
모바일 프로그래밍

4장 연습문제

과제 작성 방법

▶ 변수명

- ▶ 프로그래밍을 작성시 필요한 **변수**는 작성자가 **스스로 선언**하여 사용
- ▶ 변수명은 프로그래밍 내에서 **의미가 있는 이름**이어야 하며 그렇지 않을 경우 **감점에 해당**
- ▶ 반드시 **주석** 삽입
 - ▷ 가능한한 명확하고 자세하게 작성
 - ▷ **코드 상단**에 프로그램 **설명**도 작성
- ▶ 연습문제의 소스 코드 이름은 순서대로 각각 **practice01.kt, practice02.kt, ...** 로 저장
 - ▷ 실행화면 캡처 파일명도 동일한 이름으로 저장(**practice01.png, practice02.png, ...**)
 - ▷ 감점 대상 : 연습문제1.kt(파일명 한글), practice01.png.png(확장자 중첩)

▶ 과제 리뷰

- ▶ 랜덤으로 샘플링하여 한 문제 당 3명씩 리뷰
- ▶ 본인의 코드를 설명하지 못할 경우에는 본 단원의 과제를 비롯하여 이전 과제와 향후 과제 모두 0점 처리

연습문제 00

▶ 프로그래밍 하기 전에

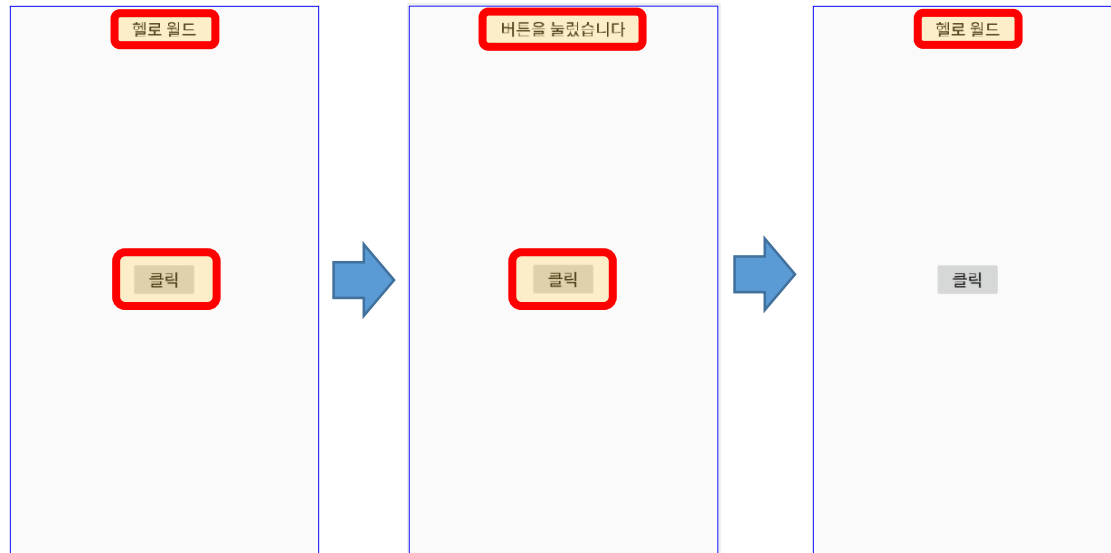
- ▶ 일반적으로 오류가 발행하는 원인
 - ▷ 오타
 - ▷ 띄어쓰기
 - ▷ 들여쓰기
 - ▷ 대소문자
 - ▷ 명령어가 불가능한 상태
- ▶ 오류(error)는 자연스러운 현상이지만 많아서 좋을 것을 없음
- ▶ 오류는 적게 만드는 방법은 학습자의 경험 뿐!

▶ 문제 해결을 위한 검색

- ▶ 가능하면 google 검색을 사용
- ▶ 영문으로 검색
 - ▷ 전 세계의 포스팅을 검색하므로 좋은 내용을 찾을 확률이 높음
- ▶ 웹 브라우저는 크롬을 권장
 - ▷ 사용자의 검색기록 저장하고 있다가 검색 키워드를 입력하면 사용자 패턴에 맞는 알맞은 검색을 자동 완성
- ▶ 검색결과 첫 페이지에 원하는 결과가 없다면 검색 키워드 변경
- ▶ 키워드는 아래와 같이 나열
 - ▷ 1)프로그래밍 언어 2)핵심 키워드

연습문제 1

- ▶ HelloWorld앱에서 현재에는 텍스트 뷰에 “버튼이 눌렸습니다” 텍스트가 출력된 후 버튼을 클릭하면 아무 반응이 없다.
- ▶ 코틀린으로 프로그래밍하여 첫번째 앱의 버튼을 누를 때마다 “헬로 월드”와 “버튼이 눌렸습니다.”가 번갈아 가면서 출력되도록 하시오.
- ▶ 완료 후에는 MainActivity.kt 파일과 activity_main.xml 파일만 제출하시오.



Q & A
