互联网+创新创业实战系列教材

全国大学生移动应用开发

竞赛指南与辅导

主　编　钟元生　邹宇杰

副主编　陈海俊　杨　旭　高成珍

清华大学出版社

二〇一七年五月

内容简介

全国大学生移动应用开发竞赛分移动商务知识、手机应用编程、手机应用作品三个子项目，分研究生、本科和专科三个层次举行。本书详细介绍了的规则、参赛流程和评审过程，便于学生参赛和学校组织竞赛。同时，给出了移动商务知识赛、Android 手机应用编程赛的部分题库与参考答案。

本书可作为大学生参加各类移动应用开发及全国互联网+创业大赛的参考书。

全国大学生移动应用开发
竞赛指南与辅导

前　言

随着手机的普及，以微信、滴滴为代表的各种移动应用给人们生活提供了越来越多的便利，国家为互联网+双创活动提供了非常好的支持，社会上移动应用人才需求旺盛，具备互联网创业知识的开发人才尤其受重视。在全国有关专业教学指导委员会、行业指导委员和中国计算机学会、中国电子学会、中国电子商务协会等组织的指导下，均有不同形式的移动应用之类的全国竞赛，越来越多的院校加入其中，推动了高校计算机人才培养工作。

全国大学生移动应用开发赛为院校及学生受邀自愿参加，非行政化导向的竞赛。竞赛的权威性来自于最大限度的公开、公正，具体措施有：

（1）以作品为主的竞赛，作品公开、网络初评双向匿名、答辩专家名单公开、答辩过程网络公开、获奖证书加注答辩委员会主席；

（2）以上机考试为手段的竞赛，监考教师实名制并在获奖证书上标注监考教师，客观题题库随机出题、机器评审，主观题双向匿名评审，完全根据成绩定名次；

（3）出题教师公开、题库公开、题目根据反映动态调整，逐渐形成权威题库。

（4）获奖名单及监考教师、答辩教师、评阅教师等信息全部网络长期公布，可随时网络查询。

（5）评审专家、出题专家不限高级以上职称，不限其所在工作单位名气，一切根据专家本身的开发经验和水平，自主申请、专家委员会认可，公开公示，根据实际水平动态调整。

本竞赛目的为选拔优秀移动应用软件开发人才提供有效途径，竞赛包括“手机应用编程赛”、“App 作品赛”和“移动商务知识赛”三个子项目，分研究生、本科和专科三个层次，资格考试认证、赛区联赛和全国决赛三阶段进行。

竞赛为完全公益的非赢利性活动，办赛经费来源包括承办单位资助经费、企业赞助费等，收费全部用于竞赛有关活动。企业可提供奖金或奖品赞助竞赛，也可为获胜者提供实习、就业岗位。

作为一种新型的竞赛模式，本竞赛基于互联网思维组织，倡导去行政化、兴趣驱动和真实导向，致力于扩大参赛受益群体，克服了现有多数竞赛的一些不足：

（1）行政化主导、权威专家与一线指导老师脱节；

（2）参赛学生占大学生比重偏小，大部分大学生因种种原因无法参加。

（3）竞赛门坎太高，不利于挖掘学生的潜力。本引导大学生从易到难，循序渐进，从理念到技术，从技能到作品，逐步走向互联网+创新创业之路。

为帮助有兴趣的院校指导教师和参赛学生了解并参加本项竞赛，充分利用这个平台发展自己，我们编写本书。全书由钟元生担任主编，负责全书体例设计、内容设计、指导题库的开发并参与各章的编写工作；竞赛系统由陈海俊完成第一版、邹宇杰完善，邹宇杰参与第一、第二、第三编以及全书的整理排版工作，陈海俊参加了第三章的编写，高成珍参加了第四章的编写，杨旭、曹权、傅春、王睿、任祥旭

等参加了第五章的编写工作。编者共同完成了有关参考答案编写工作。

本竞赛受到IEEE电子商务协会两位创始主席----钟健尧(Jen-Yao Chung, IEEE院士，IBM 纽约华生研究中心高级总经理）与林桂杰（Kwei-Jay Lin, IEEE 院士、加州大学尔湾分校电子与计算机系教授），在我们发起并举办五届江西省大学生手机软件竞赛的基础上，联合全国各地一批志同道合的院校专家共同发起。本项竞赛得到了清华大学出版社、电子工业出版社、复旦大学出版社、江西高校出版社、中国教育技术协会高校理工科专业委员会、现代教育技术杂志社、江西省教育厅高校科技开发办有关领导的帮助，特别是竞赛的举办和本书的编写得到了江西财经大学软件与通信工程学院的帮助与支持，在此一并致谢。

由于编者水平有限，书中不足之处在所难免，希望广大读者多提宝贵意见。

编者

于江西财经大学麦庐园

2017 年 4 月

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

目　录

上篇　竞赛方案 1
第一章　竞赛概述 2
1.1 大学生移动应用开发竞赛价值 2
1.2 竞赛项目简介 3
1.2.1 手机应用编程赛 3
1.2.2 移动商务知识赛 4
1.2.3 手机软件作品赛 5
第二章　竞赛组织者操作指南 7
2.1 名单统计 7
2.1.1 高校报名 7
2.1.2 注意事项 7
2.1.3 名单整理 7
2.2 中期准备 8
2.2.1 协调考点 8
2.2.2 收录考场信息 8
2.2.3 导入考试信息 8
2.2.4 发布考点材料 8
2.3 后期工作 9
2.3.1 收集考场信息 9
2.3.2 检测考场信息 9
2.3.3 评审工作 12
2.3.4 评审要求 12
2.3.5 评审流程 12
2.3.6 评审任务分配方法 15
2.3.6 评审标准 17
第三章　参赛指南 23
3.1 赛点指南 23
3.1.1 硬件环境要求 23
3.1.2 赛项环境要求 23
3.1.3 监考要求 23
3.1.4 竞赛系统下载 24
3.1.5 服务器搭建使用手册 25
3.1.6 编程赛环境配置指南 28
3.2 考生指南 35

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

3.2.1 考生报名 35
3.2.2 考试流程 35
3.3 监考老师监考操作指南 42
3.3.1 监考老师操作流程 42
3.3.2 监考老师操作详细步骤 43

下篇 竞赛题库 48

第四章 手机应用编程题库 49
4.1 Java 编程模块 49
4.1.1 选择题 49
4.1.2 判断题 72
4.1.3 编程题 74
4.2 Anaroid 编程模块 80
4.2.1 选择题 80
4.2.2 判断题 95
4.2.3 Android 基础编程题 96
4.2.4 Android 综合编程题 115
第五章 移动电子商务题库 137
5.1 移动商务价值链与商业模式 137
5.1.1 单选题 137
5.1.2 多选题 138
5.1.3 判断题 140
5.2 移动商务技术基础 141
5.2.1 单选题 141
5.2.2 多选题 144
5.2.3 判断题 146
5.3 移动电子商务概述 148
5.3.1 单选题 148
5.3.2 多选题 151
5.3.3 判断题 156
5.4 移动商务安全 159
5.4.1 单选题 159
5.4.2 多选题 160
5.4.3 判断题 162
5.5 移动支付 163
5.5.1 单选题 163
5.5.2 多选题 164

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

5.5.3 判断题 165
5.6 云计算 166
5.6.1 单选题 166
5.6.2 多选题 168
5.6.3 判断题 169
5.7 移动信息服务 170
5.7.1 单选题 170
5.7.2 多选题 170
5.7.3 判断题 171
5.8 移动学习、娱乐 172
5.8.1 单选题 172
5.8.2 多选题 172
5.8.3 判断题 173
5.9 移动商务应用 174
5.9.1 单选题 174
5.9.2 多选题 175
5.9.3 判断题 176
5.10 Android 移动商务应用案例 177
5.10.1 单选题 177
5.10.2 多选题 182
5.10.3 判断题 183
5.11 IOS 移动商务应用案例 185
5.11.1 单选题 185
5.11.2 多选题 190
5.11.3 判断题 191
5.12 微信公众号开发 193
5.12.1 选择题 193
5.12.2 判断题 196
5.13 精益创业 197
5.13.1 单选题 197
5.13.2 判断题 200
5.14 创业者的窘境 201
5.14.1 选择题 201
5.14.2 判断题 207
5.15 定位 207
5.15.1 选择题 207
5.15.2 判断题 212

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

附录一　手机应用编程样题答案 214

附 1.1 Java 编程模块 214
附 1.1.1 选择题 214
附 1.1.2 判断题 214
附 1.1.3 编程题 214
附 1.2　Android 编程模块 232
附 1.2.1　选择题 232
附 1.2.2 判断题 233
附 1.2.3 Android 基础编程题 233
附 1.2.4 Android 综合编程题 280

