

텍스트 출력과 레이아웃



안드로이드 앱

개발환경 구축 절차

2

주 차	수업 내용
1	수업 소개
2	개발 환경 구축과 맛보기 프로젝트
3	텍스트 출력과 레이아웃
4	이미지 출력
5	이벤트 처리와 액티비티 간 이동
6	오디오 재생
7	비디오 재생
8	중간고사
9	애니메이션
10	사물인터넷과 센서 – 터치 센서, 모션 센서
11	사물인터넷과 센서 – 위치 센서, 환경 센서
12	NFC 활용
13	공공 DB 오픈 API 활용
14	구글 맵과 위치 추적
15	기말 고사



강의 자료-<https://github.com/hopypark>

3

The screenshot shows a GitHub profile page for the user 'hopypark'. The profile picture is a man wearing a cowboy hat and sunglasses, standing outdoors. The bio section includes buttons for 'Add a bio' and 'Edit profile'. The pinned repositories section shows two pinned repos: 'Lecture2018' (highlighted with a red box) and 'Intro_ML'. The 'Intro_ML' repo is described as a 'Jupyter Notebook'. Below this is a contribution grid showing activity from September 2017 to September 2018. The contribution activity section shows a timeline from September 2018 back to 2016, with a note indicating 132 contributions in the last year. A progress bar at the bottom shows 17 commits in the 'hopypark/Lecture2018' repository.

hopypark

Add a bio

Edit profile

Overview Repositories 6 Stars 0 Followers 0 Following 0

Pinned repositories

Lecture2018

Intro_ML

Jupyter Notebook

Customize your pinned repositories

132 contributions in the last year

Contribution settings

Sep Oct Nov Dec Jan Feb Mar Apr May Jun Jul Aug Sep

Mon Wed Fri

Learn how we count contributions.

Less More

Contribution activity

Jump to ▾ 2018 2017 2016

September 2018

Created 19 commits in 2 repositories

hopypark/Lecture2018 17 commits

Lecture2018/AndroidApp

경태

← → ⌂ ⌂ GitHub, Inc. [US] | https://github.com/hopypark/Lecture2018/tree/master/AndroidApp

나의 북마크 텐진난만 선형 회귀 머신러닝 - 수식 없이 Variability vs. Compl. 조승연의 굿모닝팝스 고급두뇌를 위한 학습 Time Series Forecast Calculation of Inform [Linear Algebra] Back

Search or jump to... Pull requests Issues Marketplace Explore

hopypark / Lecture2018 Unwatch 1 Star 0 Fork 0

Code Issues 0 Pull requests 0 Projects 0 Wiki Insights Settings

Branch: master Lecture2018 / AndroidApp / Create new file Upload files Find file History

hopypark Add files via upload Latest commit 4337dc7 3 hours ago

..

Week01.강의 소개.pdf	Add files via upload	13 days ago
Week02.Chap02.앱 개발환경 구축.pdf	Add files via upload	7 days ago
Week02.Chap03.앱 프로젝트 구조와 실행원리.pdf	Add files via upload	7 days ago
Week03.Chap06.텍스트 출력과 레이아웃.pdf	Add files via upload	3 hours ago
readme.md	Create readme.md	13 days ago
readme.md		

© 2018 GitHub Inc. Terms Privacy Security Status Help

Contact GitHub Pricing API Training Plan About

쉼터

- XML의 이해
- 자바클래스의 이해



안드로이드 앱

XML의 이해

XML의 이해

7

- XML(eXtendable Markup Language^{*})은 W3C(인터넷 표준제정 단체)에서 제안한 사람과 기계가 읽을 수 있는 형태의 도큐먼트를 만들 수 있는 규칙들의 집합
- 인터넷에 연결된 시스템끼리 데이터를 쉽게 주고 받을 수 있게 할 목적
- XML 문서는 **선언부분**과 **엘리먼트**(Element)들로 구성된다.

*마크업 언어(Markup Language): 태그 등을 이용하여 문서나 데이터의 구조를 명기하는 언어의 한 가지
XML: <https://ko.wikipedia.org/wiki/XML>

• 선언 부분

- XML 문서 저장시의 인코딩에 이용되는 문자 코드셋과 XML 버전을 지정

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
```

• 엘리먼트

- XML은 하나의 root element를 가지며, 하나 이상의 하위 child element를 가진다.
- child element도 하나 이상의 하위 child element를 가질 수 있다.

