

Android 강의 1주차

들어가기 전에..

MVC 구조

Android Application 4대 컴포넌트

Android OS 구조

들어가기 전에..

- 이 스터디의 목표?
- 안드로이드 개발에 대해 어떻게 접근해야 하는가?
- Library vs Framework vs API vs SDK?
- 안드로이드 구조
- 알아두면 좋은 (아니 사실 필수로 알아야되는..) 단축키들

이 스터디의 목표

- OOP 의 개념을 JAVA 를 공부하면서 익히기. (2학년 때 배우는 객체지향 수업에서 꿀을 빨수도..! 아 물론 저는 못빨았어요. 세상을 구하느라 바빴거든요 ㅎㅎ..)
- Android 간단한 앱 하나 만들기 (전화번호부).
- 혼자서 구글 검색해가면서 자신이 원하는 앱을 만들 수 있는 사람이 되기!

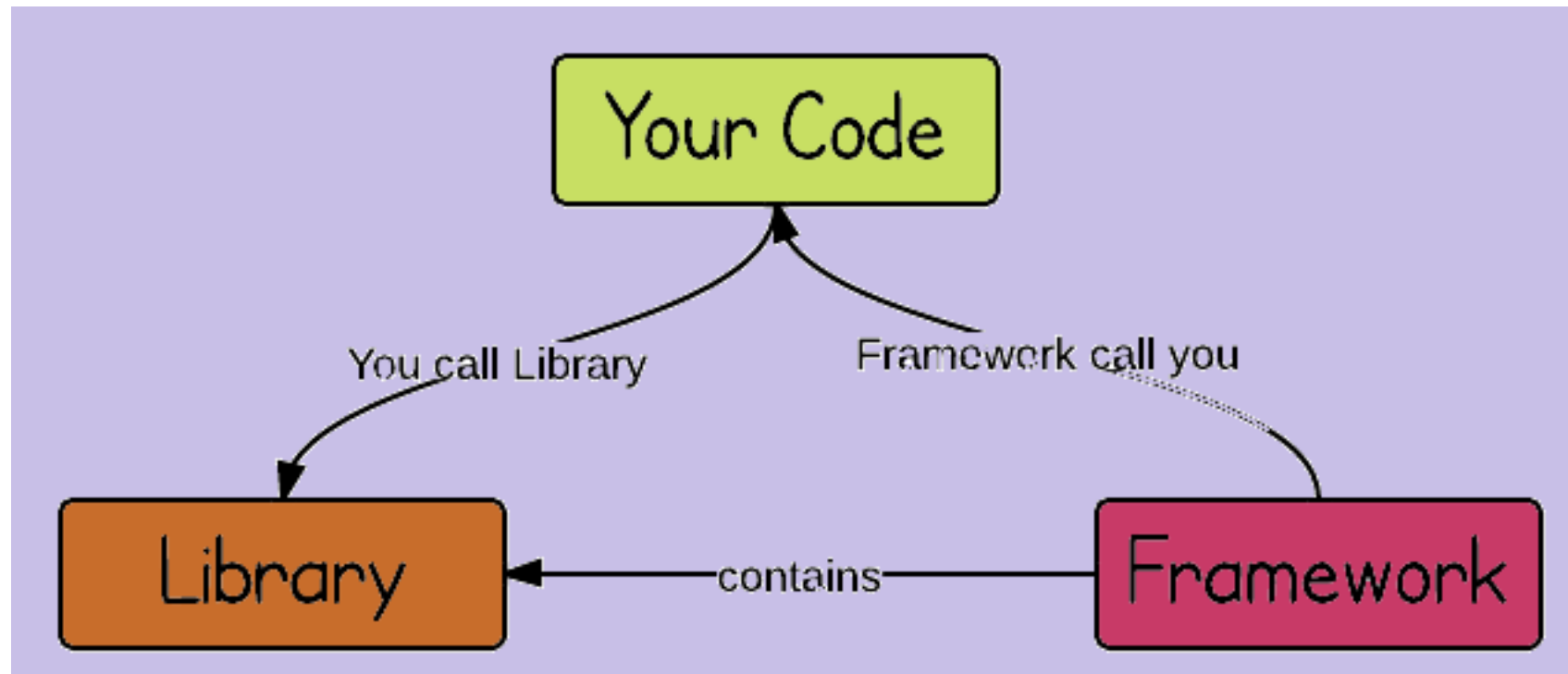
안드로이드 개발에 어떻게 접근 해야 하는가?

