBaseDatos.TABLA_LISTA_PERSONAS_PAIS                  + " TEXT" +
            ");";
    db.execSQL(queryCreateTablaListaPersonas);
}
@Override
public void onUpgrade(SQLiteDatabase db, int oldVersion, int newVersion) {
    db.execSQL("DROP TABLE IF EXISTS " + ConstantesBaseDatos.TABLA_LISTA_PERSONAS);
    onCreate(db);
}
```

a) Se crea una actividad enlazando el archivo .java y el .xml
b) El método onUpgrade() crea la base de datos, si ya existe dicha base de datos, solo la abrirá. El método onCreate() se encarga de actualizar la

CLASES PARTICULARES, TUTORÍAS TÉCNICAS ONLINE
LLAMA O ENVÍA WHATSAPP: 689 45 44 70

- - -

ONLINE PRIVATE LESSONS FOR SCIENCE STUDENTS
CALL OR WHATSAPP:689 45 44 70

www.cartagena99.com no se hace responsable de la información contenida en el presente documento en virtud al Artículo 17.1 de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y de Comercio Electrónico, de 11 de julio de 2002.
Si la información contenida en el documento es ilícita o lesiona bienes o derechos de un tercero háganoslo saber y será retirada.