```
| <root>
|   <child>
|     <subchild>.....</subchild>
|   </child>
| </root>
```

- 데이터가 없는 경우 empty element라고 하고, `<element></element>` 또는 `</element>`로 표현
- element는 여러 개의 속성을 지정할 수 있으며, 속성명과 속성값으로 표현

```
<element 속성명="속성값">
```

- XML의 예시(<https://www.w3schools.com/xml/default.asp>)

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<bookstore>
  <book category="cooking">
    <title lang="en">Everyday Italian</title>
    <author>Giada De Laurentiis</author>
    <year>2005</year>
    <price>30.00</price>
  </book>
  <book category="children">
    <title lang="en">Harry Potter</title>
    <author>J K. Rowling</author>
    <year>2005</year>
    <price>29.99</price>
  </book>
  <book category="web">
    <title lang="en">Learning XML</title>
    <author>Erik T. Ray</author>
    <year>2003</year>
    <price>39.95</price>
  </book>
</bookstore>
```

선언부분

엘리먼트 부분

텍스트 리소스를 관리하는 strings.xml

activity_main.xml

strings.xml

MainActivity.java

Edit translations for all locales in the translations editor.

```
1 <resources>
2     <string name="app_name">시 목록</string>
3
4     <string name="title01">별 헤는 밤</string>
5     <string name="author01">윤동주</string>
6     <string name="body01">
7         계절이 지나가는 가을 하늘은
8         가을로 가득차 있습니다.
9         나는 아무 걱정도 없이
10        가을 속의 별들을 다 헤일듯합니다.
11    </string>
12
13    <string name="title02">가지 않은 길</string>
14    <string name="author02">로버트 프로스트</string>
15    <string name="body02">
16        단풍 든 숲 속에 두 갈래 길이 있었습니다.
17        한 몸이 두 길을 가지 못하기에
18        탄식하며 한참을 서서
19        낯은 수풀로 꺾여 내려가는 길을
20        멀리 바라보았습니다.
21    </string>
22
23 </resources>
```

자바클래스의 이해

- 프로그램 작성 언어
- 기계어(machine language)
 - 0, 1의 이진수로 구성된 언어
 - 컴퓨터의 CPU는 기계어만 이해하고 처리가능
- 어셈블리어
 - 기계어 명령을 ADD, SUB, MOVE 등과 같은 표현하기 쉬운 상징적인 단어인 **니모닉 기호(mnemonic symbol)**로 일대일 대응 시킨 언어
- 고급언어
 - 사람이 이해하기 쉽고, 복잡한 작업, 자료 구조, 알고리즘을 표현하기 위해 고안된 언어
 - Pascal, Basic, C/C++, **Java**, C#
 - 절차 지향 언어와 **객체 지향 언어**로 나눌 수 있음

자바의 플랫폼 독립성

15

Write Once !!



자바
응용 프로그램

Run Anywhere!!



자바 가상 기계

인텔 CPU + 리눅스



자바 가상 기계

Apple 사의 MAC PC



자바 가상 기계

인텔 CPU + 윈도우 노트북

- **객체:** 실세계에 존재하는 다른 것과 구별되는 추상 또는 구체적인 것
 - 사람, 자동차, TV,
 - 객체는 상태와(state)와 행동(behavior)
 - 사람의 상태: 성별, 키, 몸무게, ...
 - 사람의 행동: 먹는다, 생각한다, 말한다, 걷는다, ...
- **클래스:** 객체(사람, 자동차)의 상태와 행동을 기술한 것
 - 객체의 상태는 클래스의 속성(Attribute)
 - 객체의 행동은 메소드(Method)로 기술

객체-사람



상태

- 성별: 남자
- 키: 180 cm
- 몸무게: 80 kg

행동

- 일한다.
- 먹는다.

클래스(CLASS)