附录二　移动商务知识赛样题答案 380

附 2.1　移动商务价值链与商业模式 380
附 2.2 移动商务技术基础 380
附 2.3 移动电子商务概述 381
附 2.4 移动商务安全 381
附 2.5 移动支付 382
附 2.6 云计算 382
附 2.7 移动信息服务 383
附 2.8 移动学习、娱乐 383
附 2.9 移动商务应用 383
附 2.10 Android 移动商务应用案例 384
附 2.11　iOS 移动商务应用案例 384
附 2.12 微信公众号开发 385
附 2.13 精益创业 385
附 2.14 创业者的窘境 386
附 2.15 定位 386

附录三　手机软件作品赛设计报告（样例提纲） 387

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

上篇　竞赛方案

全国大学生移动应用开发
竞赛指南与辅导

第一章　竞赛概述

1.1 大学生移动应用开发竞赛价值

当今社会，以 3G 和 4G 为代表的移动互联网技术得到了快速发展，大大增加了社会对相关手机软件人才的需求，手机软件人才的缺口越来越大。北京邮电大学曾剑秋教授指出，3G 人才缺口可能达到 100 万，而目前我国 3G 核心人才的规模仅为数千人。手机软件人才的缺失已然成为各界关注的中心。手机软件人才的缺口主要有两个方面的原因，一是移动互联网实现了越来越快的发展；二是高校教育同社会需求存在较大的脱节。就目前而言，我国在手机软件人才方面的培养相对于移动互联网的发展而言相当滞后，手机软件人才培养的模式较为单一，没有结合移动互联网发展的实际需求，在手机软件人才培养的效果方面较为不理想。

全国 IT 类职位网上发布量在 2014 年三季度超过了 56 万多个，相比一季度而言增长了 22%。在前程无忧网站当中，手机软件类职位需求的发布数量在 2015 年的 1 月和 2 月就达到了一万一千多个。在 IT 类职位当中，较为缺乏的是 3G 人才以及软件测试人才。因此，手机软件开发人员的培养成为了各大高校需要着重注意的一点。为了培养一批手机软件开发人才，举办一个全国大学生手机软件竞赛的非常有必要的。该竞赛旨在提高各大高校手机软件开发方面的技术水平，以及激发高校学生对手机软件开发的学习兴趣。

全国大学生手机软件竞赛的成功举办，有助于扩展和培养学生的综合素质，培养学生的创新能力和实践能力。同时以竞赛为纽带，加强了学校与企业之间的沟通和纽带，学校与企业互享优势资源；企业为高校提供先进的技术资源，高校为企业量身订做优秀人才。学生与企业之间实现无缝对接，既解决了学生就业问题，又帮助企业提前介入人才培养工作，以尽早获得适用人才。此外竞赛也加强了各大高校之间的交流，有助于提升各大高校的学术水平和教学水平，加强高校中资源的利用，解决了部分高校中师资力量不足的问题。

全国大学生移动应用开发竞赛指导委员会

1.2 竞赛项目简介

全国大学生手机软件设计竞赛主要包括手机应用编程赛、移动商务知识赛以及手机软件作品赛三个方面的竞赛项目。

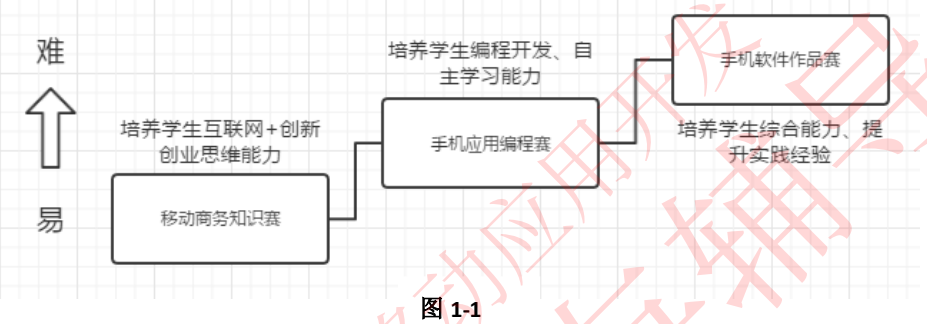


图 1-1

1.2.1 手机应用编程赛

手机应用编程赛主要对参赛学生在 3G 手机软件开发基本技能方面进行测试，包含了对 Java 以及 Android 等相关知识的应用测试。手机应用编程赛能够极大地提升参赛学生在手机软件开发方面的技能水平，有效培养参赛学生的实践能力。手机应用编程赛主要采用机试方式展开。

手机应用编程赛仅限于个人报名，各参赛学生都需要有一名教师进行指导。竞赛主要包含本科组以及专科组两个部分，本科组和专科组在竞赛的内容以及竞赛难易程度方面都存在一定的差异，两组竞赛单独展开，各组获奖的比例相同。手机应用编程赛包括基础题以及编程题两个部分，竞赛题目由竞赛组委会统一设置，竞赛测试的题目主要从机试题库当中随机抽取。试卷包括 60 道选择判断题和 3 道编程题，选择判断题分数占比例 40%,编程题占比例 60%。

手机应用编程赛包括以下知识点：

大知识点	小知识点
	Java 语法基础

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

管理端页面如下：

图 2-1

2）选择赛务管理—考场检测进入考场检测中心。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

图 2-2

3）在检测中心中，可以清楚的看到各考场结束考试的时间，若某考场的监考老师未点击“结束考试”按钮，则该考场的考试结束时间会显示为空。

所属赛点	结束考试时间
九江职业技术学院	
江西财经职业学院	
宜春学院	
宜春学院	
江西财经大学	2017-03-19 15:37:38.0
江西财经大学	
江西理工大学	
江西理工大学	
上饶师范学院	
华东交通大学	
华东交通大学	
华东交通大学	
华东交通大学	

图 2-3

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

2.3.3 评审工作

考试结束后，监考老师将打包考场数据，并将各考场数据统一交送给组织者，组织者将会把所有考场的数据导入竞赛考试系统。

组织者此时应统计并分配好一批评审专家的名单，并在一定时间内将评审内容发送给各位评审专家，其中两门上机考试的基础题将由机器统一批改，移动商务知识赛的主观创意题和手机应用编程赛的编程题需要由评审专家批改。

2.3.4 评审要求

在遵守国家科学技术部颁发的《国家科技计划项目评审行为准则与督查办法》中明确定义了项目评审的标准基础上，考虑科技技能竞赛本身的特点，竞赛系统设计评审遵循了如下基本原则：

1）一道题目需要至少两位评审专家评审，评审结果作为参考。

2）两位评审专家打分不公平，需要重新安排评审。

3）评审专家不能评审本校的学生，且需要给出评分记录。

4）所有参与评审的人都必须实名。

5）存在疑义的评审结果，需要重新分配不同的两位以上的评审专家进行评审。

通过遵守上述原则，可以解决科技技能竞赛在传统评审过程中出现的评审任务最优化分配，评审专家打分不差异和评审任务退回再分配等问题。

2.3.5 评审流程

目前江西省大学生手机软件设计竞赛已使用该系统完成了两年竞赛的组织和评审工作，系统运行效果良好。在 2013 年度第二届江西省大学生科技创新与职业技能（手机软件设计赛）竞赛中，有来自全省 15 余所高院校报名，参加手机应用编程赛参赛总人数约 500 余人，需要评审的编程题有 9 道，每道题目被不同的两位

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

评审专家评审，一共邀请了来自全省各地的 9 名指导老师作为网评专家；由于是第一次使用，通过代码输出评审分配结果到 excel 中，并打印出来与真实上传情况是否一致，经验证发现所有分配结果均正确导入到不同评审专家，无差错高效的完成了网络匿名评审功能，其工作流程如图 2-4 所示。图 2-5 为手机应用编程赛机试答题评阅安排。

全国大学生移动应用开发
竞赛指南与辅导

第三章　参赛指南

3.1 赛点指南

3.1.1 硬件环境要求

『客户机电脑』：最低配置不低于 I3 处理器、2G 内存，80G 硬盘，其余外设功能正常。

『服务器电脑』：最低配置不低于 I5 处理器，4G 内容，10G 硬盘，其余外设功能正常。

3.1.2 赛项环境要求

『移动商务知识赛』：浏览器 + Microsoft Office 2003 及以上 + RAR 压缩工具；

『手机应用编程赛』：浏览器 + Android 开发工具（ADT 4.2）+ JDK + RAR 压缩工具；一般机房可能不存在 Android 开发环境，所以需要提前配置，配置方法请参考【手机应用编程赛考场环境配置说明】

3.1.3 监考要求

竞赛现场至少包含 1-2 位监考老师，如果考场超过 3 个以上的需要安排一位巡考人员负责监控各个考场的纪律；

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

3.1.4 竞赛系统下载

各赛点负责人在应该在距离竞赛开始 10 个工作日之前访问竞赛网站 xs360/jxmsd 进行登陆，并下载好竞赛系统以及相关配置（手机应用编程赛环境），如图所示。并于 5 个工作日之前将竞赛系统布置到本考点的各个考场内。

下载流程如下：

1）打开浏览器，输入网址 http://xs360.cn/jxmsd/ncmsd/Page_index.action 进入全国大学生手机软件邀请赛门户网站。将角色设置为“考点负责人”，并输入之前由组织者发放的账号和密码，如下图所示：

