

모바일 프로그래밍 프로젝트

부제 : 그림판 프로젝트

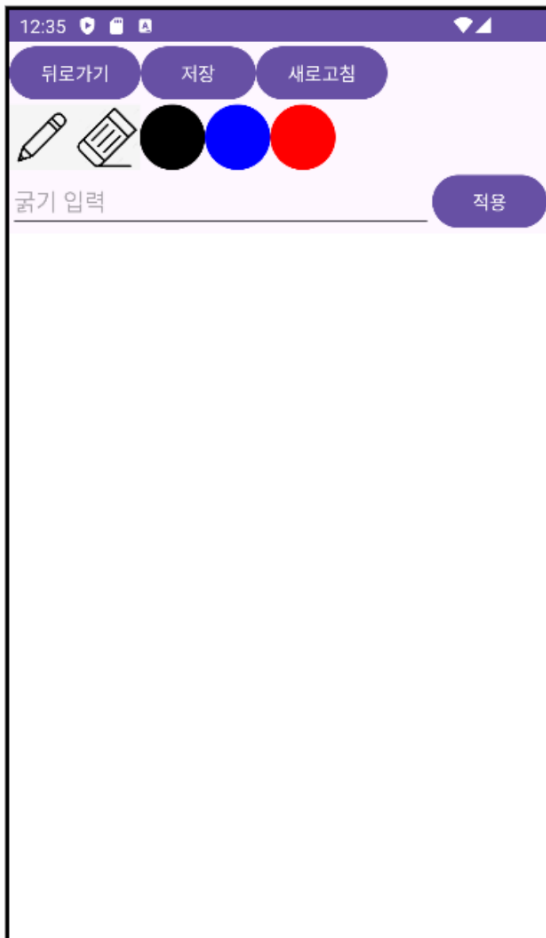
소프트웨어학부 2020203071 이강우

저는 이번 프로젝트를 한 학기 동안 배운 것과 인터넷에서 새로운 기능 등을 찾아서 그림판을 만들기로 결정하였습니다. 그림판에서 구현 할 것은 메뉴화면을 만들어서 그림판 만드는 버튼과 여는 버튼 그리고 종료 버튼으로 구성했습니다.



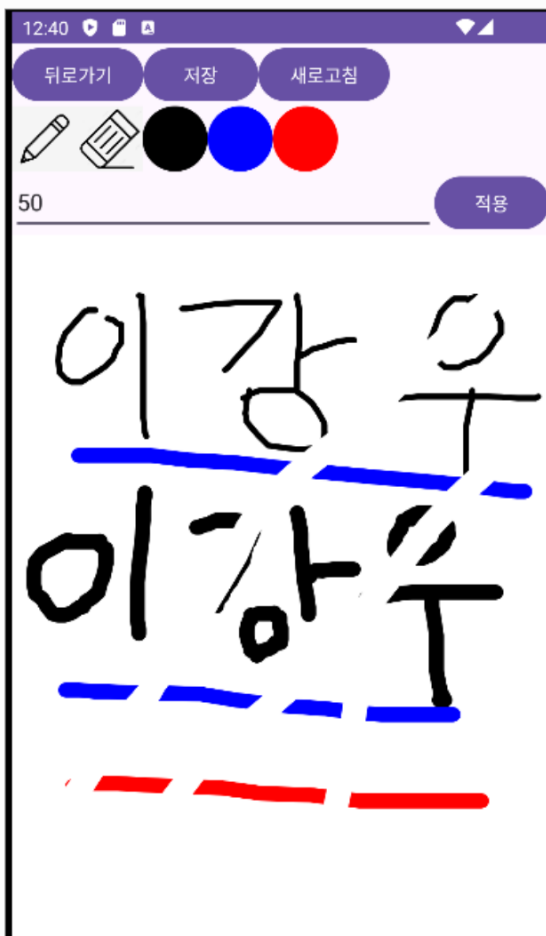
메뉴 화면

만들기 버튼을 누르면 그림판이 나와서 그림을 그릴 수 있게 하였습니다. 구현한 기능은 색깔 바꾸기, 굵기 바꾸기, 연필과 지우개의 작동을 구현하였습니다. 아래 사진을 첨가하겠습니다.



