

과제 08) 여러 강아지 객체를 리스트로 관리하면서 화면에 보여주기

• 과제 내용

- (1) 강아지(Dog) 클래스를 만들고 강아지를 만들 때마다 만든 강아지를 리스트 안에 넣도록 한다.
- (2) 화면 구성은 아래와 같다. 상단에는 [강아지 만들기] 버튼과 입력상자 두 개를 배치한다. 그 아래에는 만들어진 강아지 마리수를 보여줄 수 있는 텍스트뷰 하나와 이미지를 보여줄 수 있는 작은 이미지뷰 3개가 있다. 그 아래에는 만들어진 강아지들 중 하나를 선택하면 선택된 강아지 이미지를 보여줄 수 있는 큰 이미지뷰가 있다. 큰 이미지뷰의 위쪽에는 선택된 강아지의 이름과 전화번호를 보여줄 수 있는 텍스트뷰가 두 개 있다.
- (3) 프로그램이 실행되면 아무런 이미지도 보이지 않는다.
- (4) [강아지 만들기] 버튼을 누르면 강아지 클래스로부터 진짜 강아지 객체를 만들도록 한다. 강아지를 만들 때는 입력상자에 입력된 이름과 전화번호를 이용한다. 버튼을 누를 때마다 새로운 강아지를 만들어 리스트에 담아둔다.
- (5) 강아지들을 만들어 리스트에 넣고 나면 총 몇 마리의 강아지가 리스트에 들어가 있는지를 텍스트에 보여준다.
- (6) 각각의 객체가 만들어질 때 작은 이미지뷰에 해당 강아지의 이미지가 보이도록 한다. (이미지는 임의로 설정할 수 있다.)
- (7) 작은 이미지뷰의 강아지 이미지를 클릭하면 해당 강아지 객체의 정보를 가져온 후 강아지 이미지를 아래쪽 큰 이미지뷰에 보여주고 선택된 강아지의 이름과 전화번호도 표시해준다.

• 도움말

- (1) Dog라는 이름의 클래스를 만들고 이름과 전화번호, 이미지(int resId)를 담아둘 수 있도록 한다.
이미지를 가리키는 R.drawable.dog_run 과 같은 값은 자료형이 int이다.
각각의 강아지를 위한 이미지는 아무 이미지나 3개를 사용한다.
- (2) Dog 객체를 담아둘 리스트 객체와 선택 인덱스로 사용할 selected 변수를 선언한다.

```
ArrayList<Dog> dogs = new ArrayList<Dog>();  
int selected = 0;
```
- (3) 작은 이미지뷰를 클릭했을 때는 몇 번째 이미지뷰인지를 알고 있으므로 이것을 인덱스 값으로 하여 강아지 객체를 리스트에서 가져온다.

ArrayList



화면 구성

강아지 만들기

미미

010-1000-1000

총 3 마리



미미

010-1000-1000

