

NeoPul 8차 회의

2017-06-25
김태우, 조수정

목차

01

구현기능

02

질문사항

01

구현기능

이번주 목표

- (내부관리기능) 게임 내 재화 : 아이템이나 식물 구입할 때 DB 연동해서 게임 내 재화 줄어들게끔 구현하기.
- (내부관리기능) 설정 기능 추가 : 진행방식 총 정리할 때 생각해 보기
- 진연주와 같이 총 정리 후 github 올리기

● (내부관리기능) 게임 내 재화

- 내부 코드 분석 & 학습
- CostCalculate() 함수 제작
- 코드 추가

```
/추가코드
boolean CostCalculate(){
    int TotalCost = item.getCost();
    int CostType = 0;
    int money;

    // Seed구매
    if(CostType == 0){
        money = pref.getInt("PresentSeed",0);

        if(TotalCost > money){
            Log.e("Cost","Be short of Seed ");
            return false;
        }else{
            money = money - TotalCost;
            editor.putInt("PresentSeed",money);
            editor.commit();
            return true;
        }
    }

    // fruit구매
    else{
        money = pref.getInt("PresentFruit",0);

        if(TotalCost > money){
            Log.e("Cost","Be short of Fruit ");
            return false;
        }else{
            money = money - TotalCost;
            editor.putInt("PresentFruit",money);
            editor.commit();
            return true;
        }
    }
}
```

- 내부 코드 분석 & 학습

- SharedPreferences
- ArrayList<PlantInfo> mArray
- JsonObjectRequest
- StringRequest

- CostCaculate

```
//추가코드
boolean CostCalculate(int type{
    int TotalCost = flower.getCost() + mArray.get(count).getCost();
    int CostType = type;
    int money;

    // Seed구매
    if(CostType == 0){
        money = pref.getInt("PresentSeed",0);

        if(TotalCost > money){
            Log.e("Cost","Be short of Seed ");
            return false;
        }else{
            money = money - TotalCost;
            editor.putInt("PresentSeed",money);
            editor.commit();
            return true;
        }
    }
}
```

```
// fruit구매
else{
    money = pref.getInt("PresentFruit",0);

    if(TotalCost > money){
        Log.e("Cost","Be short of Fruit ");
        return false;
    }else{
        money = money - TotalCost;
        editor.putInt("PresentFruit",money);
        editor.commit();
        return true;
    }
}
```

● 추가 코드

```
public void onResponse(String response){
    Log.i("MainActivity", "Response : "+response);

    // 추가코드
    if(CostCalculate(0) == true) {
        if (response.equals("true")) {
            Toast.makeText(getContext(), "Success Buy Item", Toast.LENGTH_LONG).show();
            Intent intent = new Intent(getContext().getApplicationContext(), StartActivity.class);
            startActivity(intent);
            getActivity().finish();
        } else {
            Toast.makeText(getContext(), "Failed Buy Item", Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
    }
    else {
        Toast.makeText(getContext(), "Be short of money ", Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
}
```


● 추가 코드

```
public boolean onNavigationItemSelected(MenuItem item) {
    // Handle navigation view item clicks here.
    int id = item.getItemId();

    if (id == R.id.logout) {
        AlertDialog.Builder builder = new AlertDialog.Builder(this);
        builder.setMessage("Logout??");
        builder.setTitle("Logout")
            .setCancelable(false)
            .setPositiveButton("Yes", (dialog, i) -> {
                editor.clear();
                editor.commit();
                finish();
            })
            .setNegativeButton("No", (dialog, i) -> {
                return;
            });
        AlertDialog alert = builder.create();
        alert.setTitle("Logout");
        alert.show();
    } else if (id == R.id.setting) {
    }
}
```

02

질문사항

```
    } }  
    @Override  
    protected Map<String,String> getParams(){  
        Map<String,String> params = new HashMap<>();  
  
        params.put("email",pref.getString("id",""));  
        params.put("item",Integer.toString(item.getId()));  
        //추가코드  
        params.put("seed",Integer.toString(pref.getInt("PresentSeed",0)))  
        params.put("fruit",Integer.toString(pref.getInt("PresentFruit",0))  
        return params;  
    }  
};  
  
RequestQueue requestQueue = Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());  
requestQueue.add(request);  
}
```

- 캐시(씨앗)템 게임재화(열매)템 으로 나눌것인가?
- 상점에서 씨앗으로 살것인지 열매로 살것인지 어떻게 선택하게 할것 인가?
 - 아이템 구별 방법 (게임재화, 캐시)
 - 따로 캐시 아이템, 재화아이템을 나눈다
 - 같이 둔다

```
06-26 19:57:14.923 20858-20858/com.example.round.neopul15 I/startSeed: 100000
06-26 19:57:34.863 20858-21528/com.example.round.neopul15 I/prefSeed: 100000
06-26 19:57:34.953 20858-20858/com.example.round.neopul15 I/BuySeed: 97000
06-26 19:57:35.303 20858-20858/com.example.round.neopul15 I/startSeed: 100000
```

```
console.log(req.body.email+"/"+req.body.item);

if(req.body.item == 1){
    connect.query('select water from User where userEmail=?',[req.body.email],function(error,result){
        var water = result[0].water;
        var seed = result[0].seed;
        water = water + 1;
        seed = seed - 3000;
        connect.query('update User set water=? where userEmail=?',[water,req.body.email],function(error,result){
            if(error)
                res.send("false");
            else
                res.send("true");
        });
        connect.query('update User set seed=? where userEmail=?',[seed, req.body.email],function(error,result){
            if(error)
                res.send("false");
            else
                res.send("true");
        });
    });
}
```

Q&A

감사합니다.