

NeoPul 9차 회의

2017-07-02
김태우, 조수정

목차

01

구현기능

02

질문사항

01

구현기능

이번주 목표

- (내부관리기능) 게임 내 식물관리창 내부 기능 구현
- 내부기능 서버랑 연동

- (내부관리기능) 게임 내 식물관리창 내부 기능 구현

- 각 버튼 별 버튼 이벤트 작성
 - 체력, 경험치 증가
 - 원하는이미지 1초간 노출
 - 경험치 max시 랩업
- 식물정보를 저장할 클래스 작성
- 서버에서 데이터를 받아오는 함수 작성
- 유저가 서버로 원하는 데이터만 넘기는 함수 작성

- plantInfomation class

```
class plantInfomation{
    int PlantNo ;
    int HP;
    int EXP;
    int LV;
    int flower;
    int pollen;

    public void setInfo(int PlantNo, int FlowerNo, int PollenNo, int HP, int EXP, int LV){
        this.PlantNo = PlantNo;
        this.HP = HP;
        this.EXP = EXP;
        this.LV = LV;
        this.flower = FlowerNo;
        this.pollen = PollenNo;
    }

    public int getPlantNo(){return this.PlantNo;}
    public int getHP(){return this.HP;}
    public int getEXP(){return this.EXP;}
    public int getLV(){return this.LV;}
    public int getFlower(){return this.flower;}
    public int getPollen(){return this.pollen;}
}
```

- delayA() & LevelUp

```
void delayA() {  
    Handler handler = new Handler();  
    handler.postDelayed(() -> { effect.setVisibility(View.INVISIBLE); }, 1000);  
}
```

```
void LevelUp(){  
    if(plantInformation.LV < 4) {  
        setPlant("level", plantInformation.LV + 1);  
        setPlant("EXP", 0);  
        getPlant();  
        currentexp = plantInformation.EXP;  
        level.setText(plantInformation.getLV());  
    }else{  
        // 모든성장완료 응모창 활성화  
    }  
}
```

■ 가로 버튼(체력증가)

```
//가로 버튼
water.setOnClickListener((v) → {

    currenthp++;
    hp.setProgress(currenthp);
    HPtextView.setText(""+currenthp);
    //setPlant("HP",currenthp);
    effect.setImageResource(R.drawable.water);
    effect.setVisibility(View.VISIBLE);
    delayA();

});
```

■ 세로 버튼(경험치증가)

```
//세로 버튼
music.setOnClickListener((v) → {
    if( currentexp==totalProgress){
        LevelUp();
    }
    else {
        currentexp++;
        exp.setProgress(currentexp);
        EXPtextView.setText(""+currentexp);
        //setPlant("EXP",currentexp);
        effect.setImageResource(R.drawable.music);
        effect.setVisibility(View.VISIBLE);
        delayA();
    }

});
```


▪ setPlant(String, int)

```
private void setPlant(final String str, final int num) {

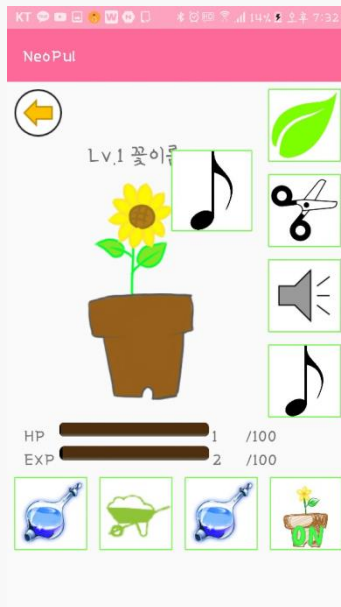
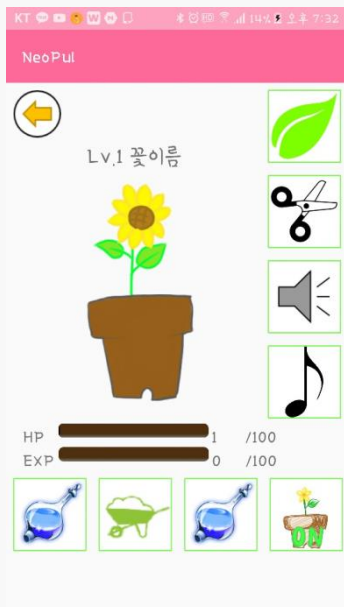
    String url = "http://202.31.200.143/user/setplant/" + String.valueOf(plantIDS);

    StringRequest request = new StringRequest(Request.Method.POST, url,
        new Response.Listener<String>() {
            @Override
            public void onResponse(String response) {
                Log.i("MainActivity", "Response : " + response);

                if (response.equals("true")) {
                    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Success Plant Information", Toast.LENGTH_LONG).show();
                } else {
                    Toast.makeText(getApplicationContext(), "Failed Plant Information", Toast.LENGTH_LONG).show();
                }
            }
        }, new Response.ErrorListener() {
            @Override
            public void onErrorResponse(VolleyError error) {
                Log.i("MainActivity", "onErrorResponse : " + error.toString());
            }
        }) {
        @Override
        protected Map<String, String> getParams() {
            Map<String, String> params = new HashMap<>();
            params.put(str, Integer.toString(num));
            return params;
        }
    };

    RequestQueue requestQueue = Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());
    requestQueue.add(request);
}
```

- Image



- plantinfomation 에서 식물의 모든정보 관리하게 수정할 것
- plantInfomation class 수정필요..
- 최대한 중복 코드를 피하고 싶어요. ㅍㅍ
- 세로아이템, 제한시간 얼마로 할꺼냐
- 꽃 이미지 레벨별 수정 필요
- 아이템 사용시 아이템 줄게 만들어야되고, 해당 아이템이없으면 버튼 사용 못하게 해야됨
(UI 변경으로 변화가 꽤 있을 부분)

02

질문사항

```
Intent intent = getIntent();
String path = intent.getStringExtra("path");
ImageView plant = (ImageView) findViewById(R.id.plantImage);
int plantId = getResources().getIdentifier(path, "drawable", getPackageName());
plant.setImageResource(plantId);
Log.i("plantID : ", Integer.toString(plantId));
plantIDS = plantId;
```

```
//intent.putExtra("path", "plant"+mArray.get(i).getFlower()+mArray.get(i).getPollen());
```

- DB의 imagePath 로 이미지 전체를 줄까, 핸드폰의 경로를 줄까
 - 이미지 전체를 주는건 데이터량면에서도 속도면에서도 불리함.
- 꽃이름 쓸꺼가요?
- 디비 위치 이전. (만약 안되면?)
- UI 수정한 것 만큼 바뀌야 합니다.

Q&A

감사합니다.