

Ad-soyad:

Numara:

Bölüm/Şube:

1. Android Studio'da yeni bir proje oluşturmak için aşağıdaki menü sırası hangisidir?
 - a) Build → New → Project
 - b) Edit → Add → Project
 - ☒ c) File → New → New Project
 - d) Tools → Start → App
 - e) File → Open → Project
2. Android Studio'da bir projenin minimum API düzeyi neyi belirler?
 - a) Uygulamanın tema rengini
 - ☒ b) Uygulamanın hangi Android sürümlerinde çalışabileceğini
 - c) Cihaz ekran boyutunu
 - d) Uygulamanın boyutunu
 - e) Uygulamanın paket adını
3. Yeni bir Activity eklendiğinde sistemin bu Activity'yi tanıyabilmesi için hangi dosyada tanımlanması gerekir?
 - a) strings.xml
 - b) styles.xml
 - c) colors.xml
 - d) build.gradle
 - ☒ e) AndroidManifest.xml
4. Android Studio'da proje oluşturulduktan sonra, "app" klasörünün içinde yer alan res dizini ne işe yarar?
 - a) Yalnızca Java sınıflarını saklar.
 - b) Layout dosyalarını saklar
 - c) Derlenmiş uygulamayı (APK) içerir.
 - d) Uygulama izinlerini tanımlar.
 - ☒ e) Uygulamanın görsel ve kaynak dosyalarını barındırır.
5. AndroidManifest.xml dosyası ne işe yarar?
 - a) Renk ve yazı tipi tanımlarını içerir.
 - b) Yalnızca layout'ları depolar.
 - ☒ c) Uygulamanın yapı, izin ve bileşenlerini tanımlar.
 - d) Görsel kaynakları yönetir.
 - e) Uygulamanın versiyonunu belirler
6. strings.xml dosyasında metinleri tanımlamanın temel avantajı nedir?
 - a) Uygulamanın hızlı çalışmasını sağlar.
 - ☒ b) Çok dilli destek sağlar ve metinleri tek merkezden yönetmeye imkân tanır.
 - c) Renkleri otomatik ayarlar.
 - d) Veritabanına erişimi kolaylaştırır.
7. colors.xml dosyasında tanımlanan renk, layout dosyasında nasıl kullanılır?
 - ☒ a) @color/renk_adi
 - b) @string/renk_adi
 - c) @id/renk_adi
 - d) @style/renk_adi
 - e) @drawable/renk_adi
8. MAIN etiketi bir Activity'nin hangi özelliğini belirtir?
 - a) Arka planda çalışmasını
 - b) Renk düzenini
 - c) İnternet erişimini
 - ☒ d) Uygulama başlatıldığında ilk çalışacak ekran olduğunu
 - e) Layout tasarımını
9. Android Studio'da proje simgesini değiştirmek için kullanılan menü yolu aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Tools → Change Icon
 - b) File → Project Structure
 - c) Build → Icon Manager
 - d) Refactor → Edit Icon
 - ☒ e) File → New → Image Asset
10. Projeye yeni bir görsel dosya eklemek için genellikle hangi klasör kullanılır?
 - ☒ a) res/drawable
 - b) res/layout
 - c) res/values
 - d) res/raw
 - e) res/assets
11. Projeye eklenen bir görselin görünmemesinin nedeni aşağıdakilerden hangisi olabilir?
 - a) Görsel yanlış klasöre eklenmiştir
 - b) Görsel dosyası adında özel karakter vardır
 - c) Dosya biçimi desteklenmiyordu
 - d) Görsel boyutu çok büyüktür
 - ☒ e) Yukarıdakilerin hepsi
12. Aşağıdaki ifadelerden hangisi "metot" kavramını doğru açıklar?
 - a) Verileri saklayan yapılarıdır.
 - b) XML içinde tanımlanır.
 - c) Uygulamanın tüm bileşenlerini tanımlar.
 - ☒ d) Sınıfın içinde tanımlanmış, belirli bir görevi yerine getiren kod bloklarıdır
 - e) Bir uygulamanın çalışması sırasında tüm verileri otomatik olarak yöneten yapı
13. onCreate() metodu ne zaman çağrılır?
 - ☒ a) Uygulama başlatıldığında
 - b) Uygulama arka plana geçtiğinde
 - c) Activity kapandığında
 - d) Kullanıcı butona bastığında
 - e) Uygulama güncellendiğinde
14. findViewById() metodu ne işe yarar?
 - a) Yeni Activity oluşturur.
 - b) Renkleri değiştirir.
 - ☒ c) Layout'taki bileşeni Java koduna bağlar.
 - d) Dosya okuma işlemi yapar.
 - e) Activity içindeki buton ve metin gibi bileşenleri yönetmeye yardımcı olur.
15. Java'da aşağıdaki metod tanımlarından hangisi, iki sayıyı toplayarak sonucu döndürmede kullanılabilir?
 - a) public void topla(int a, int b)
 - ☒ b) public int topla(int a, int b)
 - c) private String topla()
 - d) public double topla()
 - e) protected int topla(int x, int y)
16. Aşağıdaki değişken tanımlarından hangisi yalnızca bulunduğu sınıf içinden erişilebilirdir(kapsülleme)?
 - a) public int sayi;
 - b) static int sayi;
 - c) protected int sayi;
 - d) default int sayi;
 - ☒ e) private int sayi;
17. Java'da bir metin (String) içindeki sayısal değeri double türüne dönüştürmek için hangi ifade kullanılır?
 - ☒ a) Double.valueOf()
 - b) Integer.parseInt()
 - ☒ c) Double.parseDouble()
 - d) String.toDouble()
 - e) Double.parseInt()
18. Aşağıdakilerden hangisi bir Android uygulamasında ekranda sonuç göstermek için kullanılması en uygun olur?
 - a) EditText
 - ☒ b) TextView
 - c) Spinner
 - d) RadioButton
 - e) Button
19. Aşağıdaki koşul ifadesi ne zaman true (doğru) değer döndürür?

if (sayi1 > 0 && sayi2 > 0)

 - ☒ a) İki sayı da pozitifse
 - b) İki sayı da negatifse
 - c) Sayılardan biri sıfırsa
 - d) Sayılardan biri pozitifse
 - e) Sayılar eşitse
20. Kullanıcı hatalarını önlemede en etkili yaklaşım aşağıdakilerden hangisidir?
 - a) Kullanıcı girişlerini kontrol etmeden işleme almak
 - ☒ b) Girişleri koşul ifadeleriyle doğrulamak
 - c) Kullanıcıdan sadece bir sayı istemek
 - d) Hataları gizlemek
 - e) Kullanıcıya hata mesajı göstermek