图 3-1

2）登录成功后，进入竞赛中心页面，选择“竞赛下载/上传”—“竞赛系统下载”来下载竞赛系统和相关环境。

图 3-23

4）同意考试诚信承诺书，单击进入考试。

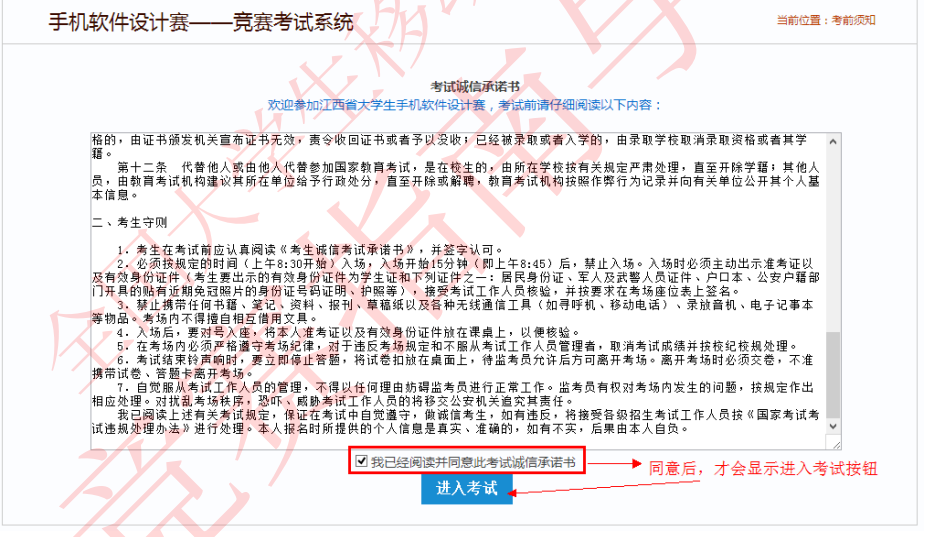


图 3-24

5）开始答题（移动商务知识赛有 3 小时，编程赛 3 个半小时），时间结束会自动提示交卷。

全国大学生移动应用开发竞赛指导辅导

如果因为网络原因发现附件难以上传，也可以通过将附件发送往指定的邮箱。

图 3-42

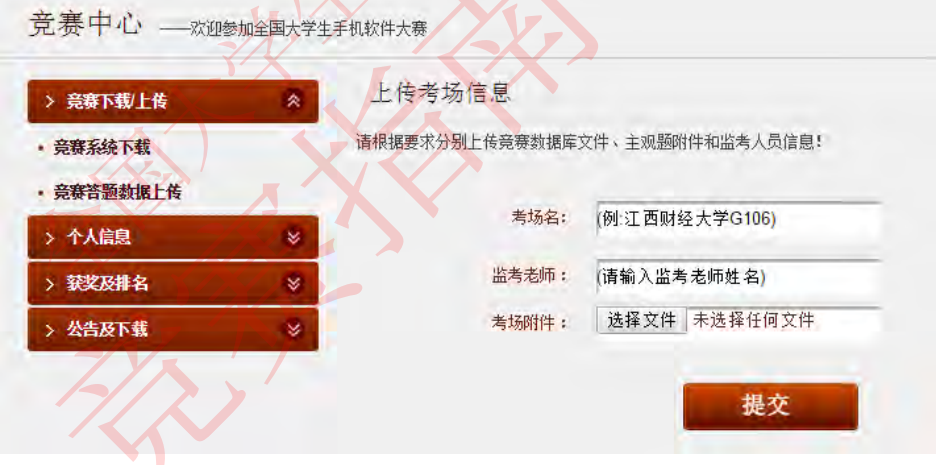


图 3-43

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

下篇　竞赛题库

全国大学生移动应用开发
竞赛指南与辅导

第四章　手机应用编程题库

4.1 Java 编程模块

4.1.1 选择题

1、在 Java 中，负责对字节码解释执行的是（　　）。

A、垃圾回收器　B、虚拟机　C、编译器　　D、多线程机制

2、下列描述中，正确的是（　）。

A、Java 程序的 main 方法必须写在类里面。

B、Java 程序中可以有多个 main 方法。

C、Java 程序中类名必须与文件名一样。

D、Java 程序的 main 方法中如果只有一条语句，可以不用{}(大括号)括起来。

3、下列描述中，正确的是（　）。

A、Java 中的标识符是区分大小写的　　B、源文件名与 public 类名可以不相同

C、Java 源文件扩展名为.jar　　D、Java 源文件中 public 类的数目不限

4、下列关于 Java 中变量命名规范的描述中，正确的是(　　)。

A、变量由字母、下划线、数字、$符号随意组成。

B、变量不能以数字开头。

C、A 和 a 在 java 中是同一个变量。

D、不同类型的变量，可以起相同的名字。

5、以下选项中，不是 Java 合法标识符的是(　　)　。

A、 VOID　　B、 x3x　　C、 final　　D、 abc$def

6、在 Java 中定义一个类时，所使用的关键字是（　　）。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

12、编写一个程序，打印出实心菱形效果，程序运行效果如下图所示，首先提示用户输入一个数字，然后根据用户输入的数字打印出对应的菱形，例如输入 6 时，菱形一共包含 11 行，上下对称，第 6 行为对称轴。

```
请输入一个正整数：
6
        *
       ***
      *****
     *******
    *********
   ***********
    *********
     *******
      *****
       ***
        *
```

```
请输入一个正整数：
8
        *
       ***
      *****
     *******
    *********
   ***********
  *************
 ***************
  *************
   ***********
    *********
     *******
      *****
       ***
        *
```

13、编写一个程序，实现如下功能，有 20 个人围坐一圈，从 1 到 20 按顺序编号，从第 1 个人开始循环报数，凡报到 7 的倍数或者数字中包含 7 的人就退出（如 7, 14，17, 21，27，28…），请按照顺序输出退出人的编号，程序运行结果如下。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

```
第 1  次退出的人的编号为：7,报的数为：7
第 2  次退出的人的编号为：14,报的数为：14
第 3  次退出的人的编号为：17,报的数为：17
第 4  次退出的人的编号为：1,报的数为：21
第 5  次退出的人的编号为：8,报的数为：27
第 6  次退出的人的编号为：9,报的数为：28
第 7  次退出的人的编号为：18,报的数为：35
第 8  次退出的人的编号为：20,报的数为：37
第 9  次退出的人的编号为：6,报的数为：42
第 10  次退出的人的编号为：15,报的数为：47
第 11  次退出的人的编号为：19,报的数为：49
第 12  次退出的人的编号为：12,报的数为：56
第 13  次退出的人的编号为：13,报的数为：57
第 14  次退出的人的编号为：10,报的数为：63
第 15  次退出的人的编号为：3,报的数为：67
第 16  次退出的人的编号为：11,报的数为：70
第 17  次退出的人的编号为：4,报的数为：77
第 18  次退出的人的编号为：5,报的数为：84
第 19  次退出的人的编号为：16,报的数为：87
第 20  次退出的人的编号为：2,报的数为：91
```

14、编写一个程序，求 s=a+aa+aaa+aaaa+aa...a 的值，其中 a 是一个数字。例如 2+22+222+2222+22222(此时共有 5 个数相加)， **具体的数字 a 以及 a 的个数 num 由用户键盘输入**，程序运行结果如下：

```
请输入数字a，取值范围为1-9：
2
请输入一个数字num，表示个数：
5
2+22+222+2222+22222=24690
```

```
请输入数字a，取值范围为1-9：
3
请输入一个数字num，表示个数：
6
3+33+333+3333+33333+333333=370368
```

15、编写一个程序，随机生成 n 个[a,b]之间的不重复的数字，其中 a<b，并且 b-a>n, a，b，n 的值由用户键盘输入，当输入数字不合法时要求重新输入，例如 b<a 时，会提示重新输入，n>b-a 时，也会提示不合法。程序运行结果如下：（**每次运行时结果不一样**）。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

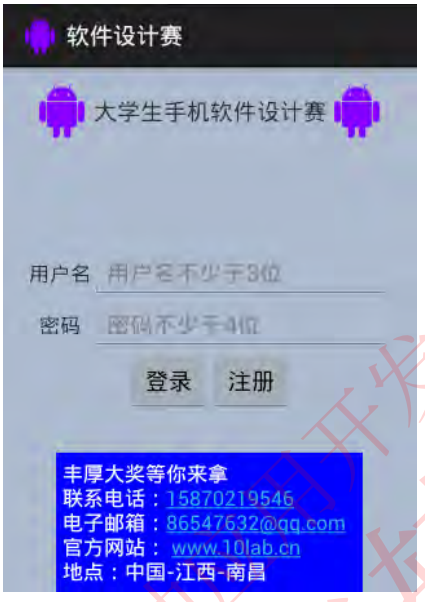


图 4-3 简单注册界面

界面要求：

（1）页面背景颜色为：**#aabbcc**。最上面是一个 TextView 控件，用于显示标题信息，在标题**文字的左边和右边各有一个图标**，图标为应用图标，标题文字与图片**居中显示**。标题信息与顶部的边距为 **10dp**，标题文字为：**大学生手机软件设计赛**，标题文字大小为 **18sp**。

