

모바일 프로그래밍 (MOBILE PROGRAMMING)

(실습 – Lunar Lander)

실습 개요

• 개발 내용

- 교재 11장의 LunarLander 예제를 AsyncTask 기반으로 수정

• 실습 목표

- 안드로이드의 Thread 클래스 실습

• 실습 준비물

- 아주Bb 과제 게시판 첨부 파일
- 교재 11장 6절 게임 예제 학습

실습 방법

1. 안드로이드 스튜디오에서 프로젝트 생성
2. 실습 파일을 이용하여 프로젝트 완성
달표면 그림과 왼쪽 위의 착륙선 그림이 그려짐.
3. AsyncTask 클래스를 이용하여 착륙선의 좌표를 수정하여 왼쪽 위에서 오른쪽 아래로 움직이게 만든다.
4. onTouch 메소드를 등록하여 화면을 터치하면 멈추게 하고, 멈춰 있는 상태에서 터치하면 다시 움직이게 한다.



과제

- 화면 하단에 “Rocket Fire” 버튼을 추가하고, 버튼을 클릭하면 LunarLander가 LunarView.getHeight()의 10%만큼 상승하도록 한다.
- 상승하는 애니메이션은 6장의 ValueAnimator를 사용하고, 물리적으로 자연스럽게 보이도록 AccelerateDecelerateInterpolator를 사용한다.
- 제출일: 추후 공지