
Solucionario de

ejercicios de autoevaluación

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 1

1. El otro gran sistema operativo competidor de *Android* se denomina:

- a. *Apple*
- b. *SOI*
- c. ***iOS***
- d. *PEAR*

2. *Android* es propiedad de...

- a. ... *Samsung*.
- b. ... ***Google***.
- c. ... *Microsoft*.
- d. No tiene dueño.

3. *Windows Phone* fue un sistema operativo de...

- a. ... *Samsung*.
- b. ... *Google*.
- c. ... ***Microsoft***.
- d. Ese sistema no existió.

4. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "*Windows Mobile* incluye una versión de *Office*".

- Verdadero
- Falso

5. La versión 4.4 de *Android* se denominó...

- a. ... ***KitKat***.
- b. ... *Ice Cream*.
- c. ... *Nougat*.
- d. No tenía nombre.

6. ¿Cuándo se lanzó la primera versión de *Android*?

- a. **2008**
- b. 2007
- c. 2010
- d. 2000

7. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: “*Android* está basado en el sistema operativo *Linux*”.

- Verdadero
- Falso

8. Para dar de alta la cuenta de desarrollador de *Android* hay que abonar 25 dólares. ¿Qué duración tiene esta cuenta?

- a. Un año, después se debe renovar.
- b. Cuatro años, después se debe renovar.
- c. Hasta que salga la siguiente versión de *Android*.
- d. **Es ilimitada, no se debe renovar nunca.**

9. ¿Cómo se llama la tienda de aplicaciones de *Google*?

- a. *APP Store*.
- b. *Google Play*.
- c. *Google Android*.
- d. *Google APP*.

10. ¿En qué capa de la arquitectura de *Android* se encuentra la gestión de la cámara?

- a. En el *Kernel*.
- b. En las librerías.
- c. **Capa de abstracción de *hardware* (HAL).**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 2

1. ¿Qué es *Android Studio*?

- a. Una aplicación gratuita para desarrollar aplicaciones en cualquier lenguaje.
- b. Una aplicación de pago para desarrollar aplicaciones para móvil.
- c. Una aplicación de pago para desarrollar aplicaciones para *Android*.
- d. Una aplicación gratuita para desarrollar aplicaciones para *Android*.**

2. ¿En qué sistemas se puede instalar *Android Studio*?

- a. *Windows*
- b. *Mac OS*
- c. *Linux*
- d. Todas las opciones son correctas.**

3. Determina si la siguiente afirmación es verdadera o falsa: “Con *Android Studio*, se pueden desarrollar aplicaciones para *Smart TV*”.

- Verdadero
- Falso**

4. Para desarrollar aplicaciones en *Android Studio*, ¿qué lenguaje debemos elegir?

- a. *Kotlin*
- b. *Java*
- c. *PHP*
- d. *Kotlin y Java***

5. ¿Cuándo finaliza la vida o ciclo de una actividad de *Android*?

- a. Cuando otra aplicación requiere el espacio de memoria.**
- b. Cuando el usuario finaliza la aplicación.

- c. Cuando el usuario contesta una llamada telefónica.
- d. Nunca.

6. El componente principal de cualquier aplicación de *Android* se denomina...

- a. ... *TextView*.
- b. ... *ImageView*.
- c. ... **Activity**.
- d. ... *Constraint*.

7. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Como mínimo, un componente debe tener una *Constraint* que una dicho componente con la parte superior o inferior y otra que lo una con la parte izquierda o derecha".

- Verdadero
- Falso

8. ¿Cómo se denomina el elemento de *Android* que permite mostrar *text*?

- a. *Text*
- b. *View*
- c. ***TextView***
- d. *ViewText*

9. ¿Dónde podemos probar una aplicación?

- a. En un simulador.
- b. En un dispositivo físico.
- c. **En un simulador y en un dispositivo físico.**
- d. Hay que subirla a la tienda de *Google*.

10. Determina si la siguiente oración es verdadera o falsa: "Es posible con *Android Studio* crear diferentes layouts para distintas vistas".

- Verdadero
- Falso

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 3

1. ¿Cuál es la plantilla de *Activity* de *Android Studio* que tiene un botón flotante?

- a. *Blank Activity*.
- b. *Basic Activity*.**
- c. *Empty Activity*.
- d. *Fullscreen Activity*.