- 안드로이드 OS 는 방대합니다. 처음부터 모든 개념을 다 알고 그거에 맞게 정교한 코딩을 한다는 것은 불가능합니다.
- 퍼즐 맞추는 듯한 느낌으로 접근합니다. 안드로이드는 java 의 특성을 잘 살려서 기능을 잘 분리해 그룹화하였습니다. 이들을 잘 짜맞출줄 알면 앱하나가 완성됩니다. (~~ctrl+c~~, ~~ctrl+v~~)
- 앱 하나만 해도 디자인, 네이티브 기능 구현, DB, 보안 등 해야하는 것이 수도 없이 많습니다. 자신이 주로 구현해보고 싶은 부분을 제외한 다른 부분에 대해서는 이미 구현된 코드를 재사용 하는 것이 시간을 많이 줄여줍니다.

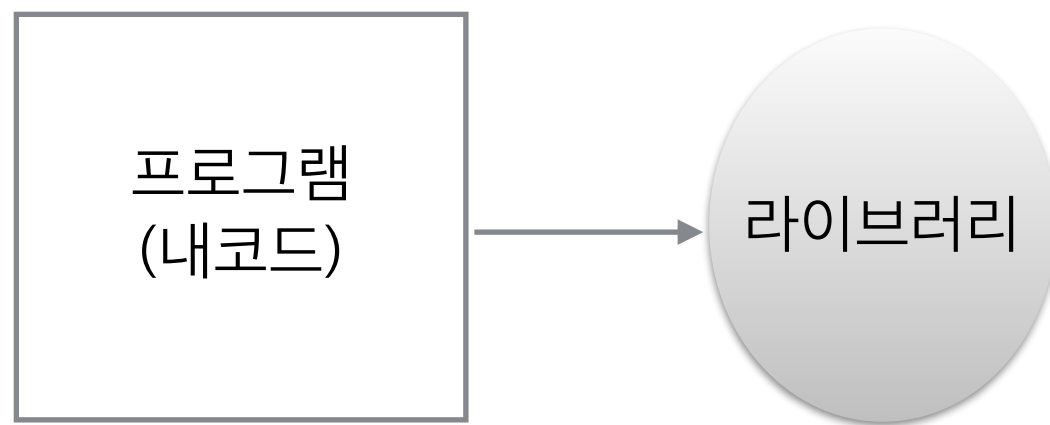
Library vs Framework vs API vs SDK

- Library: 독자적으로 실행 가능한 기능들을 불러와서 편리하게 **재사용** 가능하도록 구성한 것입니다.
- Framework: 개발의 편의를 위해 미리 프로그램 전반에 대한 **골격**이 만들어져 있는 것. 즉, 프레임워크로 개발을 한다는 것은 하나의 완성된 **틀** 안에 우리의 코드를 집어 넣는 방식으로 개발한다는 것입니다.
- API: Application Program Interface 의 약자로, 다른 프로그램의 기능을 불러오고 싶을 때 사용하게 되는 연결 매개체 (중간자)입니다.
- SDK: Software Development Kit 의 줄임말로 Library + API + Framework 로 구성되어 있는 응용 프로그램 개발 도구 집합입니다.

Library 와 Framework 의 차이

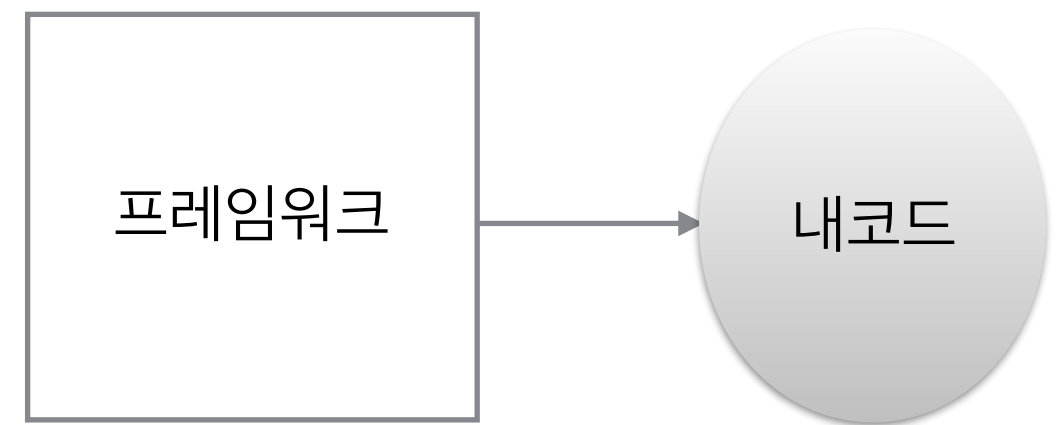


라이브러리 입장:
내가 짰 코드 = 프로그램



내코드가 라이브러리를 불러옴.