class 사람{

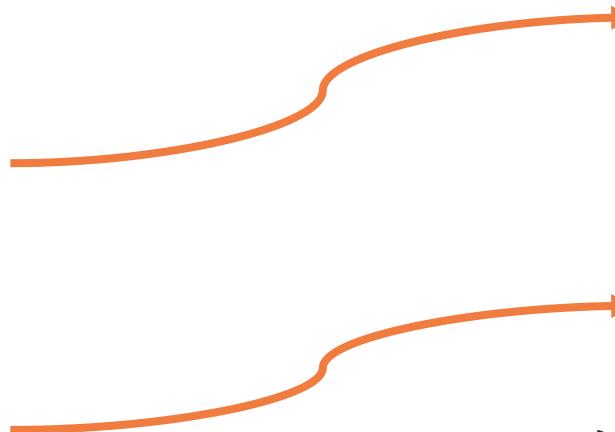
Attribute

gender= 남자
height = 180
weight = 80

Method

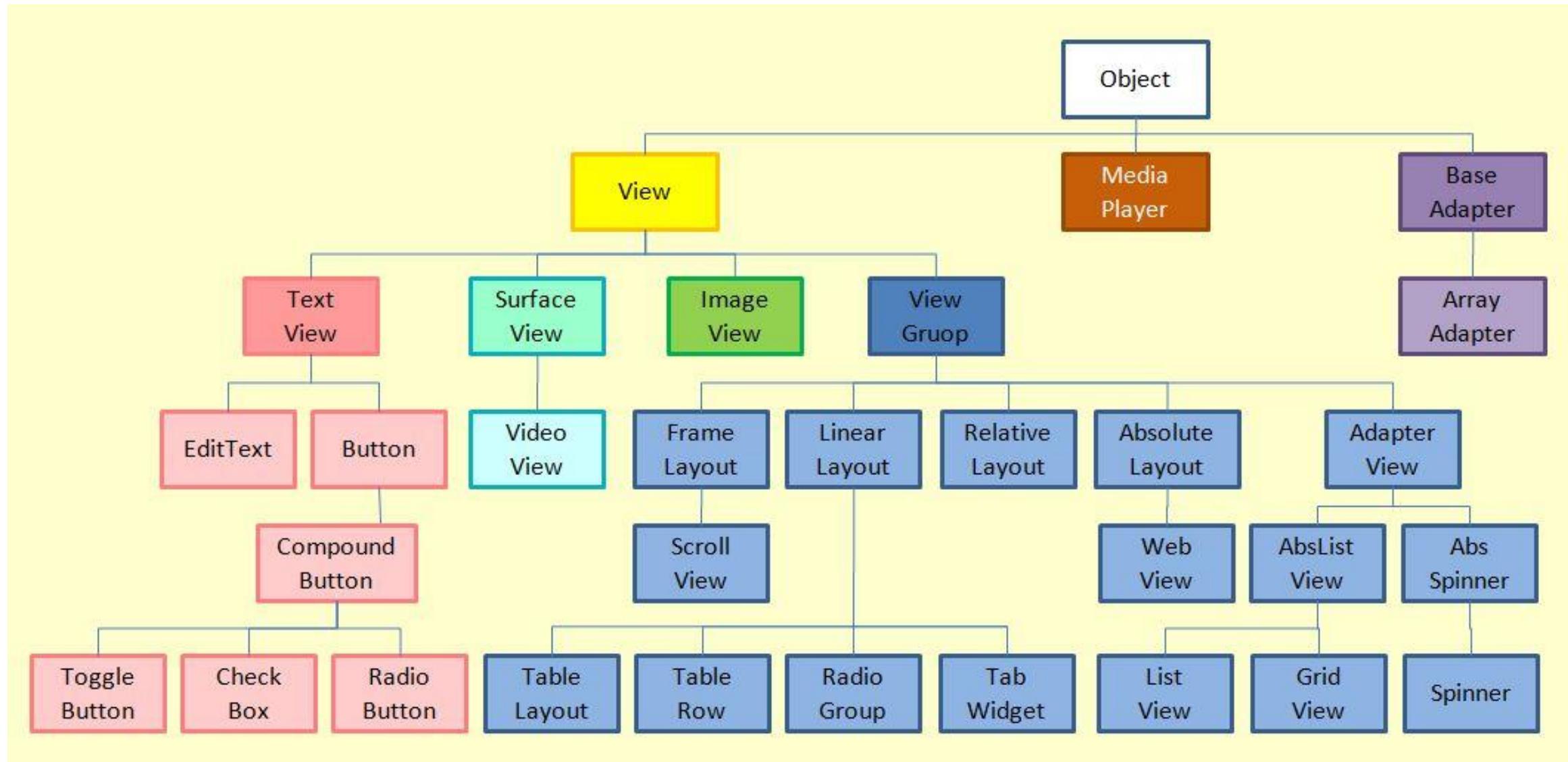
working()
eating()