2. ¿Cómo se denomina el componente que permite mostrar información en *Android*?

- a. *EditText*
- b. *TextView***
- c. *ImageView*
- d. *Button*

3. En un _____ se puede limitar el número de caracteres que puede introducir el usuario.

- a. *editText***
- b. *textView*
- c. *imageView*
- d. *button*

4. Para mostrar una imagen en una *ImageView*, primero deberemos incorporarla al proyecto, pero ¿qué tipo de archivo de imagen podremos usar?

- a. JPG
- b. PNG
- c. BMP
- d. Las opciones a y b son correctas.**

5. El comando *Toast* permite...

- a. ... mostrar notificaciones al usuario.**
- b. ... mostrar mensajes emergentes.

- c. ... mostrar un texto en la *Activity*.
- d. ... mostrar información en un *EditText*.

6. ¿Cuánto tiempo pueden permanecer las notificaciones que se muestran en una aplicación?

- a. Dos segundos.
- b. Tres segundos.
- c. Cuatro segundos.
- d. Depende de si elegimos el argumento de tiempo largo (*LONG*) o corto (*SHORT*).**

7. Para definir una variable nula en *Kotlin*, ¿qué operador usamos?

- a. !!
- b. ??
- c. ?**
- d. //

8. El tipo de variable *Intent*...

- a. ... crea una variable de tipo intención que permitirá, por ejemplo, cargar una nueva *Activity*.**
- b. ... crea una *Activity*.
- c. ... activa una nueva *Activity*.
- d. ... activa la cámara del usuario.

9. ¿Para qué sirve *startActivity*?

- a. Finalizar una actividad.
- b. Iniciar una actividad.**
- c. Inicia una actividad si no hay otras actividades en ejecución.
- d. Las opciones a y b son correctas.

10. Para poder acceder a la galería de fotos del usuario, nuestra aplicación deberá disponer de permisos que se solicitan en el archivo...

- a. ... ***Manifest.***
- b. ... *Menifest.*
- c. ... *Activity.*
- d. ... KT.

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 4

1. Para cargar datos en un *Spinner*, ¿qué necesitamos obligatoriamente?

- a. Una fuente de datos.
- b. Un *Adapter*.
- c. Una fuente de datos y un *Adapter*.**
- d. Un *ArrayList*.

2. Para cargar un elemento en un *ArrayList*, ¿qué método debemos utilizar?

- a. *Load*
- b. *Add***
- c. *Insert*
- d. Todas las opciones son incorrectas.

3. Para crear un adaptador personalizado, ¿qué clase debemos extender?

- a. *BaseAdapter***
- b. *Adapter*
- c. *Base*
- d. Todas las opciones son incorrectas.

4. Para crear un menú debemos crear una *Activity* denominada...

- a. ... *Menu*.
- b. ... *Activity Menu*.
- c. ... *Navigation Drawer Activity*.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

5. Para agregar las nuevas opciones al menú debemos hacerlo dentro del siguiente *fragment*:

- a. *Nav_header_main*.
- b. *Activity_main_drawer*.

c. **Mobile_navigation.**

d. Todas las opciones son incorrectas.

6. ¿Qué tipo de evento puede recibir un botón?

a. Evento de teclado.

b. **Evento de clic.**

c. Evento de teclado y evento de clic.

d. Todas las opciones son incorrectas.

7. ¿Con qué evento podremos escuchar la selección de un elemento en un *Spinner*?

a. **onItemSelectedListener.**

b. *SelectedListener.*

c. *onItemClickListener.*

d. Todas las opciones son incorrectas.

8. Para poder crear un acelerómetro debemos crear una variable de tipo...

a. ... **SensorManager.**

b. ... *Sensor.*

c. ... *String.*

d. Todas las opciones son incorrectas.

9. El permiso *ACCESS_FINE_LOCATION* permite activar...

a. ... el acelerómetro.

b. ... el *Bluetooth.*

c. ... **la geolocalización.**

d. ... el acceso a la galería de fotos.

10. Para crear una base de datos en la aplicación, ¿qué tipo de clase debemos definir?

a. *SQL*

b. **SQLiteOpenHelper**

c. *OpenHelper*

d. *SQL Lite*

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 5

1. ¿Cómo se denomina el servicio de mapas de Google?