프레임워크 입장:
내가 짰 코드 = 부품



프레임워크가 내코드를 불러옴.

API 란..?

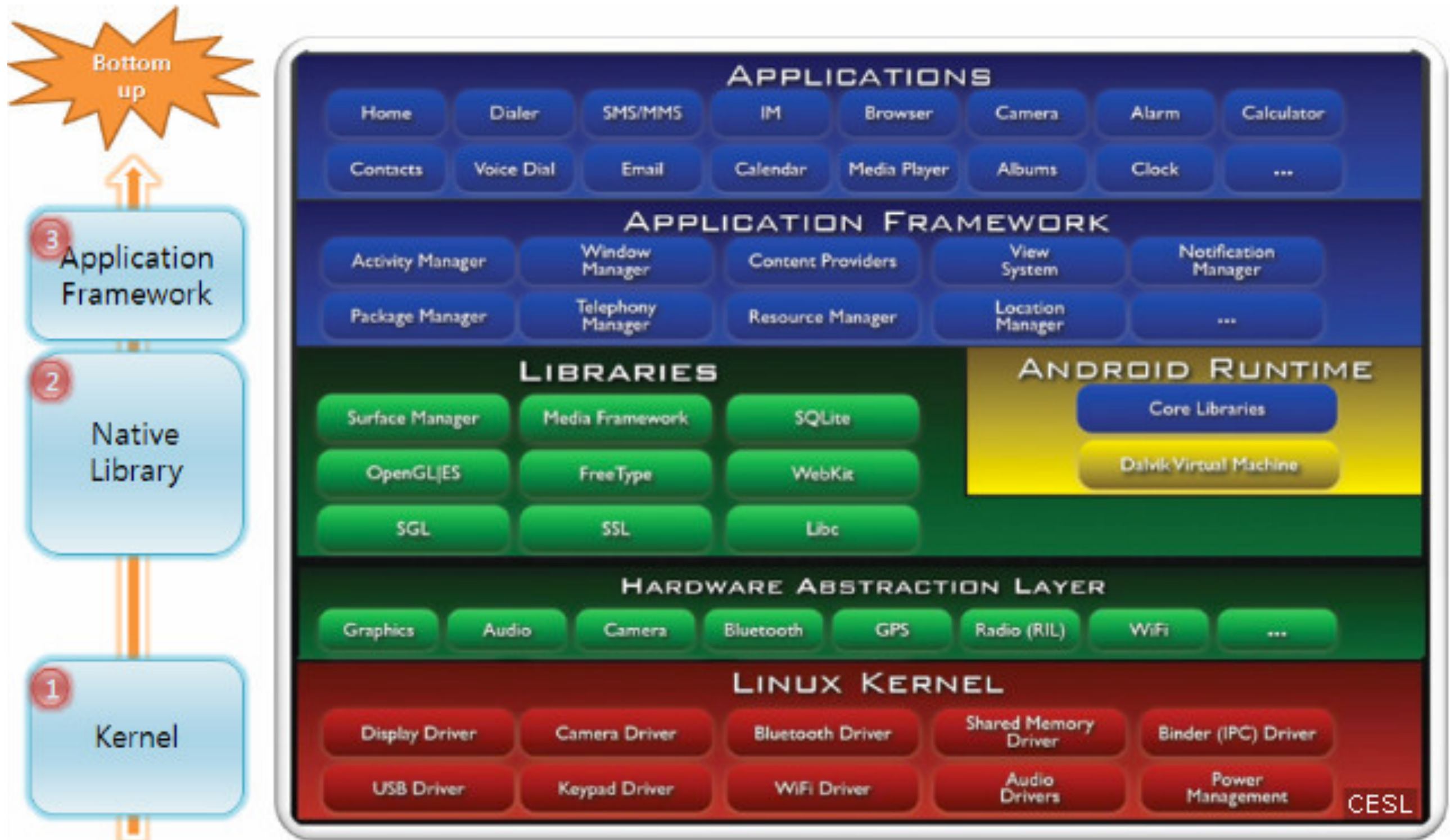
기반 프로그램에서 필요한 기능을
API 를 통해 불러옴.