}



안드로이드 자바 뷰(View) 클래스 계층도

18



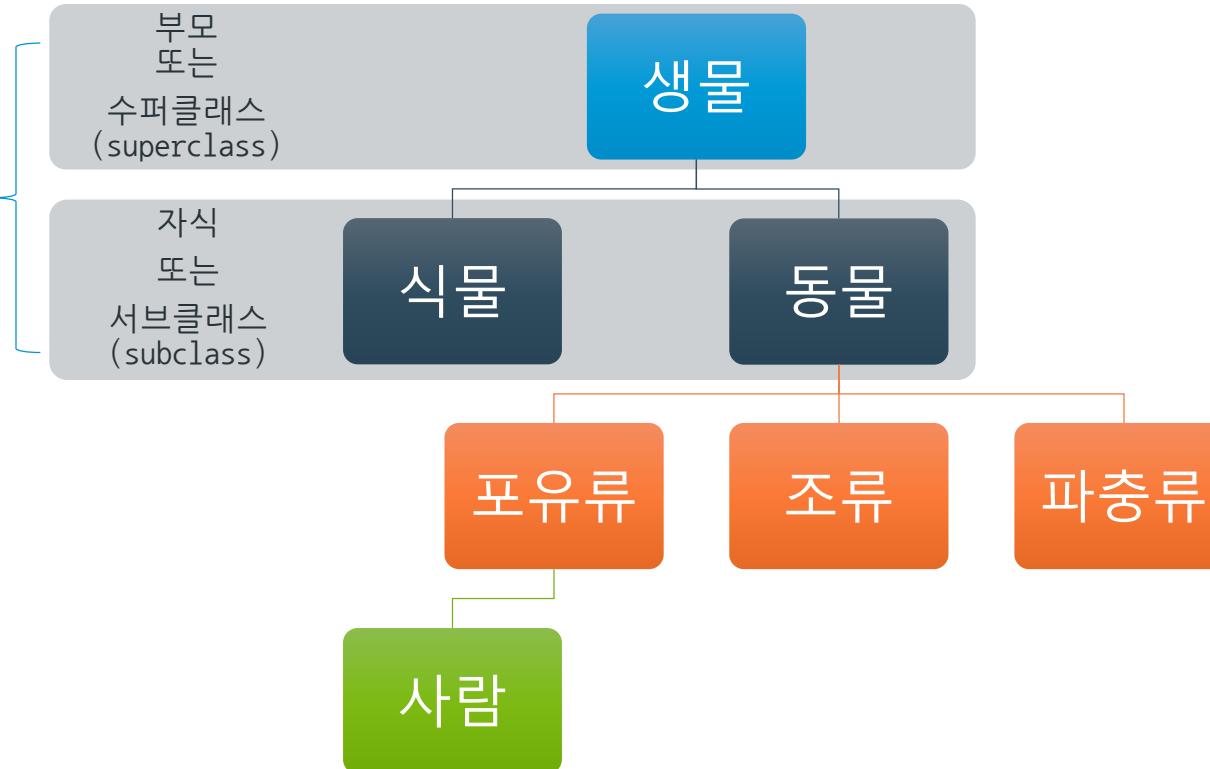
출처: <http://wiki.gurubee.net/pages/viewpage.action?pageId=26743178>

안드로이드 자바 클래스 계층도[상속]

19

- 자바는 상속이다.
- 상속이라는 것은 **is a** 관계가 성립한다.
- “**자식 is a 부모다**” 라고 말할 수 있어야 상속관계가 성립
- 자식은 부모의 모든 것(**생성자 제외**)을 물려 받는다.