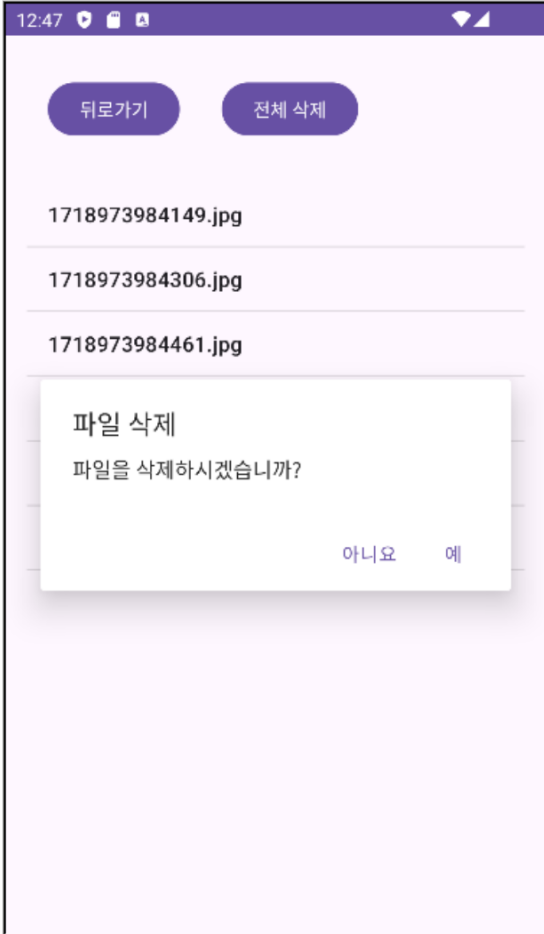
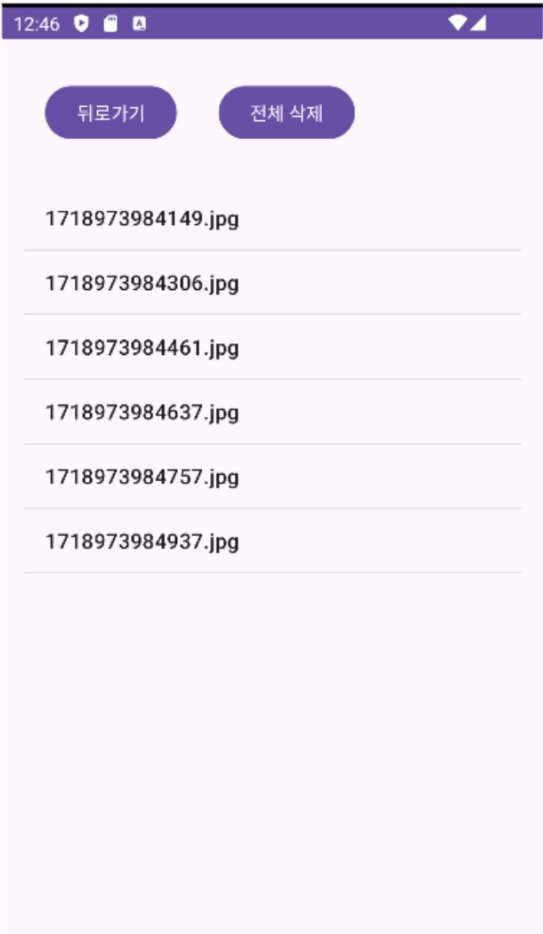
펜,지우개,색깔 버튼 구현

그림판 화면

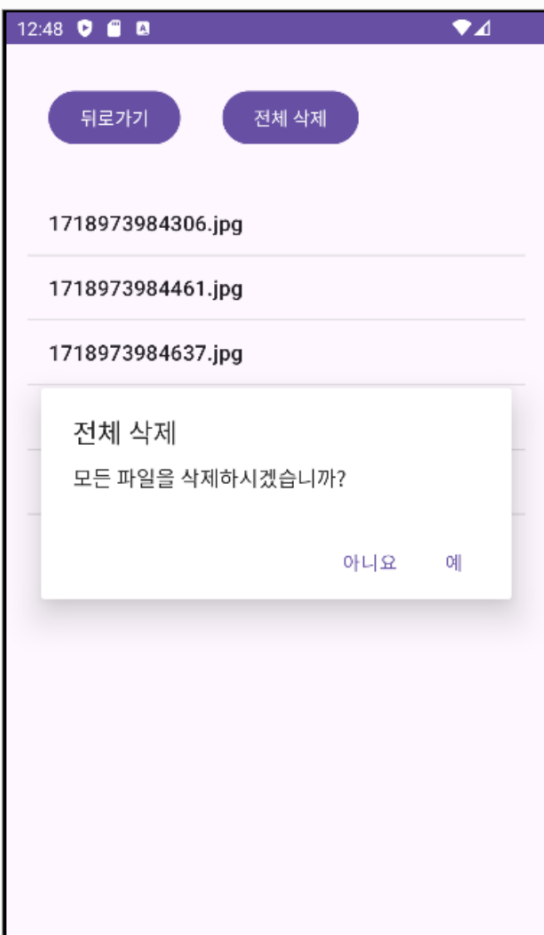
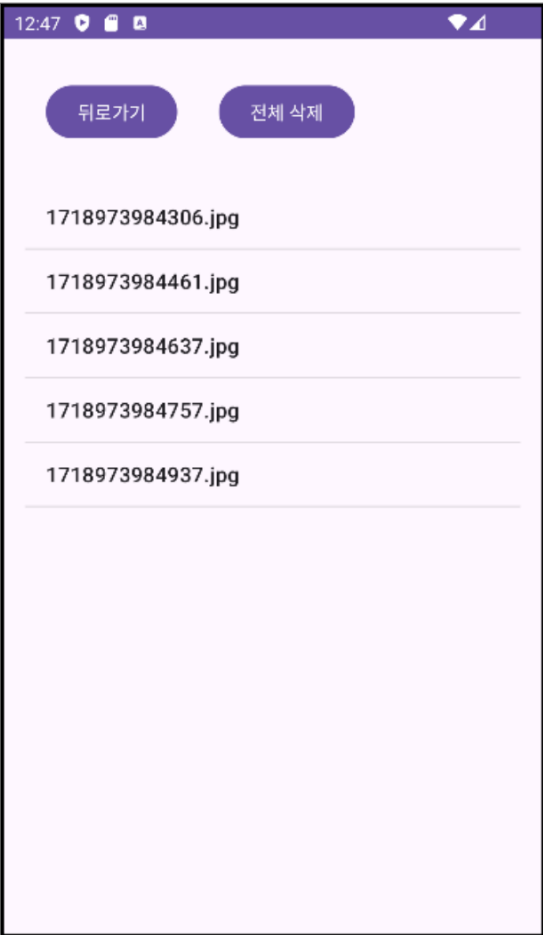