- a. *Google Drive.*
- b. *Google Mpas.*
- c. **Google Maps.**
- d. *Google Roters.*

2. Para crear una aplicación con mapas, ¿qué actividad deberemos crear?

- a. **Google Maps Activity.**
- b. *Empty Activity.*
- c. *Blank Activity.*
- d. *Full Screen Activity.*

3. Para poder incorporar un mapa, deberemos agregar en *Android Studio...*

- a. *... Google Legacy.*
- b. *... Google Web Service.*
- c. **... Google Play Services.**
- d. *... Google Play APK.*

4. Para solicitar las credenciales para usar los mapas de Google, ¿a dónde deberemos acceder?

- a. *Google Maps.*
- b. **Google Cloud Plataform.**
- c. *Google Mail.*
- d. *Google Drive.*

5. La credencial facilitada por Google para la incorporación de mapas empieza por...

- a. **... Alz.**
- b. *... AZi.*

- c. ... lza.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. Indica si esta afirmación es verdadera o falsa: “Es posible limitar el uso de una credencial del servicio de mapas de *Google* a una sola aplicación”.

- Verdadero
- Falso

7. Si deseamos que la interfaz de nuestra aplicación se visualice de forma distinta cuando giramos el móvil horizontalmente, debemos crear una *Activity* con alternativa a:

- a. *Portrait*
- b. ***Landscape***
- c. *Wrap_Content*
- d. *Match_Content*

8. Uno de los aspectos en los que influye una buena adaptación de la aplicación a distintos tipos de dispositivos o alternativas de visualización es:

- a. Más ingresos en la venta de la aplicación.
- b. Más repercusión en redes sociales.
- c. **Mejor posición de la aplicación en *Google Play*.**
- d. Todas las opciones son incorrectas.

9. Para crear una alternativa para visión nocturna de la interfaz, se deberá crear una versión en:

- a. ***Night Mode*.**
- b. *Night Vision*.
- c. *Night Eyes*.
- d. No existe esa opción.

10. Para poder probar las distintas versiones de una interfaz, ¿qué necesitaremos?

- a. Adquirir diferentes tipos de dispositivos físicos.
- b. Crear emuladores desde el SDK.
- c. Crear emuladores en modo programación.
- d. Crear emuladores desde el *AVD Manager*.**

Ejercicios de autoevaluación

Unidad de Aprendizaje 6

1. ¿Cómo se llama el archivo donde se configuran los permisos de la aplicación?

- a. *Glide*
- b. *Build.gradle*
- c. ***AndroidManifest***
- d. Todas las opciones son incorrectas.

2. Para mostrar una galería de imágenes, podremos utilizar como contenedor:

- a. ***GridView***
- b. *TextView*
- c. *Spinner*
- d. *EditText*

3. ¿Qué es *Glide*?

- a. Una librería para la gestión de bases de datos.
- b. **Una librería para la gestión de imágenes.**
- c. Una librería para la gestión de textos.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

4. Actualmente el IDE oficial es:

- a. ***Android Studio***
- b. *Eclipse*
- c. *Visual Studio*
- d. *Tools*

5. ¿Qué es AVD?

- a. Un gestor de dispositivos móviles.
- b. **Un administrador de dispositivos virtuales.**
- c. Un sistema de compilación de aplicaciones.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

6. Para eliminar los datos de un emulador, usaremos la opción:

- a. **Wipe Data**
- b. *Delete*
- c. *Stop*
- d. *View Details*

7. ¿Qué permite el componente *CheckBox*?

- a. Al usuario, seleccionar entre un conjunto de opciones.
- b. **Seleccionar activar o desactivar una opción.**
- c. No es un componente de *Android*.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

8. *Navigation Drawer Activity* permite...

- a. **... crear un menú de navegación.**
- b. ... crear un *fragment*.
- c. ... crear una plantilla nueva de *Android Studio*.
- d. ... crear una actividad con recursos de acceso a internet.

9. Para poder avanzar o retroceder a través de los registros de una base de datos de *Android*, se necesita:

- a. *moveToNext*
- b. *moveTo Previous*
- c. *move*
- d. **cursor**

10. ¿Qué se debe solicitar para poder usar un mapa de *Google Maps*?

- a. Permiso a *Google*.
- b. **Una API KEY.**
- c. No hace falta solicitar nada, tan solo deberemos agregar una actividad de *Google Maps*.
- d. Todas las opciones son incorrectas.