상대적
관계



class 사람 extends 포유류{

Attribute

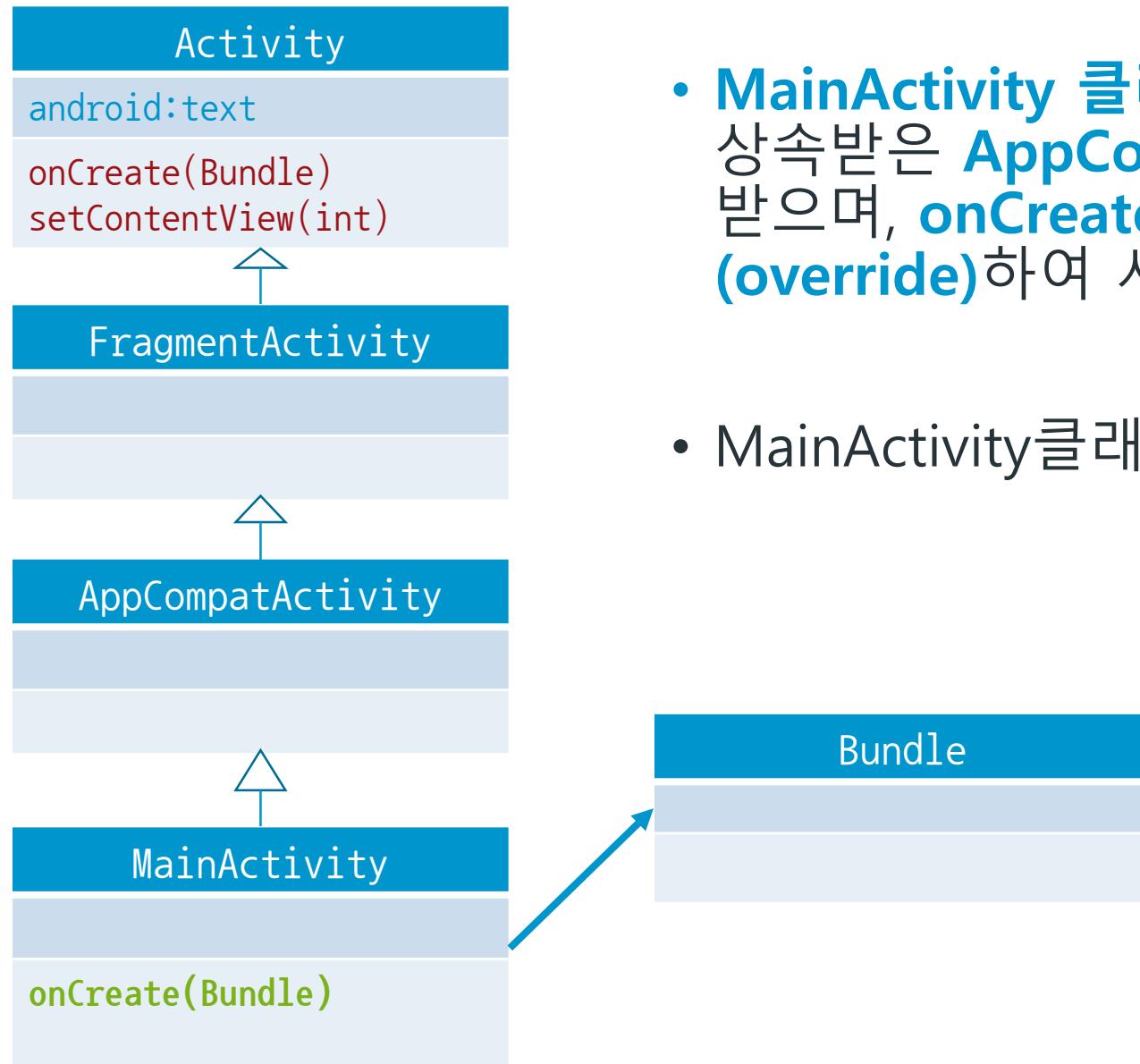
gender: 남자
height: 180 cm
weight: 80 kg

Method

working()

}

- MainActivity 클래스 다이어그램



- MainActivity 클래스는 Activity 클래스로부터 상속받은 AppCompatActivity 클래스로부터 상속 받으며, onCreate(Bundle) 메소드를 재정의 (override)하여 사용(녹색)

- MainActivity 클래스는 Bundle 클래스를 사용

- Bundle은 상태/값 등을 저장하기 위한 객체
키=186
몸무게=85

• MainActivity.java

```
1 package com.example.kyungtae.poems;
2
3 import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
4 import android.os.Bundle;
5
6 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
7
8     @Override
9     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
10         super.onCreate(savedInstanceState);
11         setContentView(R.layout.activity_main);
12     }
13 }
14
```

The screenshot shows the MainActivity.java file in an Android Studio editor. The code defines a new Activity class named MainActivity that extends the AppCompatActivity class. It overrides the onCreate() method to set the content view to activity_main. The code is annotated with several callouts explaining its behavior.

MainActivity 클래스는 AppCompatActivity 클래스(수퍼클래스)로부터 상속받아 정의함

모든 초기화와 사용자 인터페이스 설정을 한다. savedInstanceState는 어플리케이션이 이전에 실행되었던 상태를 전달

수퍼 클래스 AppCompatActivity 클래스의 onCreate()를 이용하여 액티비티 생성

@Override는 수퍼클래스로부터 상속받은 메소드를 재정의한다는 의미

activity_main.xml 파일을 레이아웃 파일로 설정한다.