（2）中间部分包含两个文本显示框 TextView、两个文本编辑框 EditText、两个按钮 Button。文本显示框的内容分别为：**用户名**、**密码**，文字大小为 **16sp**。第一个文本编辑框的提示信息为：**用户名不少于 3 位**，第二个文本编辑框是**密码框**，提示信息为：**密码不少于 4 位**，两个按钮的内容分别为：**登录**、**注册**;水平居中显示。

（3）底部包含一个 TextView 控件，水平居中显示，文字内容为：**丰厚大奖等你来拿\n 联系电话：15870219546\n 电子邮箱：86547632@qq.com \n 官方网站：www.10lab.cn\n 地点：中国-江西-南昌**，文字颜色为：**白色**（**#ffffff**），文字大小为：**16sp**，背景颜色为：**蓝色**（**#0000ff**），边距为 **5dp**，文字内容的中电话、邮箱、网址**以链接形式显示**。

全国大学生移动应用开发竞赛指南导辅导

图 4-9 控件阶梯式摆放效果

界面要求：

该界面中包含五个按钮（**Button**）、每个按钮的宽度为 **80dp**，高度为 **50dp**，其中，按钮“二”在**按钮“一”的右下方**；按钮“三”在**按钮“二”的右下方**；按钮“四”在**按钮“三”的左下方**；按钮五在**按钮“四”的左下方**。并且这五个按钮**作为一个整体居中**显示在界面中。

10、实现界面显示红十字效果，程序运行效果如下图所示：

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

（标题的背景色为：**#ccbbaa**）

功能要求：

（1）程序启动后，界面以横屏的方式显示；

（2）单击具体的某个按钮后**弹出对话框**，提示用户输入相应的课程，确定后**该课程将会显示在课程表中**，如图中所示。

10、实现拖动拖动条控制颜色功能，程序运行效果如下图所示：

(a）　　(b）

图 4-35 拖动拖动条控制颜色功能

界面要求：

界面整体采用**表格布局**（TableLayout），其中用于测试的**颜色块单独占一行**，接下来的三行，每行包括一个**文本显示框**（TextView）和一个**拖动条**（SeekBar），最后一行包括一个**文本显示框**（TextView）和一个**星级评分条**（RatingBar）。

说明：颜色表示可采用 RGB(红色、绿色、蓝色三原色组合而成)，当红色为最大，其他两个为最小时，此时为纯红色，当红色、绿色、蓝色都为最大时，此时为白色，

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

上图所示为三种颜色某一时刻混合的结果。

功能要求：

（1）为红色拖动条添加拖动事件处理，拖动红色对应的拖动条，可以控制颜色块中红色部分的显示；

（2）为绿色拖动条添加拖动事件处理，拖动绿色对应的拖动条，可以控制颜色块中绿色部分的显示；

（3）为蓝色拖动条添加拖动事件处理，拖动蓝色对应的拖动条，可以控制颜色块中蓝色部分的显示；

（4）为透明度星级评分条添加选中事件处理，选择透明度对应的星级评分条，可以控制颜色的透明度。

11、利用 TabHost 实现页面切换效果，包含两个页面图片浏览和图片展开。程序运行效果如下：

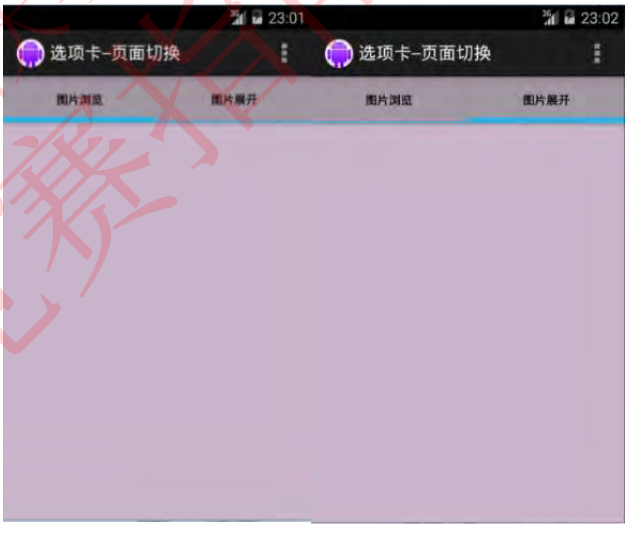


图 4-36 图片浏览界面初始效果图　　图 4-37 图片展开界面初始效果

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

图 4-38 图片浏览界面最终效果图　　图 4-39 图片展开界面最终效果图

部分功能已实现，代码放在题号所对应的文件夹下。MainActivity 是程序执行的入口，主要实现页面之间的切换，该页面功能已实现，现在所需要做的就是完善图片浏览页面（**ImageScanActivity**）和图片展开页面（**ClipActivity**）。

图片浏览页面界面和功能要求如下：

（1）界面布局如上图所示，包含一个 **ImageView** 和三个 **Button**，需要浏览的图片已经添加到项目中；

（2）为三个 Button 分别添加事件处理，能够控制显示上一张、下一张以及循环播放图片功能，当单击循环播放后该按钮上将显示停止播放，单击停止播放后，停止循环播放图片，同时按钮上的文字恢复为循环播放；

图片展开页面界面和功能要求如下：

（1）界面布局如上图所示，包含一个 **ImageView** 和三个 **Button**，需要展开的图片已经添加到项目中，即 drawable 文件夹下的 grass.jpg；

（2）为三个 Button 分别添加事件处理，能够控制图片从左到右、从右到左以及从中间向两边展开，图中演示的是从左到右展开的效果；

12、利用 TabHost 实现页面切换效果，包含两个页面：逐帧动画和闪烁霓虹灯。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

部分功能已实现，代码放在题号对应的文件夹下。导入提供的初始项目运行可得到图 1 和图 2 所示效果。其中 MainActivity 是程序执行的入口，主要实现页面之间的切换，该页面功能已实现，现在所需要做的就是完善逐帧动画页面（**AnimationActivity**）和闪烁霓虹灯页面（**FlashingActivity**）。

(a)　(b)　(c)

(d)　(e)　(f)

图 4-40 用 TabHost 在逐帧动画和闪烁霓虹灯间切换

逐帧动画页面界面和功能要求如下：

界面布局如上图所示，包含一个 **ImageVIew** 和两个 **Button**，ImageView 的**背景**

重庆大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

图片为 grass.jpg，所显示的图片为奔腾的骏马的助阵动画，马的各种状态的图片已放在 drawable 文件夹下。两个按钮水平居中显示在 ImageView 之下。为两个按钮添加单击事件处理，**单击开始按钮时，马开始奔跑**；单击停止按钮时，停止奔跑。

闪烁霓虹灯页面界面和功能要求如下：

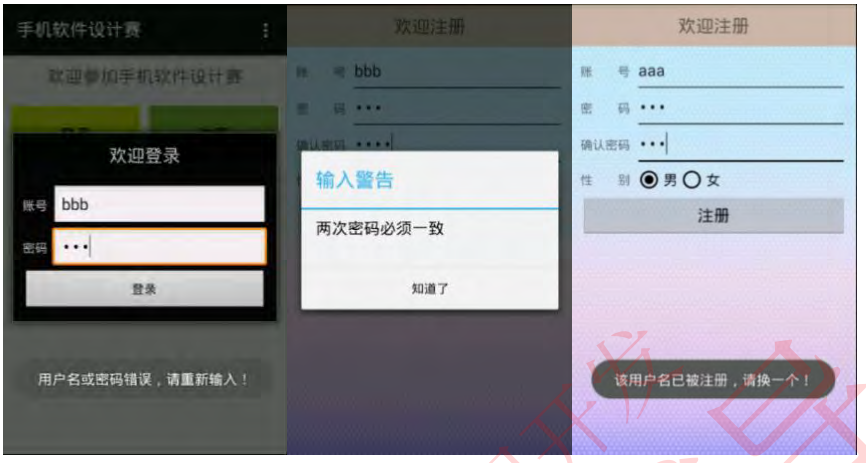
界面布局如上图所示，包含六个文本显示框（TextView）和一个复选框（CheckBox），文本显示框的大小分别为：240*240、200*200、160*160、120*120、80*80、40*40，所有文本显示框都居中显示；复选框位于屏幕的下方并且居中显示。所对应的六种颜色分别为：