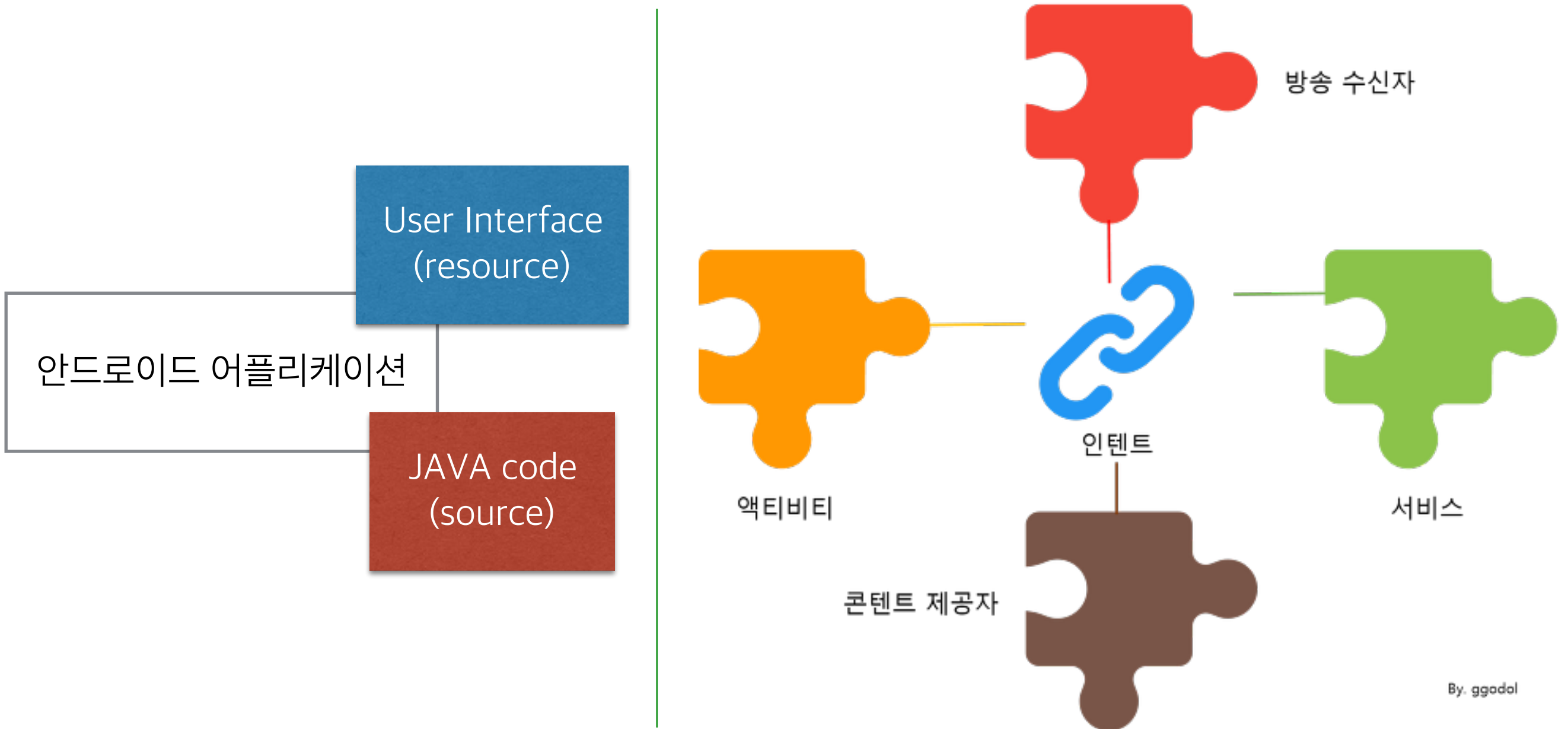
즉, API 란 기반 프로그램에서 필요한 기능을 불러주는 중간 다리 역할 (interface) 라고 할 수 있다

라이브러리 또한 OS 에서 제공하는 특정 기능이므로 라이브러리를 불러오기 위해 API 를 사용한다고 할 수 있다.