• 클래스와 속성/메소드(MainActivity.java)

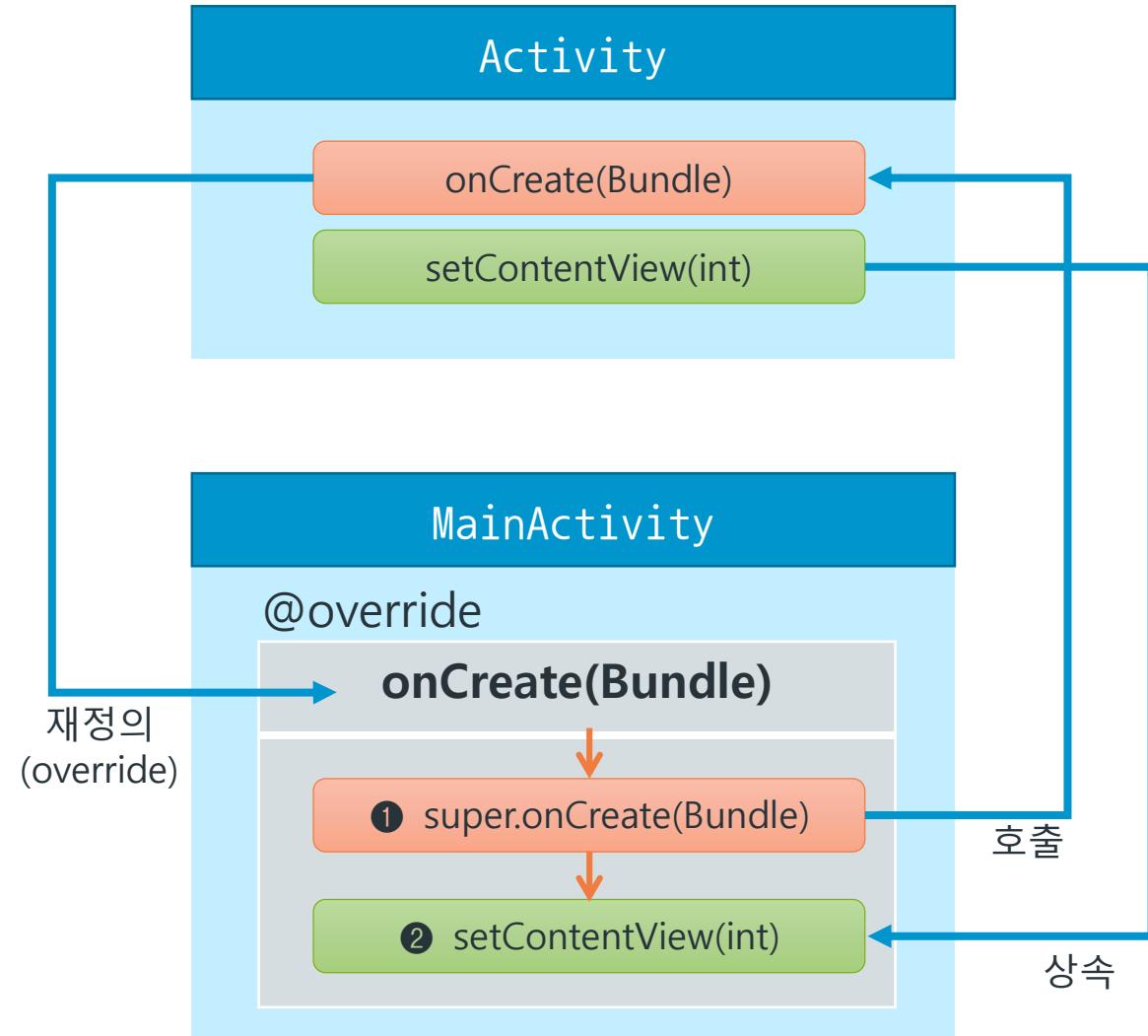
■ 클래스

클래스	설명
Activity	사용자에게 윈도우 화면을 출력 함
AppCompatActivity	액션 바를 사용하는 기능을 제공 함
Bundle	문자열을 다양한 형태의 메시지를 담는 컨테이너로 매핑 함

■ 메소드

클래스		
Activity	void onCreate (Bundle savedInstanceState)	액티비티를 생성 함. Bundle 클래스는 액티비티가 갑자기 정지(shut down)될 때 상태 정보를 가지고 있다. 액티비티가 다시 초기화될 때 활용되는 역할을 함
	void setContentView (int layoutResId)	레이아웃을 출력 함(layoutResId는 레이아웃이 정의된 xml 파일의 ID를 의미함)

• MainActivity 클래스의 실행원리



- MainActivity 클래스가 실행되면 **onCreate()** 메소드가 자동 호출된다. **onCreate()** 메소드에는 액티비티가 수행될 철자를 기술한다.