为复选框添加事件处理，当勾选复选框后，这六个文本显示框的颜色每隔 1 秒切换一次。上面的两个图为不同瞬间的效果，取消复选框后，停止颜色的切换。

13、实现简单的注册、登录功能，程序运行效果如下图所示。

(a）主界面　(b）登录页面(c）注册页面

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导



(d）登录错误提示　　(e)注册错误提示　(f)注册失败提示

图 4-41 用 TabHost 在逐帧动画和闪烁霓虹灯间切换

部分功能已实现，代码放在题号对应的文件夹下。将 BC1 项目导入到 Eclipse 中，导入完成后，运行项目会得到如图 1 所示主界面。此时登录按钮和注册按钮未添加相应的事件处理。补充完整 MainActivity.java、LoginActivity.java、RegisterActivity.java 以及 AndroidManifest.xml 文件中相关内容。

功能要求：

（1）登录按钮的事件处理，补充完整 MainActivity 中 **login()**方法，单击登录按钮时，页面**跳转到登录界面（LoginActivity）**，补充完整 LoginActivity.java 文件，登录界面效果如图 2 所示。界面布局文件为 **activity_login.xml**（**已给出**）。单击登录界面中的登录按钮时会对用户输入进行简单判断，如果用户名为空或者用户密码少于三位则**弹出对话框进行提示**。如果用户输入合法，则查询本地数据库是否存在该用户名和密码，如果不存在则**通过 Toast 发送一条信息**，如图 4 所示。登录成功后返回主界面，并显示“登录成功!欢迎您：XXX”。（**提示在清单文件中配置 LoginActivity 时，将其设置为对话框样式**）

（2）注册按钮的事件处理，补充完整 MainActivity 中 **register ()**方法，单击注册按钮时，页面**跳转到注册界面（RegisterActivity）**，注册界面效果如图 3 所示。界面

布局文件为 **activity_register.xml**（**已给出**）。单击注册界面中的注册按钮时会对用户输入进行简单判断，如果用户名为空或者用户密码少于三位或者两次密码不一致则**弹出对话框进行提示，**如图 5 所示。如果用户输入合法，则查询本地数据库是否该用户已注册，如果已注册则**通过 Toast 发送一条信息**，如图 6 所示。注册成功后，返回主界面并显示“注册成功!欢迎您：XXX”。

（3）用户信息保存在本地数据库 SQLite 中，注册时将用户信息插入到数据库中，同一用户名不能重复注册，登录时从数据库中查找用户名和密码是否相匹配，数据库中只存在一张表 **user_tb**，该表中存在三个字段：**name**（**用户名**）、**psd**（**密码**）、**gender**（**性别**）。

14、实现模拟音乐播放效果，程序运行效果如下图所示。

图 4-42　模拟音乐播放效果

界面要求：

（1）整体采用垂直的线性布局，里面嵌套水平的线性布局，背景图

片为 **bg.png**。

（2）标题文字为“最炫民族风”，大小 **24sp**，宽度 **80dp**，颜色为**白色**，水平居中，上下边距均为 **20dp**，并有**循环滚动效果**。

（3）中间图片为 **music.jpg**，下边距为 **20dp**。

（4）下方水平的线性布局中包含两个文本显示框 Textview 和一个拖动条 SeekBar，左边的文本框用于显示**当前播放的时间**，右边的文本框用于显示**总的时间**，总的时间为 **258 秒**，需要将其转换成分秒的形式显示。文本框宽度内容包裹，大小 **14sp**，颜色为**白色**，剩余的空间全都给拖动条，拖动条左右边距均为 **20dp**。

（5）底部的水平线性布局中包含 5 个图片按钮 **ImageButton**，这些图片按钮**背景透明**，**大小内容包裹**，右边距为 **10dp**，单击时图片按钮所显示的图片不同。（**所有的图片资源已存放在 BC1 文件夹下**）

功能要求：

（1）给拖动条添加拖动事件处理，拖动滚动条时，可以**控制播放的进度**；

（2）单击倒退到开始按钮时，拖动条回到最开始的位置，并且**时间归零**；

（3）单击倒退按钮时，**时间倒退 5 秒**，拖动条的位置随之变化；

（4）单击播放按钮时，可以**在播放与暂停之间进行切换**，如果是播放，则启动线程模拟音乐播放效果，**每隔 1 秒更新一下界面显示**。如果是暂停，则停止更新界面；

（5）单击快进按钮时，时间**向前进 5 秒**，推动条的位置随之变化；

（6）单击快进到结束按钮时，**拖动条直接到最后的位置**。

15、自定义控件绘制一周天气的折线图效果，程序运行效果如下图所示。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

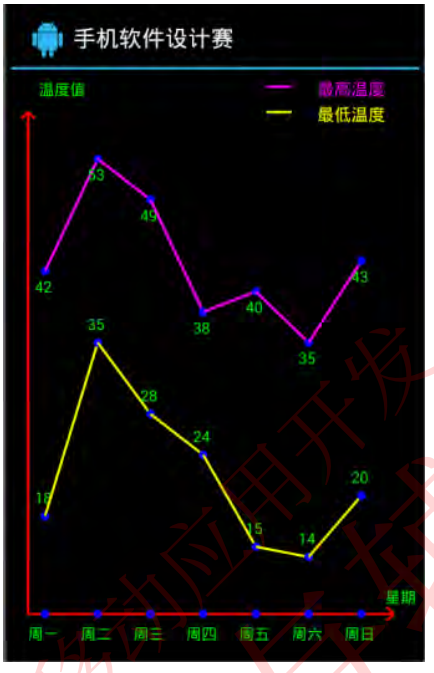


图 4-43　自定义控件绘制一周天气的折线图

界面要求：

整个界面中只有一个自定义控件，所有内容都是通过绘图 API 绘制上去的，具体要求如下：

（1）绘制横坐标和纵坐标，横坐标的长度为整个控件的宽度减 **40**（***左右各留了 20 像素的空白***），纵坐标的高度为整个控件的高度减 **100**（***上下各留了 50 像素的空白***），坐标轴的颜色为红色，粗细为 3。横坐标上的提示文字为“星期”，纵坐标上的提示文字为“温度”，文字大小为 18 像素。

（2）将横坐标大致均分为 7 份，并用横坐标轴上绘制相关的坐标点，在点的下方显示相关的文字，表示周一、周二、……周日。坐标点的半径为 5，颜色为蓝色。

（3）绘制最高温度与最低问题折线图，采用相对坐标系，首先计算出**最高温度**和**最低温度**，然后计算出**中间值**，以及最高值与最低值的**差值**，中间值对应纵坐标的中线，比中间值大的在上方，比中间值小的在下方，那么具体跟中线相距多

少呢？则需要进一步计算。用控件的高度除以最高值与最低值的差值，则可以计算出纵向每隔 1 个单位对应的距离，从而可以确定每一个值相对中线的位置。最低温度对应的折线颜色为**黄色**，最高温度对应的折线颜色为**紫色**。最高温度数据为：**42,53,49,38,40,35,43**；最低温度数据为：**18,35,28,24,15,14,20**。

