

모바일 프로그래밍 (MOBILE PROGRAMMING)

(실습 3 – Canvas에 색연필로 그림 그리기)

실습 개요

• 개발 내용

- SingleTouchView를 확장하여 색연필로 그림을 그리는 프로그램 개발

• 실습 내용

- Clear button: Canvas에 그려진 그림을 지움.
- Black, Red, Green 버튼: 해당 색상으로 그림을 다시 그림.

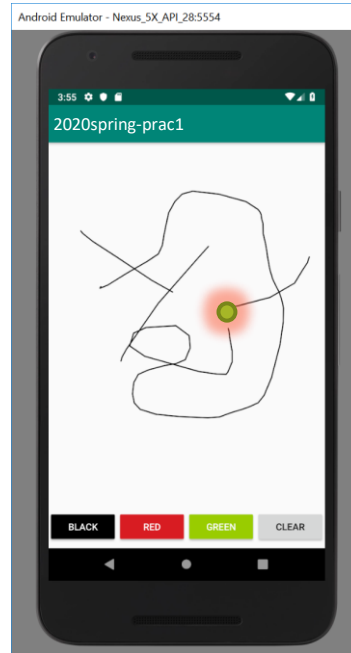
• 실습 준비물

- 4장의 SingleTouchView 클래스 (직접 입력)

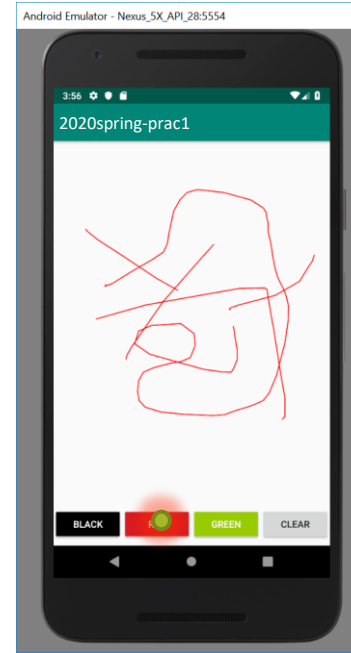
실습 목표



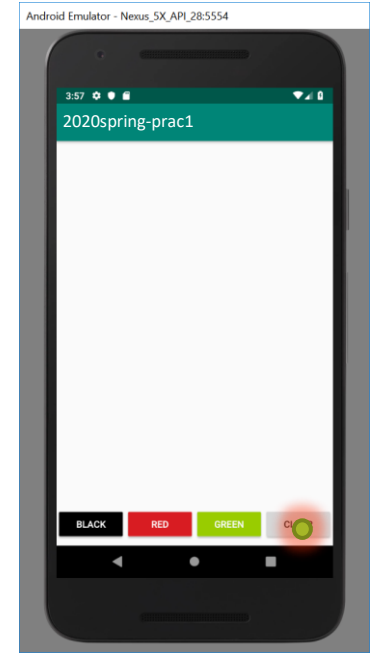
1. UI 구성



2. 터치 포인트를 따라 선 그리기 기능



3. 버튼을 눌러 색상 변경



4. Clear 버튼을 누르면 화면이 지워짐.

과제

- 실습에서는 색상을 변경할 경우 지금까지 그려진 모든 그림의 색이 모두 변경됨
- 수정:
 - 색상 버튼을 누르더라도 기존에 그려진 그림의 색은 유지.
 - 새로 그려지는 선들만 바뀐 색상으로 그림.