❶ 수퍼 클래스인 AppCompatActivity 클래스의 onCreate() 메소드를 이용(super.onCreate())하여 액티비티를 생성함

❷ Activity 클래스로부터 상속받은 setContentView() 메소드를 이용하여 레이아웃을 출력함

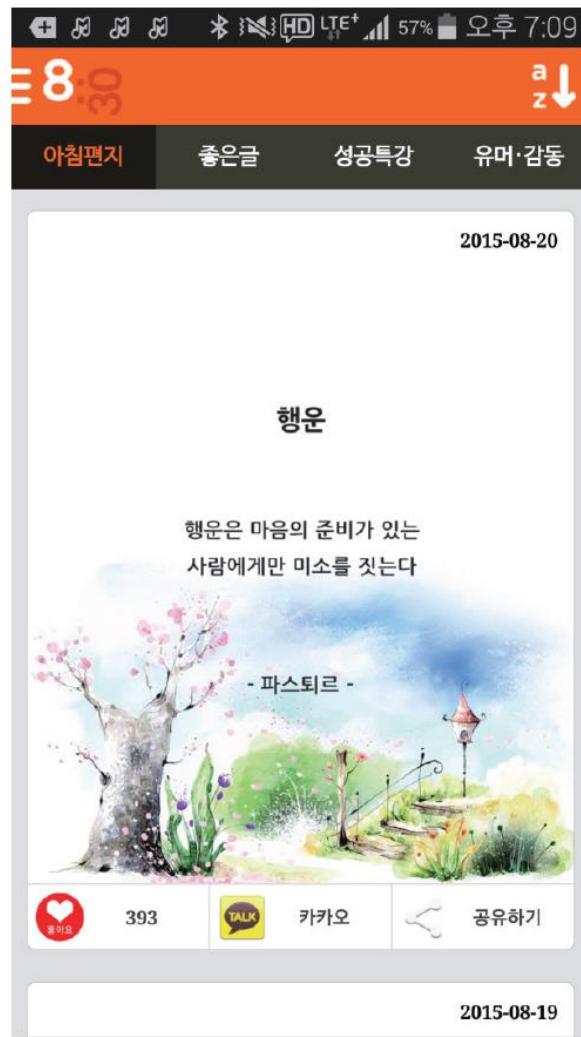
- 텍스트 활용 앱과 출력 원리
- 텍스트 출력과 폰트의 변화

텍스트 출력과 레이아웃

텍스트 활용 앱의 예

25

- 명언 공지 앱: 여덟시삼십분

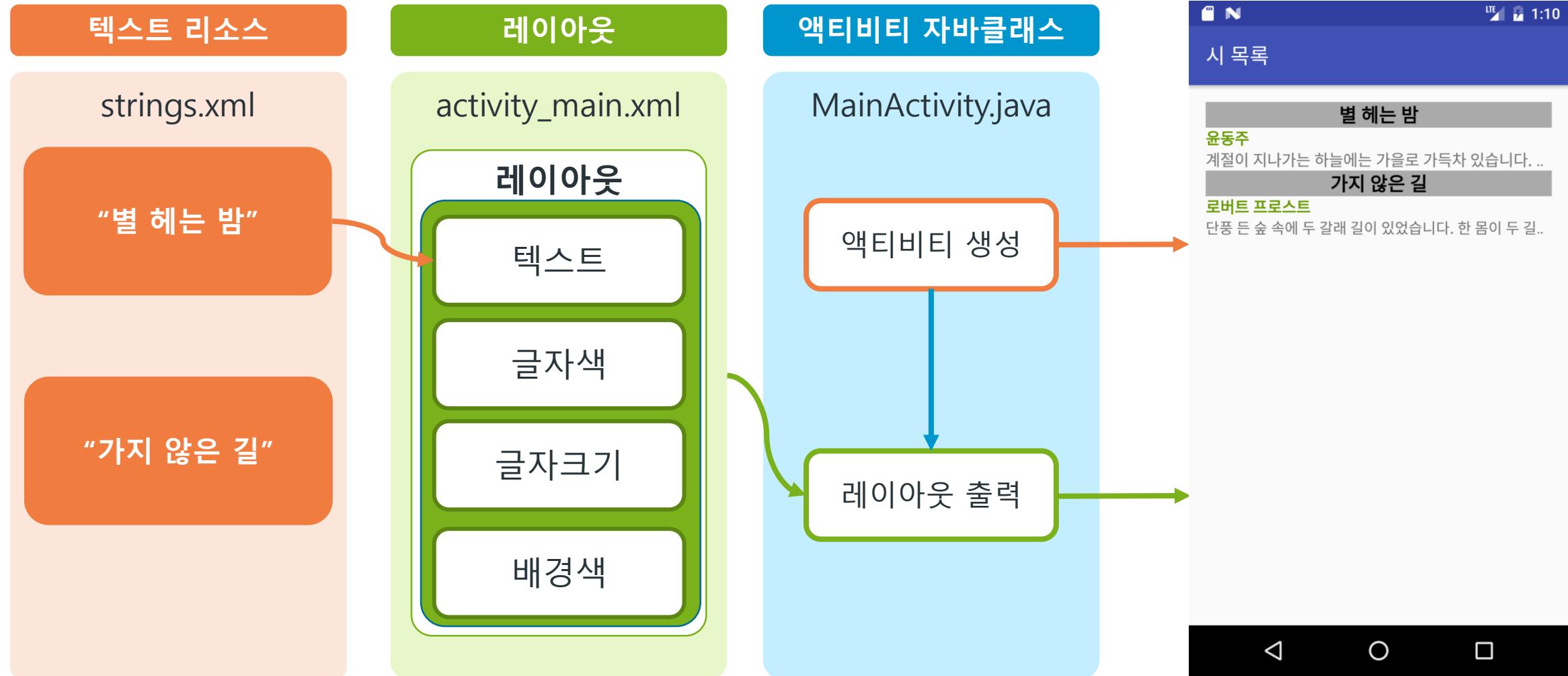


- 명언 공지 앱: 여덟시삼십분

텍스트 활용 앱과 출력 원리

26

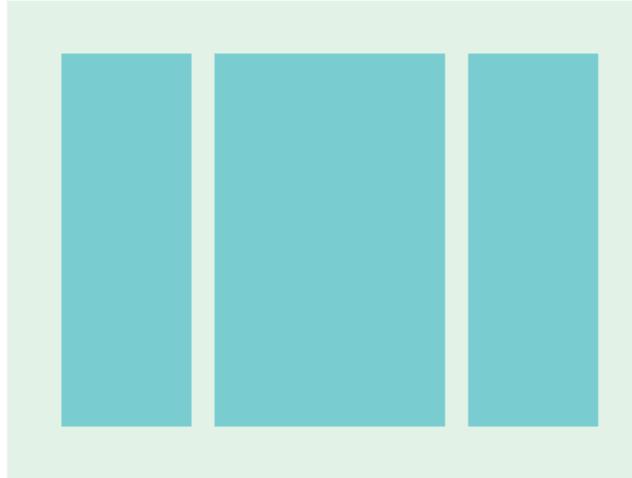