全国大学生移动应用开发
竞赛指南与辅导

第五章　移动电子商务题库

5.1 移动商务价值链与商业模式

5.1.1 单选题

1.移动商务的真正价值实现是（）。

A．技术 B．服务 C．创新 D．管理

2.移动商务的主要特征是（）。

A．商务 B．模式 C．技术 D．移动

3.从出现的先后顺序来划分，出现了第五媒体的说法，指的是（）。

A．电视 B．移动网络 C．互联网 D．报纸

4.下列哪项不是移动商务的本质。（）

A．移动商务主体的移动性 B．移动终端和商务主体的对应性

C．抓住商机的及时性。 D．客户资源不准确

5.移动商务从本质上归属于（）的类别。

A．电子商务 B．通信技术 C．无线通讯 D．网络技术

6.第三代无线通信系统简称3G，是指将（）与互联网等多媒体通信结合的无线通信系统。

A．移动梦网 B．电信网 C．固话网 D．无线通信网络

7．移动商务在发展中和电子商务发展中的一个重要不同点是：（）

A．发展快 B．规模大 C．商务模式多样化

D．起步阶段就拥有一批具有自主知识产权的专利技术和专利产品

8．移动通信是指通信的双方，至少有一方是在（）中进行信息的传输和交换。

A．静止 B．移动 C．通话 D．利用手机

9．移动商务在人类历史上第一次使现代网络技术和（）最大范围地走出高深，为大众所掌握。

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

5.5 移动支付

5.5.1 单选题

1．移动支付系统按照交易额的数量分类，10元以上是（）。

A．宏支付 B．微支付 C．小额支付 D．以上都不是

2．（）决定了商务活动的内容和范围，决定了我们能做什么和不能做什么。

A．顾客喜好 B．价值特性 C．技术特性 D．电信业务发展目标

3.一般的移动支付系统中最复杂的部分是（），它为利润的分成最终实现提供了技术保证。

A．终端用户消费系统 B．商家管理系统

C．运营商综合管理系统 D．移动支付系统

4.基于 J2ME 的移动支付系统使用的是（）平台。

A．WAP B．JAVA C．TCP/IP D．以上都不是

5.某先生在商场购物，用手机替代信用卡在商家 POS 机终端支付的方式是（）。

A.虚拟支付 B.手机钱包 C.在线支付 D.POS 机现场支付

6.在微支付系统中，交易的费用是从（）扣除的。

A．银行 B.手机话费 C.手机钱包 D.以上都不是

7.在宏支付系统中，交易的费用是从（）扣除的。

A．银行 B.手机话费 C.手机钱包 D.以上都不是

8.移动支付产业链按照（）排序。

A．移动运营商-内容和服务运营商-金融机构-移动支付平台运营商-移动支付技术开发商-设备提供商-行业用户-最终用户

B．移动运营商- 金融机构-移动支付平台运营商-移动支付技术开发商-设备提供商-内容和服务运营商-行业用户-最终用户

C．移动运营商-内容和服务运营商-移动支付平台运营商-移动支付技术开发商-设备提供商-金融机构-行业用户-最终用户

D．移动运营商- 移动支付技术开发商-设备提供商-内容和服务运营商-金融机构-移动支付平台运营商-行业用户-最终用户

5.8 移动学习、娱乐

5.8.1 单选题

1．手机小说最早是在（）兴起的。

A．美国 B．韩国 C．日本 D．中国

2．全球最大的移动音乐市场是（）

A．亚太地区 B．欧洲 C．北美 D．非洲

3．手机电视业务不能大规模推广的原因是（）。

A．网络资源占有率高、代价昂贵 B．运营手段灵活

C．移动通信网络与电视节目实现互动 D．手机消费终端功能的多元化探索

5.8.2 多选题

1．中国移动音乐主要细分市场有哪些？（）

A．彩铃 B．IVR 音乐点播 C．音乐彩信 D．WAP 音乐下载

2．中国移动在2008年的移动音乐市场研究及策略分析报告中指出目前中国移动的SP 主要有（）。

A．TOM B．搜狐 C．滚石 D．新浪

3．手机游戏目前比较成熟的赢利模式有（）

A.下载收费 B．购买游戏点卡 C．虚拟物品销售 D．购买游戏手机

4．手机电子书的格式有（）

A．WMLC B．JAVA C．TXT D．WORD

5.移动游戏的特点是：（）

A．便捷性 B.网络性 C.定位性 D.商务价值明显和群众性

6.移动游戏按手机平台分类有：（）

A．JaVa B.Brew C.UniJa D.Googe

7.下列（）是 JaVa 的特性。

A.平台开放 B.易于下载 C.在运营商端进行有效的计费 D.统一性

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

8.下列（）是 Brew 的特性。

A.在运营商端进行有效的计费 B.统一性

C.一个用户下载的程序只能为该客户所使用 D.易于下载

9.手机游戏按表现形式分类有（）。

A.文字游戏 B.图形游戏 C.短信游戏 D.彩信游戏

10.下列（）是移动游戏硬件问题。

A.显示速度 B.位图传送实现 C.输入问题 D.延长游戏生命周期

11.移动游戏未来发展趋势是（）。

A.移动游戏将向网络化发展

B.创新游戏将会得到快速发展和传播

C.跨文化的游戏将会得到快速发展和传播

D.移动游戏产业链、价值链会有新的延伸

12.下列（）是移动音乐服务的市场亮点。

A. 亚洲成为全球移动音乐服务市场增长的推动力量

B. 中国的移动音乐服务市场获得了飞速发展

C. 无线音乐增值服务链开始重组

D. 市场快速增长中的用户端存在行为“空白”和“盲点”

13.下列（）是移动音乐服务的特点。

A.快速传播性 B.可选择性 C.娱乐性 D.为反盗版提供保证

14.下列（）是移动音乐服务的形式。

A.无线音乐搜索引擎 B.手机音乐彩铃 C.数字音乐店 D.移动音乐会

5.8.3 判断题

1. 手机彩铃业务开启的话，是用户自己享受自己定制的彩铃音乐服务。（）
2. 目前手机电子书的格式不仅支持 TXT 格式的文件，也支持 WORD 文件格式。（）
3. 拇指日志就是网络日志。（）
4. 从移动游戏业务整体市场来看，收入共享型业务模式被广泛采用。（）
5. 手机游戏的用户以高学历为主。（）

