

## 과목명 : 모바일프로그래밍

(매수 : 125 양면 )    2021년 10월 29일    (금요일)

출제교수 : 강은영 (인)

컴퓨터소프트웨어공학과 2학년 A,B,C,D 반 학 번 : \_\_\_\_\_ 이 름 : \_\_\_\_\_

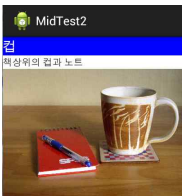
### ※ 주의사항

- 전부 11문제입니다.
- 빈칸을 채울 때 대문자와 소문자를 분명히 구별하여 쓰세요. 구별이 힘들 경우 틀린 것으로 처리합니다.

보기(참조용-모든 답이 보기에 있는 것은 아닙니다.)

Canvas, ListView, Button, CheckBox, View, RadioButton, EditText, TextView, ImageButton, TabHost, Object, indices, Array<String>, ArrayAdapter<String>, setOnClickListener, setOnTouchListener, TextView, RelativeLayout, LinearLayout, ImageView, checkedRadioButtonId, setImageResource, DatePicker, TimePicker, Chronometer, inflate, Menu, src, res, layout, drawable, menu, strings, ViewGroup, Color.rgb(r,g,b), setOnCheckedChangeListener

1. 아래 소스코드는 출력화면의 xml 코드입니다. 아래 빈칸을 채우세요.



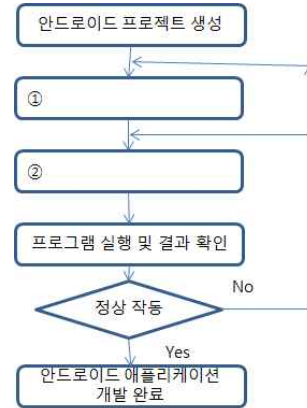
<출력화면> 이미지파일: img1.jpg

```

<①_____ //전체레이아웃설정클래스
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"

    ②_____ > //수직배치속성과값
<③_____ //텍스트출력태그
    android:background="#0000ff"
    android:textSize="20sp"
    android:textColor="#ffffff"
    android:④_____ //너비속성값
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="컵" />
<③_____ //텍스트출력태그
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:text="책상위의 컵과 노트" />
<⑤_____ //이미지출력태그
    android:layout_width="265dp"
    android:layout_height="200dp"
    android:⑥_____ /> //이미지경로
</①_____ >
    
```

2. 다음은 안드로이드 프로젝트 개발 단계입니다. 빈칸을 채우세요.



- ① \_\_\_\_\_  
 ② \_\_\_\_\_

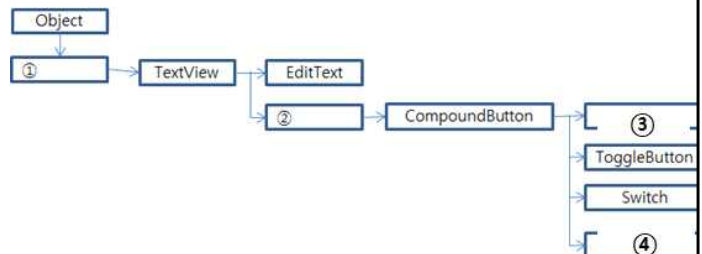
3. 안드로이드 프로젝트에서 프로그래머가 주로 변경하거나 접근할 폴더와 파일입니다. 알맞은 답을 쓰시오.

- activity\_main.xml : 기본 액티비티 (화면)
- \_\_\_\_\_ : 메인 Kotlin 코드
- \_\_\_\_\_ : 앱에서 사용할 이미지 파일을 저장하는 폴더

4. Kotlin에서 많이 사용되는 기본적인 데이터 형식은 Char, String, Byte, Short, (① \_\_\_\_\_), Long, Float, (② \_\_\_\_\_), Boolean등이다. (③ \_\_\_\_\_)는 함수를 익명 함수 형태로 간단히 표현한 것이다. (④ \_\_\_\_\_)을 사용하면 코드가 간결해져서 가독성이 좋아진다.

XML속성은 Kotlin코드로 설정할 수 있다. 예를 들어 visibility속성은 Kotlin코드 (④ \_\_\_\_\_) 속성으로 설정 할 수 있다.

5. 다음은 클래스 계층도입니다. 빈칸을 채우세요.



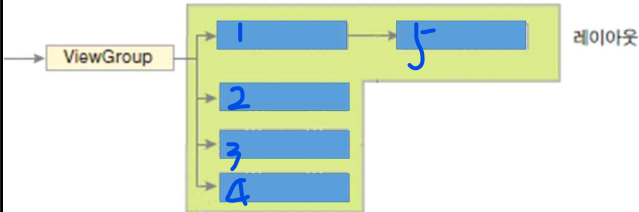
- ① \_\_\_\_\_  
 ② \_\_\_\_\_  
 ③ \_\_\_\_\_  
 ④ \_\_\_\_\_

※ 뒷장에 문제가 있습니다.

※여기는 뒷면입니다. 여기에도 이름을 써 주세요.

컴퓨터소프트웨어공학과 2학년 A,B,C,D 반 학 번 : \_\_\_\_\_ 이 름 : \_\_\_\_\_

6. 다음은 레이아웃의 계층도입니다. 네모안에 레이아웃의 종류를 쓰시오.



7. (①) 는 작업의 진행 상태를 바 또는 원 형태로 제공하고 주로 스레드와 함께 사용된다. ( ② )는 진행 상태가 별 모양으로 표시되는 위젯으로 서적, 음악, 영화등에 대한 선호도를 나타낼 때 주로 사용된다.

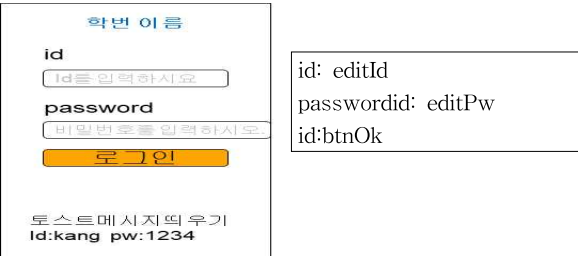
8. 다음 프로그램이 잘 동작하도록 Kotlin 프로그램을 작성하시오.



```
//ArrayList에 3개 객체 설정
var radioArray = ArrayList<①_____>(3)
radioArray.add(rdoSeoul) //서울 추가
radioArray.add(rdoParis) //파리 추가
radioArray.add(rdoNewyork) //뉴욕 추가
//이미지파일들을 draw배열에 초기값으로 설정
val draw = intArrayOf(R.drawable.seoul, R.drawable.paris,
    R.drawable.newyork)
```

```
//서울을 선택하면 서울이, 파리를 선택하면
//파리가, 뉴욕을 선택하면 뉴욕 이미지파일이 나옴.
for (i in ②_____ ) {
    radioArray[i].setOnClickListener {
        ③_____
    }
}
```

9. 다음 그림을 보고 프로그램이 잘 동작하도록 Kotlin 프로그램을 작성하시오. (버튼을 클릭했을 때 동작하는 부분만 작성하시오.)



```
btnOk.setOnClickListener {
```

```
}
```

10. 다음 출력결과를 보고 잘 동작하도록 Kotlin 프로그램을 작성하시오.(3점). (버튼을 클릭했을 때 동작하는 부분만 작성하시오.)



확인 버튼을 클릭했을 때 dpView 의 색상을 변경하는 이벤트를 작성하시오.

SeekBar의 현재값은 progress 속성에 있습니다.

```
btnOk.setOnClickListener {
```

```
}
```

※ 수고하셨습니다.