

리소스 2

리소스 접근

■ 선택적 리소스

- 애플리케이션의 현지화 가능
- 선택적 리소스를 위한 수식어

수식어	내용
언어	kr(한글), en(영어), fr(불어) 등
화면 크기	small, normal, large
화면 방향	port(세로), land(가로)
화면 픽셀 밀도	ldpi(120dpi), mdpi(160dpi), hdpi(240dpi)

- 리소스와 참조
 - 리소스: res/drawable-mdpi/myImage.png
 - 코드에서 참조: R.drawable.myImage
 - XML에서 참조: @drawable/myImage

다양한 언어 지원

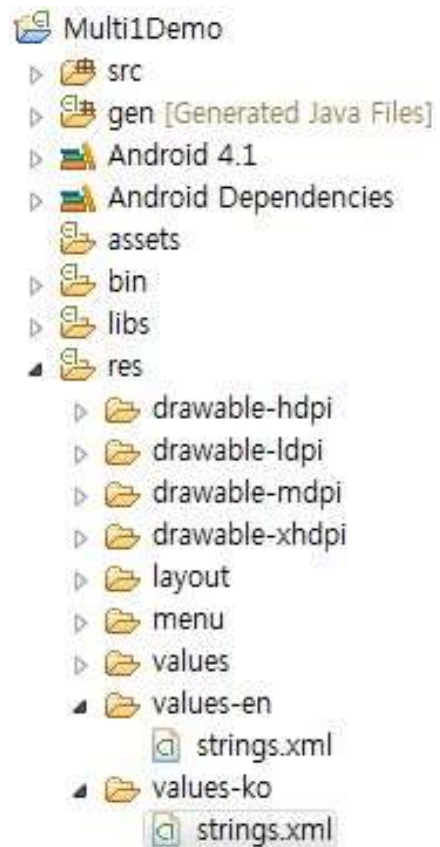
■ UI 문자열을 추출하여 외부 파일로 유지

- 프로젝트에 있는 리소스 폴더를 사용하면 쉽게 해결
- 이를 이용하면 다양한 언어 지원 가능
- 언어에 따라 각종 로케일 폴더 - 예를 들어, values/, values-ko/, 그리고 values-en/ - 와 문자열 파일을 생성
- 안드로이드 시스템은 사용자의 디바이스에 현재 설정된 로케일에 따라 실행 중에 적절한 문자열을 사용
- 예를 들어, 안드로이드 시스템은 values/ 폴더는 설정된 언어에 관계없이 사용되며, 설정된 언어가 한글 혹은 영어라면 각각 values-ko/와 values-en/ 폴더 아래에 있는 문자열을 사용

다양한 언어 지원

■ 예제

● Multi1Demo



다양한 화면 지원

■ 크기와 밀도에 따라 디바이스 화면을 구분

- 안드로이드는 다양한 화면 크기나 밀도, 혹은 화면의 방향에 따라 애플리케이션의 외양을 최적화할 수 있도록 대체 리소스 제공
- 다양한 크기의 화면을 지원하려면 화면 크기에 적합한 레이아웃 XML 파일을 모두 생성. res/ 폴더 아래에 layout-<화면 크기> 생성. 예를 들면, res/layout-large/ 혹은 res/layout-small-land/ 등
- 다양한 밀도의 이미지 리소스를 지원하기 위하여 다양한 밀도에 적합한 drawable-<밀도>/ 폴더를 제공. 지원하는 밀도는 xxxhdpi, xxhdpi, xhdpi, hdpi, mdpi
- 화면의 방향 지원. 위와 유사하게 portrait 혹은 landscape

다양한 화면 지원

■ 예제

- Multi2Demo

