



# Android Programming

리소스 관리

# 리소스 관리

- 안드로이드는 애플리케이션에서 사용하는 다양한 값을 코드에 직접 작성하지 않고 xml을 통해 관리할 수 있도록 제공한다.
- Xml 통해 사용할 수 있기 때문에 단말기의 상태(크기, 해상도, 언어 등)에 따라 다양하게 대응할 수 있고 유지 보수를 용이하게 할 수 있다.

# 문자열 관리

- 문자열, 문자열 배열을 xml에 등록해서 사용할 수 있다.
- 다국어 지원을 위해 사용한다.

# 색상 관리

- 색상을 xml에 등록해서 사용할 수 있다.
- 안드로이드는 단말기 제조사가 자신의 단말기에 안드로이드 OS를 넣게 된다.
- 이 때, 단말기마다 지원하는 색상, 처리 방식 등이 달라 원하는 색상이 나오지 않을 수도 있는데 이 처리를 안드로이드 OS가 해줄 수 있게 된다.



# 크기 관리

- 크기를 xml에 등록해서 사용할 수 있다.
- 모든 디스플레이 장비는 px 이라는 단위로 크기 등을 결정하게 된다.
- 안드로이드는 다양한 단말기 때문에 px을 사용하면 크기가 다르게 나타날 수 있다.
- 안드로이드는 가변형 단위들을 제공한다.

# 단위

- px : 실제 사용할 픽셀의 개수
- dp : 160ppi 액정에서  $1dp = 1px$
- sp : 단말기에 설정되어 있는 글자 크기에 따라 가변  
기본 크기에서 160ppi 액정에서  $1sp = 1px$
- mm : 밀리미터
- in : 인치
- pt :  $1pt = 1/72$ 인치

# 학습정리

- xml에 값을 등록하고 사용하면 다양한 단말기에 대응할 수 있다.

