**Hanyang University**

**Computer Science**

**Result Report & Review**

**For Term Project #3 Android Programming**

Using Android UI and MySQL(SQLite)

Due: Tuesday, June 13th, 2017

By Kang Seung Won, Lee Ho Jun

|  |
| --- |
| **1. User Interface** |
| * **Contact**     목록이 그룹 이름 순, 그리고 이름 순으로 오름차순으로 정렬됩니다. 좌측 상단의 Count : 의 숫자는 주소록의 개수를 보여줍니다.   * 연락처 추가 : ③번 버튼을 눌러 연락처를 추가할 수 있습니다. \*(Contact Addition 부분 참고) * 연락처 삭제 : ①번 체크박스에 삭제할 연락처를 선택하고 ②번 버튼을 눌러 원하는 주소록을 삭제합니다. * 연락처 수정 : ⑤번 버튼을 눌러 주소록에 기록된 정보들을 수정할 수 있습니다. \*(Contact Modification 부분 참고) * 메시지 보내기 : ⑥번 버튼을 눌러 해당 번호로 메시지를 전송할 수 있습니다. \*(Message 부분 참고) * **Contact Addition**     각 항목에 정보를 입력하고 ③번 버튼을 눌러 주소록을 생성할 수 있습니다.  ※유의사항  - ①번 항목과 ②번 항목을 반드시 입력해야만 주소록을 생성할 수 있습니다.  - ②번 항목에 숫자만 입력할 수 있습니다. (다른 문자를 넣을 시 주소록이 생성되지 않습니다.)  - Group 항목에 아무것도 입력하지 않을 시 기본값인 None이 입력되어 생성됩니다.   * **Contact Modification**       기존에 생성된 주소록의 정보를 새로 입력하고 ③번 버튼을 눌러 저장할 수 있습니다.  ※유의사항  - ①번 항목과 ②번 항목을 반드시 입력해야만 주소록을 생성할 수 있습니다.  - ②번 항목에 숫자만 입력할 수 있습니다. (다른 문자를 넣을 시 주소록이 생성되지 않습니다.)  - Group 항목에 아무것도 입력하지 않을 시 기본값인 None이 입력되어 생성됩니다.   * **Message**         메시지 초기 화면에서는 선택한 전화번호와 주고 받은 메시지가 표시됩니다. 수 발신된 메시지들은 최근 메시지가 위쪽에 위치하도록 배치됩니다. ①번을 눌러 메시지 작성 화면으로 이동할 수 있으며 메시지 작성 후 ②을 눌러 메시지를 보낼 수 있습니다. |

|  |
| --- |
| **2. Project 3에서 Project4로 넘어가면서 재사용한 부분이 얼마나 되나요? 이에 대한 소회를 기술하세요.** |
| 안드로이드 어플리케이션 개발 중 Contact와 관련된 부분의 구조를 재사용했습니다. 주소록 추가 및 삭제 부분, 주소록 배열, 메시지 전송 및 보여주기 부분을 참고하여 비교적 간단하고 빠르게 프로그램을 만들 수 있었습니다. 그러나 구체적인 코드를 그대로 재사용하기에는 무리가 있어 전반적으로 PhoneAddress 클래스를 제외하고는 코드를 다시 작성해야 했습니다. 프로그래밍을 할 때, 간단한 수정만을 거쳐 다양한 환경에 쉽게 적용할 수 있도록 만드는 것 또한 필요하다는 생각을 했습니다. |

|  |
| --- |
| **3. Review** |
| 인텔리제이를 활용한 개발 환경은 처음 접해봐서 익숙해지는데 까지 시간이 걸렸지만, 기존에 개발했던 프로젝트의 큰 골격을 참고하여 비교적 간단하게 만들 수 있었습니다. 이를 통해, 객체지향적인 방법으로 개발했을 때, 여러 환경에 다양하게 적용할 수 있는 편리성과 그 효용성을 다시 한번 느낄 수 있었습니다. 또한 처음으로 웹 프로그래밍 개발을 접하면서 서버 사용법, MySQL 등 다양한 것을 배울 수 있었는데 좀더 다양한 기능을 활용하기 위해선 별도로 공부를 더 해야겠다는 생각이 들었습니다. |