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

6．移动游戏的定义可分为广义和狭义两种。（）

5.9 移动商务应用

5.9.1 单选题

1．（）是移动商务发展的动力。

A.应用 B.技术创新 C.互联网 D.网络平台

2.（）为独立 WAP 网站提供站内搜索业务。

A． GOOgle B.loboo C.uucun D.minfo

3.移动商务整合可以把潜在的商机变成为（）。

A． 显在商机 B.潜在效益 B.待开发效益 C.整合效益

4.移动商务整合可以把技术实现和（）有机的结合起来。

A． 商业智慧 B.显在商机 C.以上都是 D.以上都不是

5.移动商务促使固网资源和（）的整合。

A． 移动资源 B.网络营销 C.ERP D.客户关系管理系统

6.移动商务促使移动营销和（）的整合。

A． 网络营销 B.传统营销 C.精准营销 D.绿色营销

7.移动商务把动态化的管理元素带入了（）。

A． 运营过程 B.运营管理 C.供应链管理 D.信息管理

8.移动商务运营管理是将相关的运营管理工作在移动商务环境中的一种（）。

A． 应用 B.作用 C.研发 D.开发

9.移动商务运营管理的本质是一种（）的管理。

A． 创造价值 B.实现价值 C.改变价值取向 D.以上都不是

10.在移动商务模型中，可以看到运营管理战略在很大程度上依赖（）。

A． 商业环境 B.协调和契合 C.企业绩效 D.战略设计

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

5.9.2 多选题

1．移动商务应用中“动态”特征的作用体现在：（）

A．避免信息“阻滞”和“等待”，及时把握机遇

B．及时决策，赢得第一市场反应速度

C．及时支付，加快资金流转速度

D．营销主体既可整合存量资源，又可使用和调度增量资源

2．把握移动商务特征需要澄清的模糊认识是：（）

A．移动技术的特征等同或替代移动商务的特征

B．移动+商务的特征等同于移动商务的特征

C．移动商务特征等同于电子商务特征

D．移动商务应用是移动商务主体

3．移动商务信息服务的优势是：（）

A.即时 B.快捷 C.便利 D.个性化

4．移动商务信息服务的主要特点是：（）

A.灵活 B.简单和方便 C.不受时空限制 D.满足个性化需求

5．移动商务信息定制服务模式有（）

A.综合信息服务按月定制模式 B.个性化短信定制服务

C.及时点播短信定制服务 D.大众化短信定制服务

6．移动定位服务的类型有（）。

A.公共安全 B.跟综业务 C.个性化 D.商务引导和计费服务

7．移动定位服务通过（）实现价值。

A．提供多元化的与位置相关的信息服务 B．在服务延伸中

C．提供声图并茂的导航服务 D．利用移动定位系统进行交通疏导

8.整合移动商务无论是外部还是内部，所产生的价值模式都具备（）。

A．显在性效益 B.潜在性效益 C.待开发性效益 D.当前效益

9.通过移动商务整合，增值价值的实现体现在（）。

A．扩展经营的范围和营销的领域 B.放大了市场资源和营销的空间

C．提高了商务交易实现的成交率 D.提升了总交易量的商业价值

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

10.移动商务整合的作用是（）。

A.整合可以把分散资源变成聚合资源

B.可以把局部优势变成综合优势

C.可以把不完全信息变成完全信息

D.可以把产业链的上下游企业有序的组合起来

11.移动商务用以整合的形式有（）。

A. 以资本为市场杀手进行的整合 B.以技术融合为趋势的整合

C. 以资源放量为特征的整合 D.以价值增值为目的的整合

12.下列（）是移动商务用以整合的资源。

A.客户关系管理系统 B.ERP C.射频自动识别技术 D.物流管理

13.移动商务能与 ERP 实现较好的整合的原因是（）。

A.移动数据传输的及时性 B.业务流程的辅助性 C.应用的互补性 D.移动性

14.移动商务将（）的使用结合起来，进行基本的运营管理活动。

A. Internet B.电子商务 C.无线技术 D.有线技术

15.下列（）是移动商务模型中的四变量。

A. 商业环境 B.运营管理战略 C.协调和契合 D.企业绩效

16.移动商务运营管理的“关键成功因素”是：（）

A. 供应链管理、产品与流程设计管理 B. 采购管理、预测与调度管理

C. 库存管理与质量管理 D. 人力资源管理与无形资产管理

5.9.3 判断题

1. 移动商务应用是移动商务主体。（）

2. 信息产业部颁标准2003年颁布的《电信分类目录》中，将信息服务业定义为电信服务中的一项增殖服务。（）

3. 移动服务提供商通过各种分销渠道获取收入。（）

4. 移动定位服务就是移动位置服务。（）

5. 移动互联网即将取代传统互联网。（）

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

5.10 Android 移动商务应用案例

5.10.1 单选题

1、“安卓”的英文名称是什么？（）

A、Andrew B、Android C、Andros D、Atradius

2、“安卓”是哪个公司主导研发的？（）

A、诺基亚 B、微软 C、谷歌 D、苹果

3、“安卓”是哪一年发布的？（）

A、2005年8月17日 B、2007年11月5日

C、2008年10月21日 D、2006年5月1日

4、“安卓”是以什么为基础的操作系统？（）

A、java B、unix C、windows D、linux

5、以下采用的是安卓系统的手机是（）

A、海尔、HTC、摩托罗拉、诺基亚

B、酷派、摩托罗拉、联想、华为

C、LG、天语、联想、苹果

D、华为、诺基亚、酷派、三星

6、哪个智能操作系统是开源的系统？（）

A、Symbian B、Android C、Windows Phone D、IOS

7、Android 从哪个版本开始支持应用程序安装到 SD 卡上的？（）

A、Android 2.1 B、Android 2.2 C、Android 2.3 D、Android 2.0

8、RAM 指的是手机的？（）

A、运行内存 B、存储内存 C、手机硬盘 D、内存卡

9、智能手机的定义是（）

A、可以任意安装卸载软件的手机 B、使用智能操作系统的手机

C、3G 手机都是智能手机 D、具有 PAD 功能的手机

10、安卓系统安装的软件是什么格式的？（）

A、SisxB、java C、apk D、jar

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

5.11 IOS 移动商务应用案例

5.11.1 单选题

1.除了为 iphone4提供结构框架之外，不锈钢边框还起着以下作用（）

A 热感应器 B 音量放大器 C 天线 D 配件端口

2．Facetime 需要在 iphone4上使用，须通过（）网络传输数据

A 蜂窝数据 B wi-fi C 3G D wimax

3. 在 ios 系统里，通过多任务处理用户界面可以在活动的应用程序之间快速切换，只需（）就可激活应用程序

A 双击主屏幕按钮 B 连续两次点击屏幕

C 使用三根手指连按两次显示屏 D 连按三次主屏幕按钮

4.在 ios 系统里，文件夹是（）

A 一种整理邮件的方法 B Photo 应用程序中的一种幻灯片过度方式

C 一种在主屏幕上整理应用程序的方法 D 一种储存空间的名称

5.你可以将查找我的 iphone 应用程序用于以下目的（）

A 查找感兴趣的 iphone 应用程序 B 管理 iphone 的用途

C 在 iphone 上安装应用程序 D 远程擦除所丢失的设备上的数据

6.利用（），顾客使用 iPad 拍摄的照片会自动发送到其他设备上，因此顾客可以在所有设备上欣赏最近拍摄的照片。

A 照片流 B iTunesC 无线局域网 D iPhoto

7.（）可以帮助顾客在一个方便的位置跟踪传入的所有电子邮件、文本、好友请求等内容。

A 通知中心 B 提醒事项 C Mail D 备忘录

8.（）些应用程序组成了 iPad 上的生产力套装软件 iWork。

A. Word、Excel、Power Point B. iMovie、iLife、iPhoto

C. Pages、Keynote、Numbers D. FaceTime、Photo Booth、iPhoto

9. 哪项 iOS 5功能在显示网上文章时可以排除广告或其他杂乱内容,从而使顾客可以不受干扰阅读？（）

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

A. 报刊杂志 B.Safari 浏览器 C. Mail D. 通知中心

10.什么手势能让你放大或缩小网页上的文字和图象？（）

A. 双指开河或连续轻点两次 B. 轻拂 C. 旋转 D. 轻点并按住

11、一个 iTunes 账户（Apple ID）可以在（）台电脑上进行授权

A: 5台 B: 3台 C: 6台 D: 1台

12、一个 Apple ID 可以再（）部 iPhone 上下载软件？

A: 5部 B: 10部 C: 3部 D: 无限制

13、IOS 系统要再屏幕上建立文件夹，其固件版本必须达到（）

A: IOS 4.2 B: IOS 4.2.1 C: IOS 3.3. D: 那个版本都可以

14、Apple ID 已授权给5台电脑，有取消全部授权的权限，1年可以进行（）次取消全部授权？

A: 1 B: 2 C: 5 D: 无限制

15.通过 iPad 中的 iPod 应用程序，你可以按照（）浏览音乐。

A.歌曲、表演者、专辑、风格或作曲者 B.歌曲或专辑

C.专辑或播放列表 D.歌曲或播放列表

16.iPad 提供了（）容量的闪存盘。

A.16GB、32GB 或 64GB B.8GB、16GB 或 32GB

C.32GB、64GB 或 96GB D.16GB、32GB 或 96GB

17.（）即可同时显示电子邮件消息和收件箱。

A.轻点两下主屏幕按钮 B.旋转 iPad 变为横向显示

C.轻点主屏幕按钮 D.晃动 iPad

18.（）可帮助你在打开的网页之间切换。

A.书签 B.选项卡 C.缩略图视图 D.网页剪辑

19.在 iPad 中播放视频非常简单，_____可以启动屏幕控件，_____便可以在宽屏和全屏之间切换。（）

A.轻点两下屏幕，再轻点两下 B.轻点两下主屏幕按钮，轻点一下屏幕图标

C.轻点一下屏幕，轻点两下 D.轻点两下屏幕，轻点一下

20.如何将照片导入到 iPad 中？（）

A.以下所有方法均适用 B.使用可选的 iPad 相机连接套件从相机中导出照片

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

C.从电子邮件中下载照片　D.从 Mac 或电脑进行同步

21.iPhone 的文件夹功能为顾客带来哪些好处？（）

A.它可以帮您在喜爱的应用程序间迅速切换。 B.它帮您轻松整理应用程序。

C.它让 iPhone 更耐用。　　D.它帮您搜索 iPhone 上的内容。

22.以下哪部设备支持 iOS 4.2？（）

A.所有 iPhone　　B.仅 iPhone 4

C.仅 iPhone 4 和 iPhone 3GS　　D.iPhone 3G、iPhone 3GS 和 iPhone 4

23.你正与一位顾客对话，她担心 iPhone 的应用程序无法满足她的社交活动需求。打消她的顾虑的最好方式是什么？（）

A.iPhone 随机附带 App Store，可访问几十万个应用程序，多数流行的社交网络都为 iPhone 设计了专门的应用程序。

B.iPhone 以优越的设计弥补应用程序的缺乏，您可以通过 Safari 访问社交网络。

C.iPhone 随机附带 Apple Store 应用程序，您可以直接用 iPhone 购买软件。 D.您可以通过 iPhone 随机附带的 iTunes Store 购买所有的社交网络应用程序。

24.一位 iPhone 3GS 用户非常喜欢 iOS 4.2 的全新 AirPrint 功能。她想知道 iPhone 3GS 是否兼容这一功能。你会如何回答？（）

A.AirPrint 仅兼容 iPhone 4 和支持 AirPrint 的打印机。

B.AirPrint 兼容 iPhone 4 和 iPhone 3GS，且仅能与支持 AirPrint 的打印机配合使用。

C.AirPrint 仅兼容 iPhone 4 和 Wi-Fi 打印机。

D.AirPrint 兼容 iPhone 4 和 iPhone 3GS，可与各种 Wi-Fi 打印机配合使用。

25.FaceTime 是苹果主推功能之一，基于_____网络，可以实现苹果设备间的____。（）

A 、3G；语音通话 B、3G+Wi-Fi；视频通话

C、Wi-Fi；视频通话 D、Wi-Fi；短信收发

26. 完整的 iLife 由哪几部分组成？（）

A、iPhoto、iMovie、iDVD、iWeb、Pages

B、iPhoto、iMovie、GarageBand、iDVD、iWeb

C、iPhoto、iMovie、GarageBand、Pages、iDVD

D、iPhoto、iMovie、iDVD、iWeb、iWork

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

27.以下哪项功能是 iOS 5的功能，而不是 iPhone 4S 独有的？（）

A、从锁定屏幕拍摄照片，按下调高音量按钮即可拍照

B、出色的白平衡功能、理想的色彩保真度、脸部识别技术并且减少了相机中图像模糊的情况

C、连接、载入、重新载入和下载速度更快

D、两倍的处理性能和七倍的图形处理能力

29.顾客使用（）功能，根据其音乐库中的歌曲自动创建混合曲目。

A、Genius B、健身 C、VoiceOver D、单声道

30.苹果产品提供多样化的辅助功能，其中 Voiceover 目前提供多少种语言？（）

A、15 种 B、20 种 C、21种 D、29 种

31.以下关于 iTunes 的陈述哪个是不正确的？（）

A、iTunes 可以管理和播放电脑上的数字音乐和视频

B、iTunes 可以将数据和媒体文件同步到 iPhone 上

C、iTunes 可以用来录制、编辑和整合音乐

D、iTunes Store 可以通过 iPhone 或电脑访问，在这里可以浏览、预览和下载媒体文件

32.注册 iTunes 账号时，以下密码哪一种组合是正确的？（）

A. kairui123456 B. kairui123456 C. Kai1357rui D. kairui1357rui

33.在销售过程中，全面的 iPhone 解决方案包含哪些内容？（）

A、一部 64GB iPhone 4S B、一部 iPhone 和一部 iPad

C、一部 iPhone 和一台 Mac D、iPhone、应用程序和配件

34. Retina 显示屏如此清晰是因为：（）

A、它的像素数是 iPhone 3GS 的四倍 B、iOS 4 采用了一种新算法

C、它的色彩模仿了人类视网膜 D、双层玻璃起到了棱镜的作用

35. 以下哪种打电话的方法不适用于 iPhone？（）

A、语音控制

B、轻点通讯录列表中的一个人名

C、通过轻点键盘上的一个指定数字进行快速拨号

D、轻点网站、文本或电子邮件信息中的数字

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

36.以下对 iPhone 中 Safari 的描述只有一项是错误的,请选出描述不正确的一项。( )

