**1. Что такое Xamarin Forms?**

a) Нативная библиотека для IOS и Android

b) Библиотека позволяющая строить нативные, кроссплатформенные приложения

c) Язык разметки для приложений

d) Стандартная библиотека Visual Studio

**2. Как расшифровывается аббревиатура XAML?**

a) eXtensible Application Markup Language

b) Xamarin Application Markup Language

c) Xamarin Approve Markable Language

d) eXtensible Appach Markdown Language

**3. Файл, который содержит логику MainPage на языке C#**

a) App.xaml

b) MainPage.xaml

c) MainPage.xaml.cs

d) App.xaml.cs

**4. Как называется пустой шаблон для создания приложения?**

a) Blind App

b) Blank App

c) Blank Template

d) Blind Template

**5. Какое из приведенных ниже утверждений неверно?**

a) Приложение может иметь одну или несколько страниц

b) Страница представляет собой объект класса Page, она занимает все пространство экрана

c) В Xamarin.Forms визуальный интерфейс состоит из объектов

d) Страница в качестве содержимого принимает один из объектов компоновки, который в свою очередь содержит стандартные визуальные элементы типа кнопок и текстовых полей, а также другие элементы компоновки

**6. Каким образом создается визуальный интерфейс в Xamarin Forms?**

a) При помощи языка С#

b) При помощи языка разметки XAML

c) При помощи языка разметки html

d) Как с помощью кода C#, так и декларативным путем с помощью языка XAML

**7. Выберите неверное утверждение**

a) С помощью XAML мы не можем отделить графический интерфейс от логики приложения над разными частями приложения могут работать только программисты

b) XAML позволяет описать интерфейс более ясным и понятным способом, такой код гораздо проще поддерживать и обновлять

c) В целом XAML позволяет организовать весь пользовательский интерфейс в виде набора страниц подобно тому, как это делается в HTML

d) С помощью XAML мы можем отделить графический интерфейс от логики приложения, благодаря чему над разными частями приложения могут относительно автономно работать разные специалисты

**8. Каждый элемент в XAML представляет \_\_\_\_\_\_\_\_ определенного класса С#**

a) Тег

b) Свойство

c) Объект

d) Элемент

**9. Укажите правильно описанный элемент XAML**

a) <Label> </Label>

b) <Label />

c) <Label /Label>

d) Верны a и b

**10. Кроме обычных элементов типа кнопок и текстовых полей, в Xamarin Forms также имеются \_\_\_\_\_, которые позволяют скомпоновать содержимое, расположить его определенным образом.**

a) Модули

b) Контейнеры

c) Классы

d) Переменные

**11. Для чего используется элемент компоновки?**

a) Чтобы снять ограничение в один элемент на странице

b) Чтобы можно было ограничить страницу одним элементом

c) Чтобы объединить элементы в один

d) Вариант a и c

**12. Для чего служит свойство Children?**

a) Позволяет найти пропавший элемент

b) Позволяет задать или получить вложенные элементы

c) Позволяет найти произвольный элемент

d) Позволяет задать шаблон из элемента

**13. StackLayout определяет размещение элементов в виде горизонтального или вертикального стека. Для позиционирования элементов он определяет два свойства:**

a) Orientation и Spacing

b) Orientation и Material

c) Vertical и Horizontal

d) Space и Horizontal

**14. При создании стека или любого другого элемента компоновки может сложиться ситуация, когда не все элементы будут помещаться на экране. В этом случае необходимо создать прокрутку с помощью элемента**

a) ScrollView

b) Label

c) Grid

d) Extension

**15. Для чего используется AbsoluteLayout?**

a) Позволяет задавать вложенным элементам абсолютные координаты расположения на странице

b) Позволяет задать расположение элементов на странице относительно центра экрана

c) Позволяет определить нахождение элемента на странице

d) Позволяет вычислить размер слоя

**16. Что такое XAML?**

a) Шаблон проекта

b) Расширенный язык разметки для приложений

c) Библиотека, позволяющая строить приложения для iOS, Android, Windows

d) Язык упрощенной разметки документа

**17. Выберите вариант, в котором перечислены только «контейнеры»**

a) Grid, Button, Textview

b) Grid, StackLayout, RelativeLayout

c) AbsoluteLayout, ScrollView, Spacing

d) Button, TextView, Point

**18. Контейнер, задающий относительное позиционирование**

a) AbsoluteLayout

b) Grid

c) RelativeLayout

d) StackLayout

**19. С помощью какого свойства контейнера Grid задаются строки?**

a) Point

b) ColumnDefinitions

c) Spacing

d) RowDefinitions

**20. В каком файле содержится главная активность приложения?**

a) App.xaml

b) MainActivity.cs

c) Main.axml

d) App.xaml.css

**21. Выберите правильное объявление id элемента**

a) android:id = “@+id/element1”

b) android:text = “@+id/element1”

c) android:id = “id/element1”

d) android:id = “element1”

