



Архитектура iOS-приложений.дпо

- 1 iOS-архитектуру можно разобрать на отдельные слои:
- 2 Слой Core OS содержит:
- 3 Слой CocoaTouch представляет собой:
- 4 Слой Media представляет собой:
- 5 Слой CoreServices представляет собой:
- 6 Среды разработки слоя Core Services:
- 7 Независимость от фреймворков возникает, когда:
- 8 Тестируемость возможна, когда:
- 9 Независимость от любого внешнего агента возможна, когда:
- 10 Слой CocoaTouch:
- 11 Хорошая структура должна быть мягкой (software engineering), поскольку за время жизни проекта:
- 12 Правильная архитектура проекта должна позволять:
- 13 Архитектура ПО:
- 14 Дизайн паттерны:
- 15 Слои архитектуры мобильного приложения включают:
- 16 Слои архитектуры мобильного приложения включают:
- 17 Оператор Insert применяется для:
- 18 Оператор Select применяется для:
- 19 Оператор Update применяется для:





- 20 Оператор Delete применяется для:
- 21 разрабатывать приложения под iOS можно:
- 22 iOS фреймворк:
- 23 Для создания кода интерфейса приложения можно использовать:
- 24 Планирование включает:
- 25 Порядок разработки проекта включает:
- 26 При тестировании мобильного приложения нужно сделать:
- 27 Основные требования к приложению:
- 28 Основные требования к приложению:
- 29 Основные требования к приложению:
- 30 Основные требования к приложению:
- 31 Функция main
- 32 В сердце каждого iOS приложения лежит объект
- 33 UIApplication:
- 34 UIApplication:
- 35 App delegate:
- 36 App delegate:
- 37 Documents и data model:
- 38 View controller:
- 39 UIWindow:
- 40 Существуют версии Qt:





- 41 Qt Software портирует свой продукт на мобильные платформы:
- 42 qmake используется как:
- 43 moc используется как:
- 44 uic используется как:
- 45 rcc используется как:
- 46 qtconfig используется как:
- 47 designer используется как:
- 48 pixeltool используется как:

