

16. 다음중 프로젝트를 구성하는 파일 및 폴더에 대한 설명으로 옳린 것은 ?

- ① string.xml : 개체들의 레이아웃을 정의한 xml 화일
- ② main.xml : 개발 환경 설정용 화일
- ③ AndroidManifest.xml : 프로젝트의 버전이나 이름, 구성, 어플리케이션의 주요 속성을 정의한 xml 화일
- ④ default.properties : 문자열을 정의한 xml 화일

17. 다음 중 R.java에 관한 설명으로 틀린 것은 ?

- ① 개발자는 r.java화일을 응용프로그램의 성격에 맞춰 수정해야 한다.
- ② 코드나 xml 파일에서 참조하는리소스의 ID는 R.java 파일에 정의된다.
- ③ R 이라는 클래스나 내부 정수의 정의는 개발툴에 의해 자동적으로 작성된다.
- ④ R.layout.main은 Activity Class의 setContentView의 인수로서 사용된다.

18. xml 레이아웃의 잇점이 아닌 것은 ?

- ① 코드와 데이터가 완벽하게 분리되므로 개발자와 디자이너의 분담작업이 용이하다.
- ② 조건에 따라 레이아웃 전체를 교체할 수 있으므로 호환성 확보에 유리하다.
- ③ xml 레이아웃만 수정할 때는 코드를 컴파일하지 않아도 되므로 개발 속도가 빠르다.
- ④ xml 레이아웃은 용량이 큰 텍스트 파일이며 구조가 복잡하고 재 활용이 불가능하다.

19. 안드로이드 응용 프로그램의 화면을 구성하는 주요 단위이며, 동시에 프로그램 실행의 간위가 되는 것은 ?

- ① View ② Activity ③ Layout ④ XML 파일

20. View의 이름을 정의하는 id 형식(@+[id/ID])에 대한 설명으로 틀린 것은 ?

- ① @ : 아이디를 리소스에 저으이하거나 참조한다는 뜻이며 무조건 붙여야 한다.
- ② + : 아이디를 새로 정의하든나 뜻으로 처음 정의할 때만 붙이고 참조할 때는 붙이지 않는다.
- ③ / : 뒤에 원하는 이름을 작성하면 된다.
- ④ ID : 예약어이므로 그대로 써야 한다.

21. 이미지 뷰에 대한 설명으로 틀린 것은 무엇인가 ?

- ① src : 출력할 이미지를 지정한다.
- ② maxHeight : 이미지가 출력될 최대 크기를 지정한다.
- ③ tint : 이미지에 색조를 입힌다.
- ④ cropToPadding : 이미지의 원래 크기와 다르게 출력할 때 적용될 이미지 확대/축소 알고리즘을 지정한다.

22. LinearLayout에서 차일드 뷰를 일렬로 배치하는 방법을 지정하는 속성은 무엇인가 ?

- ① orientation
- ② res/drawable
- ③ scaleType
- ④ gravity

23. 뷰를 부모의 어디에 둘 것인지를 결정하는 속성은 무엇인가 ?

- ① horizontal ② orientation ③ layout_gravity ④ gravity

24. layoutgravity위 속성중에서 부모 레이아웃의 남은 영역을 얼마나 차지할 것인가를 결정하는 비율값을 지정하는 속성은 무엇인가 ?

- ① layout_weight
- ② baselineAligned
- ③ padding
- ④ layout_margin

25. 레이아웃의 일종으로 실행중에 차일드를 관리할 수 있으며, 차일드 하나만을 선택적으로 나타나게 할 수 있는 레이아웃은 무엇인가 ?

- ① ImageLayout ② ViewLayout ③ FrameLayout ④ Layout_gravity

26. 그리기에 대한 속성정보를 가지는 객체로 모든 그리기 함수에게 인수로 전달되는 것은 무엇인가 ?

- ① Paint 객체 ② Canvas 객체 ③ CustomView 객체 ④ Picture 객체

27. [File] → [New] → [Project...] 순서로 프로젝트를 다음과 같이 생성할 경우 src 폴더에 자동으로 만들어지는 .java의 파일명은 무엇인가?

Application name : 'MobileService'

package name : 'kr.MobileService'

Create Activity : 'MobileService'

- ① krmobileservice.java
- ② default.java
- ③ MobileService.java
- ④ MobileServiceActivity.java

28. Bitmap을 사용하기 위한 내용으로 틀린 것은 무엇인가 ?

- ① 리소스 이미지(비트맵)를 사용하려면 먼저 리소스 폴더에 준비한 비트맵을 복사해 넣어야 한다.
- ② 리소스 이미지를 읽으려면 먼저 리소스 관리자를 생성해야 한다.
- ③ 응용 프로그램의 리소스는 Resources 객체가 관리하는데 이 객체는 고수준의 리소스 액세스 API를 제공한다.
- ④ 문자열이나 XML 문서 등과 같은 것은 리소스에 정의되더라도 읽을 수 없다.

29. 프로젝트를 새롭게 만들 때 자동으로 생성되는 파일의 경로가 옳지 않은 것은 ?

- ① src/HelloActivity.java
- ② gen/AndroidManifest.xml
- ③ res/layout/main.xml
- ④ res/values/strings.xml

30.  “Start”라는 캡션을 가진 버튼의 수평과 수직 옵션을 정하고자 한다. 속성의 결과로 옳은 것은 ?

- 


- ① wrap_content
fill_parent

② wrap_content
wrap_content
- 


- ③ fill_parent
wrap_content

④ fill_parent
fill_parent