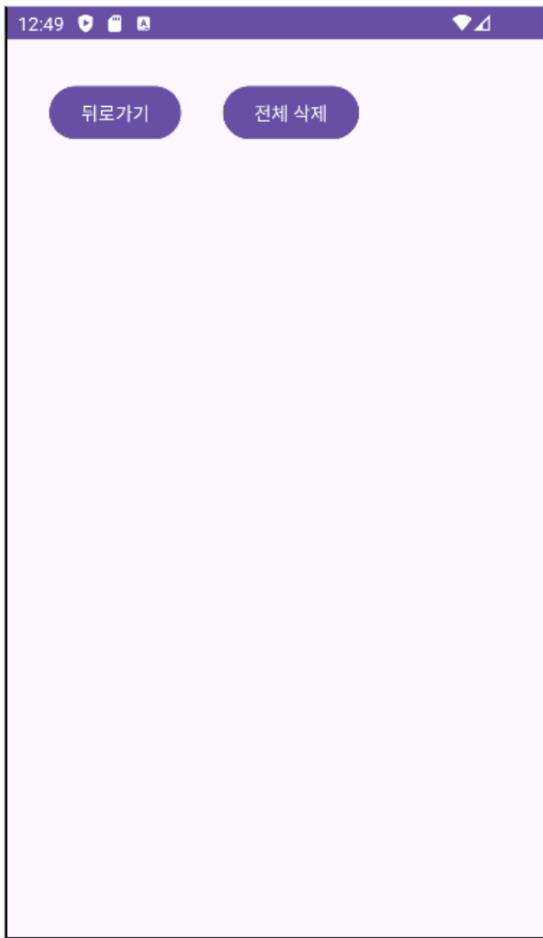
그림판 실습 모습

또한, 뒤로 가기, 저장 그리고 새로 고침 버튼 또한 구현 하였습니다.



파일이름을 꺾 누를 시, 파일 삭제 안내 등장. '예' 클릭 시 파일 삭제





전체 삭제 버튼 누를 시 전체 삭제 안내문 등장. '예' 누를 시 전체 삭제

열기 메뉴에서 뒤로가기와 전체 삭제버튼을 만들었다. 그리고 파일을 꼭 누르면 그 파일이 삭제되게도 만들어놨다. 파일을 저장하고 여는 기능을 구현하려 했지만 여러 번 수정을 해도 파일이 잘 열리지 않아서 파일 여는 것은 구현하지 않았다. 그래서 코드로 구현만 해 놓았다.

그 다음 닫기 버튼을 누르면 프로그램이 종료된다.

프로젝트를 마치며..

한 학기동안 배운 내용과 새로 찾아보면서 앱을 만들어봐서 좋았지만 원래 구현하려던 기능을 완전히 구현하지 못해서 다소 아쉬움이 남는 프로젝트였다. 호환이 잘 안 되거나 다른 방식을 사용해야 될 것 같다는 생각이 든다. 제한 기간이 더 길었다면 해결할 수 있을 것 같은데 늦게 프로젝트를 시작해서 다 구현하지 못한 아쉬움이 남는다. 그래도 보람있는 프로젝트여서 좋았다.