

# PassleaderVCE

PassLeaderVCE

HOME

ALL VENDORS

★ GUARANTEE

? FAQ

TESTIMONIALS

CART (0)

## Pass Your Next Certification Exam Fast!

Wonderful Certification Exam Guide and Exam Dumps - PassLeaderVCE

365 days free updates. First attempt guaranteed success.

Select a vendor...

Select an test...

Your email address

Free Download Demo

We're not the only ones **happy** about PassLeaderVCE Practice Material ...

**49316+** customers in 100+ countries use PassLeaderVCE Test Engine. Meet our customers.

VOREED

GetCustom

JET ORANGE

iCompany

Paradoxx

iMessenger



<http://www.passleadervce.com/>

Wonderful Certification Exam Guide and Exam Dumps- PassLeaderVCE

**Exam** : **70-482 日本語版**

**Title** : Advanced Windows Store  
App Dev using HTML5 and  
JavaScript

**Vendors** : Microsoft

**Version** : DEMO

NO.1 あなたは、HTML5 と JavaScript を使用して Windows ストア?アプリを開発しています。アプリには HEADER、NAV および SECTION 要素があります。

SECTION 要素はレコードのリストを表示します。アプリによって、ユーザーが複数回ソートすることができます。

アプリは以下の必要条件を満たさなければなりません。

ユーザがソートを実行するたびに、ソートされたレコードと SECTION 要素のコンテンツを交換します。

SECTION 要素にソートされたレコードをスライドすることによって更新されたコンテンツをアニメーション化します。

SECTION 要素にアニメーションを適用するために WinJS ライブラリを使用する必要があります。どの機能を使用しなければなりませんか。

- A. enterPage()
- B. enterContent()
- C. createExpandAnimation()
- D. createExpandAnimation()

**Answer: B**

NO.2 既存の WinJS ツールチップ?コントロールから継承するカスタム?ツールチップ?コントロールを開発しています。カスタムコントロールは、機能を拡張するベースコントロールの open () のメソッドをオーバーライドします。次のコード・セグメントは、メソッドのオーバーライドの構造を示します。

```
Open: function (type) {  
}
```

基本メソッドはオーバーライドの開始時に実行されることを確認する必要があります。基本メソッドを呼び出すためにどのコードセグメントを使用しなければなりませんか。

- A. this.base.open();
- B. this.super.open();
- C. base.open();
- D. this.prototype.open();

**Answer: B**

NO.3 あなたは、次のコード・セグメントを使用して Contoso というカスタムコントロールを作成しています。(行番号は参照のみのために含まれています。)

```
Contoso.UI = {  
    showMe: function () { ... }  
}
```

名前空間を定義する必要があります。

01 行目にどのコードセグメントを挿入しなければなりませんか。

- A. WinJS.Namespace.define("Contoso");
- B. WinJS.Namespace.defineWithParent("Contoso");
- C. WinJS.Class.define("Contoso");
- D. WinJS.Class.defineWithParent("Contoso");

**Answer: A**

NO.4 あなたは JavaScript を使用して 2 つの Windows ストア?スタイル?アプリを開発しています。ソースアプリは顧客の機密情報を格納します。ターゲット?アプリは検証とさらなる処理のために格納された情報を検索します。ソースアプリは、秘密鍵と公開鍵のペアを使用してデータを保護する必要があります。ターゲット?アプリだけはソースアプリによって確保されているデータを利用することができなければなりません。

あなたは、データのセキュリティが侵害されないことを保証する必要があります。

何を行わなければなりませんか。

- A. 非対称のアルゴリズムを使用してデータを暗号化し、解読する。
- B. 対称のアルゴリズムを使用してデータを暗号化し、解読する。
- C. 非対称アルゴリズムを使用してデータを暗号化する。対称アルゴリズムを用いてデータを解読する。
- D. Base64 の文字列にデータをエンコードし、文字列からデータを解読する。

**Answer: A**

NO.5 あなたは Windows ストア?アプリを開発しています。無料試用期間を許可するためにアプリを構成します。

あなたは、試用期間が終了するときに、ユーザーがアプリの完全版を購入することを促す必要があります。

何をしなければなりませんか。

- A. Call the `getAppReceiptAsync()` method of the `Windows.ApplicationModel.Store.CurrentApp` object.
- B. Call the `getProductReceiptAsync()` method of the `Windows.ApplicationModel.Store.CurrentApp` object and provide the app's product ID as an argument.
- C. Call the `requestProductPurchaseAsync()` method of the `Windows.ApplicationModel.Store.CurrentApp` object and provide the app's product ID as an argument.
- D. Call the `requestAppPurchaseAsync()` method of the `Windows.ApplicationModel.Store.CurrentApp` object.

**Answer: B**

NO.6 あなたは JavaScript を使用して Windows ストア?アプリを開発しています。アプリは複数の地理的な場所で使用されます。アプリは文字のグループ化を実装します。

あなたは、アプリは最初の文字のグループだけにアクセスできることを確認する必要があります。

どのコードセグメントを使うべきでしょうか。

- A. `var item = new Windows.Globalization.Collation.CharacterGroupings().getAt (1);`
- B. `var item = new Windows.Globalization.Collation.CharacterGroupings().lookup("1");`
- C. `var item = new Windows.Globalization.Collation.CharacterGroupings().first();`
- D. `var item = new Windows.Globalization.Collation.CharacterGroupings().first;`

**Answer: C**

NO.7 DLNA 互換デバイスを検索し、登録する必要があります。 PL16 行目にどのコードセグメントを挿入しなければなりませんか。

- A. `var player = Windows.Media=Devices.AudioDeviceController();`

B. `var player = Windows.Media.Devices.DLNADeviceController( );`

C. `var player = Windows-Media,PlayTo.PlayToManager.getForCurrentView();`  
`player.addsventListener("sourcerequested", sourceRequestHandler, false);`

D. `var player = Windows.Media.PlayTo.PlayToManager.showPlayToUI();`  
`player-addEventListener("sourcerequested", sourceRequestHandler, false);`

**Answer: C**