



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:

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



WhatsApp



Telegram



Max

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