



Архитектура Android-приложений. ЦЗН

- 1 На базе этого ядра построена операционная система Android
- 2 В этом слое находятся драйвера и ведётся управление питанием
- 3 В этом слое находится сборщик мусора и ведётся отладка
- 4 В этом слое находятся контент провайдеры и менеджеры ресурсов
- 5 В этом слое находятся движок браузера WebKit и графическая библиотека OpenGL
- 6 На этих языках написаны библиотека работы с графикой OpenGL
- 7 Использовать в своём приложении функционал другого приложения
- 8 При работе Android виртуальная машина
- 9 Android-приложение компилируется
- 10 Свою низкоуровневую библиотеку для приложения записывать ...
- 11 Неверно, что существует паттерн проектирования
- 12 Отличие паттерна проектирования от алгоритма в том, что ...
- 13 ... – это паттерн, который позволяет создавать объекты определенного класса, не раскрывая логики его создания
- 14 Паттерн, в котором можно собирать разные объекты с разной последовательностью шагов и составом объекта
- 15 Паттерн, позволяющий соединить разные, несовместимые интерфейсы
- 16 Паттерн, позволяющий упростить доступ к сложной системе
- 17 Паттерн, позволяющий обходить объекты, не раскрывая их реализаций
- 18 Паттерн, позволяющий заменять алгоритмы во время выполнения программы



- (19) Паттерн, позволяющий сокращать связность классов
- (20) Паттерн, позволяющий одним объектам следить и реагировать на события, происходящие в других объектах
- (21) Архитектурный паттерн, подходящий для маленьких проектов
- (22) Архитектурный паттерн, подходящий для огромных проектов
- (23) Блок, отвечающий за синхронизацию модели и представления
- (24) Блок, связанный с View и Model через биндинги
- (25) Блок, отвечающий только за навигацию между экранами
- (26) Бизнес-логика находится в VIPER в блоке
- (27) ... уровне в Clean Architecture находится работа с базой данных
- (28) Неверно, что ... находятся на среднем уровне в Clean Architecture
- (29) Зависимости в Clean Architecture должны располагаться
- (30) Clean Architecture ...
- (31) Переменная для строки с поддержкой биндинга
- (32) Корневой тег в макете с поддержкой биндинга
- (33) Создание пременной в макете с поддержкой биндинга
- (34) Обращение к значению переменной в макете с поддержкой биндинга
- (35) В макете с поддержкой биндинга вызываем функцию onClick, находящейся в том же модуле, в котором определена переменная model
- (36) Подключение макета activity_main.xml в модуле MainActivity.java с биндингом
- (37) В макете с поддержкой биндинга указать переменную для записи
- (38) В макетах вызывать функции для преобразования значения



39

... можно вызывать, строго придерживаясь архитектуры MVVM

Самый быстрый способ связи — мессенджер (кликни по иконке, и диалог откроется)



WhatsApp



Telegram



Max

Help@disynergy.ru | +7 (924) 305-23-08