**[1강] 안드로이드 개요 및 개발 환경 구축**

1. 안드로이드 개요

안드로이드는 많은 모바일 OS 중 하나

PC->모바일로 넘어오면서,

* 1. 웹뷰 - PC환경의 UI와 모바일 환경의 UI가 다른 것 (PC처럼 URL사용해 접속)
  2. 네이티브 웹 – 안드로이드, ios 프레임워크만 가지고 프로그램을 만들어 나가는 것 (마켓에서 다운)
* 성능은 가장 뛰어나지만, 각각의 언어와 플랫폼을 학습해야 한다.
  1. 하이브리드 – 하나의 언어로 각각의 플랫폼에 맞는 앱을 동시에 개발

Ex) React-Native 프레임워크로 자바스크립트로 안드로이드, ios두가지 버전 가능

Ex) Flutter프레임워크로 Dart언어로 두가지 버전 가능

1. JDK설치

JDK = Java Development Kit (자바 언어로 작성한 프로그램을 컴파일 하기 위해 필요)

1. Path지정
2. 이클립스 설치
3. ADT, SDK 설치

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

SDK = 안드로이드를 개발하는데에 필요한 라이브러리의 집합체

ADT = 안드로이드를 개발하는 도구(이클립스와 SDK를 연결)

**[2강] 안드로이드 프로젝트**

1. 전체적인 구성

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**[3강] 레이아웃1( = 뷰 그룹)**

1. 응용 프로그램 = 프로그램 하나
2. 엑티비티 = 화면 하나
3. 뷰 = 화면 안의 위젯들의 최상위개념
   * 응용 프로그램 안에 엑티비티 안에 뷰 그룹 ( 뷰, 레이아웃, 위젯 )
4. 레이아웃 종류
   1. Linear - vertical

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Linear – horizontal

스크린샷, 모니터, 화면, 앉아있는이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

**[4강] 안들외드 기본 위젯**

1. 버튼
2. 텍스트뷰, 에디트텍스트 …
3. 이미지뷰
4. 토스트

**[5강] [6강] 레이아웃2, 레이아웃3**

1. RelativeLayout: 위젯들 사이의 관계를 이용한 레이아웃 배치
2. FrameLayout: 뷰를 쌓아올리는 방식(겹쳐서 쌓는다)
3. TableLayout: 표 형식의 레이아웃(행과 열이 존재한다)

**[7강] 커스텀뷰(CustomView)**

1. 레이아웃 뷰그룹을 이용하지 않고 View클래스를 상속 받아 직접 뷰를 만든다.

(즉, xml을 이용하지 않는다. .java파일로 생성한 후 onDraw함수를 overide한다. Paint함수 사용)

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명전자기기, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. Bitmap불러오기(이미지 불러오기)

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. Shader: 그라데이션 할 때 사용
2. Bitmap Shader: 패턴을 만들 때 사용

**[8강] 어댑터(Adapter) 뷰**

1. 어댑터란?

: 무수히 많은 데이터들을 화면에 출력해 주는 방법으로, 데이터와 뷰를 중간에서 묶어준다.

(220V 어댑터와 용도가 같다.)

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. ListView의 어댑터 구현

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

(Simple\_list\_item\_1은 월/화/수 하나의 레이아웃을 뜻한다.)

1. 데이터 분리(XML)

: Java파일의 data를 xml파일을 이용하여 분리한다.

스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. ListView의 속성

: item하나 하나의 속성 지정 가능하다.