



Жизненный цикл мобильного приложения.дпо

- 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

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



WhatsApp



Telegram



Max

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



- (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
- (40) В этапы подготовки мобильного приложения входят:
- (41) В этапы подготовки мобильного приложения входят:
- (42) В этапы подготовки мобильного приложения входят:
- (43) В этапы подготовки мобильного приложения входят:
- (44) Проектирования требуют:
- (45) К маркетингу мобильного приложения относят:
- (46) Проектирования осуществляется:
- (47) MVP:
- (48) Технологии разработки мобильного приложения:
- (49) На этапе ТЗ разрабатываются:
- (50) Модель жизненного цикла
- (51) Жизненный цикл ИС
- (52) Жизненный цикл продукции
- (53) Определение:
- (54) Планирование:
- (55) Выполнение:
- (56) Завершение:
- (57) Подход к проектированию и производству ИС, заключающийся в использовании компьютерной техники и информационных технологий на всех стадиях жизненного цикла изделия:
- (58) Отличительные категории проекта:





- (59) Характеристика коллектива пользователей:
- (60) приложения переднего плана:
- (61) фоновые приложения:
- (62) смешанные приложения
- (63) виджеты:
- (64) Определение цели:
- (65) Анализ требований и разработка концепции продукта:
- (66) Проектирование графического интерфейса и структуры программного кода:
- (67) Окончательный дизайн интерфейса:
- (68) Программирование и отладка функционала:
- (69) Тестирование:
- (70) Публикация в магазинах и продвижение
- (71) Техническая поддержка:
- (72) Основная задача любого проекта заключается в том, чтобы:
- (73) Основная задача любого проекта заключается в том, чтобы:
- (74) Проектирование ИС охватывает:
- (75) Технология проектирования определяется как совокупность составляющих:
- (76) Технология проектирования, разработки и сопровождения системы должна удовлетворять следующим правилам:
- (77) Технология проектирования, разработки и сопровождения системы должна удовлетворять следующим правилам:
- (78) Технология проектирования, разработки и сопровождения системы должна удовлетворять следующим правилам:



- 79 Стандарты проектирования:
- 80 Стандарты проектирования:
- 81 Стандарт пользовательского интерфейса

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



WhatsApp



Telegram



Max

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