



## 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 реализации
- 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 переменной 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