Android Development Direction

**Outline**

* 안드로이드 호환 TGON 엔진의 개발 방향을 서술하는 문서입니다.

**Contents**

1. Main
2. **Main**
   1. 엔진의 Entry point가 JAVA가 아닌 Native단인 이유
      1. 엔진의 시작점이 JAVA 단일 경우, 성능상 Native 함수를 호출해야 한다는 결론이 내려졌는데(Native 단에서 그래픽스 라이브러리 초기화 후 렌더링, 업데이트 루프를 돌기 위해), 이 경우 Native단에서 JAVA 호환 함수를 구현하기 위해 작성하는 랩퍼 함수의 이름을 **“Java\_앱 번들 네임\_함수 이름”**으로 작성하게 된다. 그러나, 엔진의 시작점은 TGON.Core.Android에 구현되어 있고, 이 코어 라이브러리는 현재 앱의 번들 네임을 알아서는 안된다; 구현 앱에 Dependency가 생겨 본래 의도인 **“어떤 앱에서든 Import만으로 사용할 수 있는 라이브러리”**가 성립되지 못하기 때문이다.
   2. Main 함수의 흐름

**AndroidMain**

**ANativeActivity\_onCreate**