**22. Где содержатся строковые ресурсы приложения?**

a) color.xml

b) strings.xml

c) strings.xaml

d) style.xml

**23. Выберите вариант с верным кодом**

a) TextView = FindViewById<TextView>(Resource.Id.textView);

b) TextView = FindViewById(Resource.Id.textView);

c) TextView = FindViewById<TextView>(Resource.textView);

d) TextView = FindViewById<TextView>(Id.textView);

**24. Что такое Unity?**

a) американская компания в области разработки ПО. Занимается разработкой и поддержкой Mono и инструментов для разработки приложений на языке C# для iOS, Android, Windows, Mac.

b) межплатформенная среда разработки компьютерных игр

c) интегрированная среда разработки программного обеспечения и ряд других инструментальных средств

d) двух- и трёхмерная система автоматизированного проектирования и черчения

**25. Как расшифровывается UI?**

a) опыт пользователя

b) пользовательский интерфейс

c) рабочий процесс

d) Веб – дизайн

**26. Холст пользовательского интерфейса является**

a) корневым компонентом для отображения всех объектов пользовательского интерфейса в Unity

b) компонентом позиционирования для любого элемента пользовательского интерфейса в Canvas и используется для настройки позиционирования, привязки, поворотов и многое другое

c) текстовым компонентом, используемый для отображения текста на экране для различных целей, таких как метки, кнопки и другая информация

d) шаблон экземпляров

**27. Компонент CANVAS –**

a) доработанная система событий, а конкретно компонент Event -> Event Trigger который включает компоненты визуального управления вызовом событий

b) компонент, позволяющий задать положение и размер игрового объекта, используя удобные визуальные контролы. Он вводит понятия ширины и высоты, а не только масштаб

c) является контейнером для всех элементов UI и определяет режим рендера

d) компонент, использующийся для скрытия части элемента изображения пользовательского интерфейса

**28. Компонент Rect Transform**

a) доработанная система событий, а конкретно компонент Event -> Event Trigger который включает компоненты визуального управления вызовом событий

b) компонент, позволяющий задать положение и размер игрового объекта, используя удобные визуальные контролы. Он вводит понятия ширины и высоты, а не только масштаб

c) является контейнером для всех элементов UI и определяет режим рендера

d) компонент, использующийся для скрытия части элемента изображения пользовательского интерфейса

**29. Какое свойство имеет класс ContentPage для определения содержимого страницы?**

a) Layout

b) Grid

c) Content

d) View

**30. Выберите типы проектов из представленного списка, которые предназначены для создания кроссплатформенных приложений для Xamarin Forms в Visual Studio 2017: 1)Mobile App (Xamarin.Forms) 2)UI Test App (Xamarin.UI Test | Cross-Platform) 3)Platform 4)HelloApp.Android 5)HelloApp.iOS**

a) 1 и 2

b) 1 и 3

c) Все перечисленные

d) 4 и 5

**31. Какие два файла из представленного списка создаются по умолчанию при создании проекта в Xamarin: 1)MainPage.xaml 2)MainPage.xaml.cs 3) VerticalOptions 4)LayoutOptions**

a) 1 и 4

b) 3 и 4

c) 1 и 2

d) 1 и 3

**32. Чтобы определить прямоугольную область для создания абсолютного позиционирования в AbsoluteLayout используется структура**

a) Point

b) Rectangle

c) ScrollView

d) Children

**33. Если нам неизвестна точная ширина и длина элемента, то мы можем ограничиться позиций, с которой начинается элемент, в виде структуры**

a) ScrollView

b) Grid

c) Point

d) Spacing

**34. XAML – расширяемый язык разметки для приложений основанный на \_\_\_\_\_\_ для декларативного программирования приложений, разработанный Microsoft**

a). HTML

b) PHP

c) YAML

d) XML

**35. Одним из преимуществ Unity является**

a) Модульная система компонентов

b) Функциональные взаимосвязи

c) Использование шаблонов экземпляров

d) Отсутствие поддержки внешних библиотек

**36. Xamarin.Forms включает в себя:**

a) Xamarin.Android, Xamarin.iOS

b) Xamarin.Core, Xamarin.Extension

c) Xamarin.Windows, Xamarin.macOS

d) Xamarin.Containers, Xamarin.Canvases

**37. Чему будет соответствовать данный код в Xamarin:**

**<Label Text="Welcome to Xamarin Forms!" VerticalOptions="Center" HorizontalOptions="Center" />**

a) Текстовому полю с введенным текстом Welcome to Xamarin Forms!

b) Начальному экрану приложения

c) Надписи с текстом Welcome to Xamarin Forms!

d) Кнопке с надписью Welcome to Xamarin Forms!

**38. В Xamarin мы можем использовать ряд элементов. Их объединяет то, что все они унаследованы от общего класса**

a) Page

b) Object

c) View

d) Content