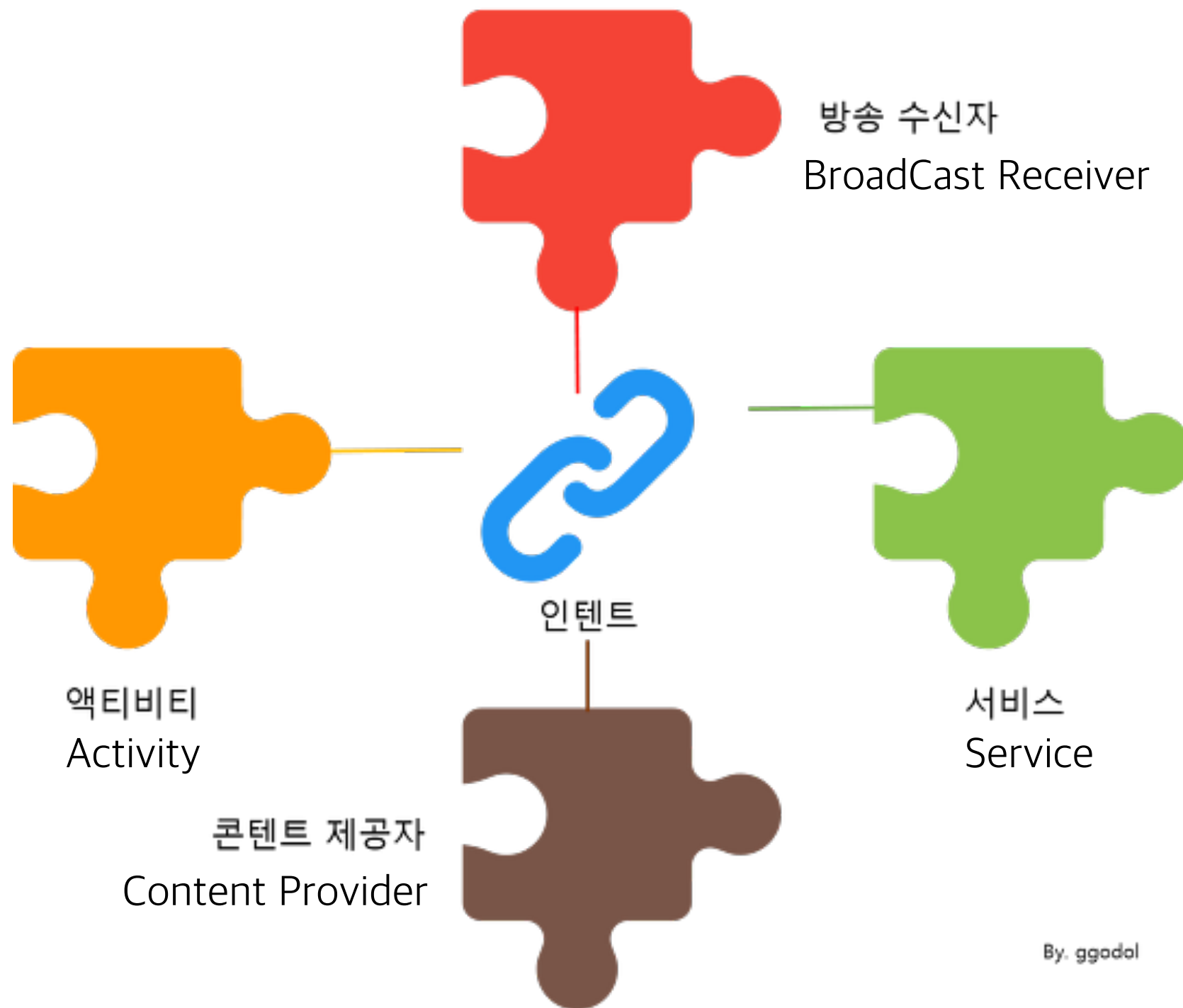
안드로이드 구조



방금 전 사진은 Android OS 구조입니다. (~~어렵다. 어려워~~) 응용 프로그램을 개발하는데에 저 모든걸 깊게 알 필요는 없고, 아래 구조를 잘 알고 있으면 되요!



안드로이드 4대 컴포넌트란?



액티비티:

사용자에게 화면 제공 및 화면과 상호작용할 수 있도록 해줌.

방송 수신자:

메세지 수신기.
(서로에게 특정이벤트가 발생 시에 정보를 방송하도록 설정해줌.)

콘텐츠 제공자:

데이터를 다른 어플리케이션과 공유할 수 있게 해줌.

서비스:

앱의 백그라운드에서 특정 작업을 수행하도록 해줌.

By. ggodol

단축키

- 사용해보기 위해 안드로이드 화면을 켜봅니다.