A、书签和网页剪辑可以帮助您快速访问喜爱的网站。

B、除了 Google 和 Yahoo! 搜索引擎以外，Safari 现在还支持 Bing。

C、您可以用横向、纵向和放大的显示方式浏览网页。

D、您可以同时打开 15 个网页。

37.“照片”中的一项新功能是_____，它充分利用了内嵌在 iPhone 图片中的地理信息标签。( )

A、GPS B、面孔 C、GeoCache D、地点

38. ios 系统中，您可以在以下应用程序中使用语音控制：( )

A、电话和 iPod B、iPod 和地图 C、电话和短信 D、可访问性和搜索

39. iTunes Store 中不提供哪种功能？ ( )

A、浏览新资源、十大热门资源和资源类型

B、使用搜索功能缩小媒体的选择范围

C、订阅无限制的媒体流服务

D、预览任意歌曲或视频

40. 网络共享功能可以提供：( )

A、从 iPhone 到电脑的共享蜂窝网络连接

B、从 iPhone 到电脑的共享 Wi-Fi 连接

C、从 iPhone 到电脑的共享蓝牙连接

D、从 iPhone 到电脑的无线同步选项

41.借助 iPhone 中的 iMovie，您可以实现以下哪些功能？（选择无法实现的功能）( )

A、修剪剪辑的长度，放大时间轴以近距离查看

B、添加标题、过渡效果和主题

C、添加音乐和照片

D、打造三维效果

42. iPhone 的“地图”应用程序中不包含哪种功能？ ( )

A、方位探测器与搜索　　B、地图、卫星、混合与街道视图

C、语音路线提示　　D、交通信息

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

43.iPhone 的搜索功能可支持的任务不包括：（）

A、网络　　B、公司服务器以获取邮件消息和通讯录信息

C、应用程序数据 D 、外存储器容量

44. 哪项功能与 iPhone 的可访问性无关？（）

A、VPN B、Voiceover C、缩放 D、黑底白字

45. iPhone 支持在下列哪个程序中使用日历？（）

A、Yahoo！和 Google

B、iCal 和 MobileMe

C、Microsoft Outlook 和 Microsoft Exchange ActiveSync

D、以上所有程序

5.11.2 多选题

1.iPhone4S 是世界上第一款（）

A.提供超长的电池使用时间,因此顾客可以在3G 网络上获得长达8小时的通话时间

B.向顾客提供一款全球通用的手机,可以使用 GSM 或 CDMA 运营商

C.让最大 HSDPA 数据速度翻倍,最高可达 14.4Mbps

D.在两套天线之间智能切换传送和接受功能的手机,可以实现更好的接听效果.

2、iPhone 要实现个无线人热点功能必须满足以下要求（BD）

A: 固件版本4.2.3 B:固件版本4.3 C: iPhone 3 D: iPhone 4 E: iPhone 3GS

3、关于 iPhone 版本下列说法正确的是（）

A: MC603X/A 澳大利亚版 MC603C/A 加拿大版

B: MC603FB/A 法国版 MC603IP/A 意大利版

C: MC603X/A 新西兰版 MC603ZA/A 新加坡版

D: MC603B/A 英国版 MC603CH 中国版（国行）

4、下列说法错误的是：（）

A: iPhone 有2个话筒　　B: iPhone 支持 WAP 网页

C: iPhone 机身只有一个 MAC　　D: iPhone 随身附带文件管理器

5、iTunes 所授权的电脑，授权未取消，便重新装系统，则此授权（）

全国大学生移动应用开发竞赛培训与辅导

附录一　手机应用编程样题答案

附 1.1 Java 编程模块

附 1.1.1 选择题

1-5 BAABC　　6-10 AAACD
11-15 DDAAD　　16-20 BBACA
21-25 CCACD　　26-30 DDBBA
31-35 CBCCA　　36-40 AADAD
41-45 ACCCD　　46-50 CBCCA
51-55 AADBB　　56-60 ABCDC
61-65 DDDDA　　66-70 DCCBD
71-75 AAACB　　76-80 ACBCB
81-85 BCDDA　　86-90 DDBBC
91-95 ABDCA　　99-100 CCCBC

附 1.1.2 判断题

1-5 FFFTT　　6-10 FTTTF
11-15 FFFTF　　16-20 TFTFF
21-25 FFFFF　　26 T

附 1.1.3 编程题

1、编写一个程序，实现对数组 a[]={20,10,50,40,30,70,60,80,90,100}从小到大的排序.

参考答案:*Java 编程\Test001.java*

```
1.    public class Test001 {
2.          public static void main(String[] args){
```

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

```
3.              int a[]={20,10,50,40,30,70,60,80,90,100};
4.              sorted(a);//冒泡排序
5.      //        sorted02(a);//选择排序
6.          }
7.          public static void sorted(int a[]){//冒泡排序
8.              for(int i=0;i<a.length-1;i++){
9.                  for(int j=i+1;j<a.length;j++){
10.                     if(a[j]<a[i]){
11.                         int temp=a[i];
12.                         a[i]=a[j];
13.                         a[j]=temp;
14.                     }
15.                 }
16.             }
17.             for(int i=0;i<a.length;i++){
18.                 System.out.print(a[i]+"");
19.             }
20.         }
21.         public static void sorted02(int a[]){//选择排序
22.             for(int i=0;i<a.length;i++){
23.                 int k=i,j;
24.                 for(j=i;j<a.length;j++){
25.                     if(a[j]<a[k]){
26.                         k=j;
27.                     }
28.                 }
29.                 if(k!=i){
30.                     int temp=a[i];
31.                     a[i]=a[k];
32.                     a[k]=temp;
33.                 }
34.             }
35.             for(int i=0;i<a.length;i++){
36.                 System.out.print(a[i]+"");
37.             }
38.         }
```

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

```
}
```

2、打印出所有的 ″水仙花数 ″，所谓 ″水仙花数 ″是指一个三位数，其各位数字立方和等于该数本身。

参考答案:*Java 编程\Test002.java*

```
public class Test002 {
    public static void main(String[] args){
        shuiXianHua();
    }
    public static void shuiXianHua(){
        for(int i=100;i<1000;i++){
            int digit=i%10;
            int ten=(i/10)%10;
            int hand=i/100;
            if(i==(digit*digit*digit+ten*ten*ten+hand*hand*hand)){
                System.out.print(i+"");
            }
        }
    }
}
```

3、编写一个小程序，计算 1+2!+3!+...+20!的和，

参考答案:*Java 编程\Test003.java*

```
public class Test003 {
    public static void main(String[] args){
        getSum(20);
    }
    public static void getSum(int num){
        long sum=0;
        long temp=1;
        for(int i=1;i<=num;i++){
            temp=temp*i;
            sum+=temp;
```

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

附录二　移动商务知识赛样题答案

附 2.1　移动商务价值链与商业模式

单选题

1-5 BDBDA　6-10 DDBBC

11-15 CACDD　16 D

多选题

1.BCD　2.ABC　3.ABC　4.ABD　5.BCD

6.ABC　7.ABCD　8.ABCD　9.ABC　10.ABCD

判断题

1-5 ×××××　6-10 ×√√√×

11-15 ××√×√　16-20 √√×××√

附 2.2 移动商务技术基础

单选题

1-5 AABCC　6-10 DCACC

11-15 BCDBA　16-20 AACDA

21-25 CCABC　26-30 BAAAB

31-35 AADAA　36-38 ACD

多选题

1.ACD　2.AB　3.ACD　4.ABC　5.ABC

6.ABCD　7.ABC　8.ABC　9.ABC10.ABCD

11.ABCD　12.ABCD　13.ABCD　14.ABCDE　15.ABC

16.ABC17.ABCD　18.ABC　19.ABC　20.ABCD

21.ABCD　22.ACD　23.ABCD　24.ABC　25.ABCD

26.ABC　27.AB　28.ACD　29.ABC

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导

附录三 手机软件作品赛设计报告
（样例提纲）

作品名称：手机游戏——PushBox（推箱子）

参赛成员：甲（　　联系方式　　）

乙（　　联系方式　　）指导教师：XXXXX

年　月　日

全国大学生移动应用开发竞赛指南与辅导