



## 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 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
- 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