- 텍스트는 정해진 레이아웃에 따라 출력된다.



레이아웃(Layout)

27

- 레이아웃 유형(<https://developer.android.com/guide/topics/ui/declaring-layout>)



(a) 리니어 레이아웃

수평 또는 수직 방향의 화면 배치(화면 길이 초과 시는 스크롤바가 나타남)



(b) 렐레티브 레이아웃

개체들 간의 상대적인 위치에 의한 배치



(c) 웹뷰

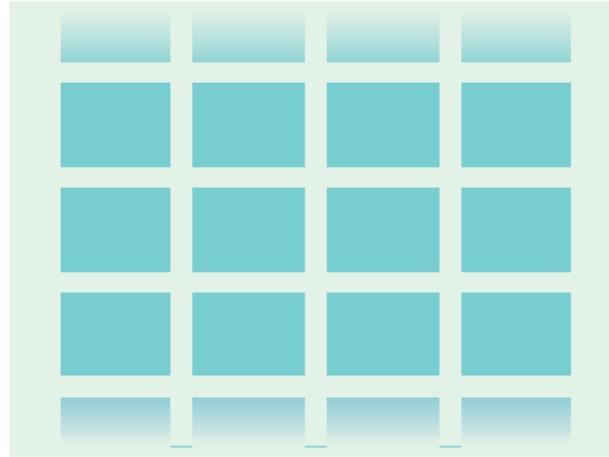
웹 문서의 출력

- 이미지: http://kunny.github.io/lecture/ui/2016/05/22/constraint_layout_1/



(a) 리스트 뷰

단일 열의 목록 출력(수직 방향의 화면 길이 초과 시는 스크롤바가 나타남)

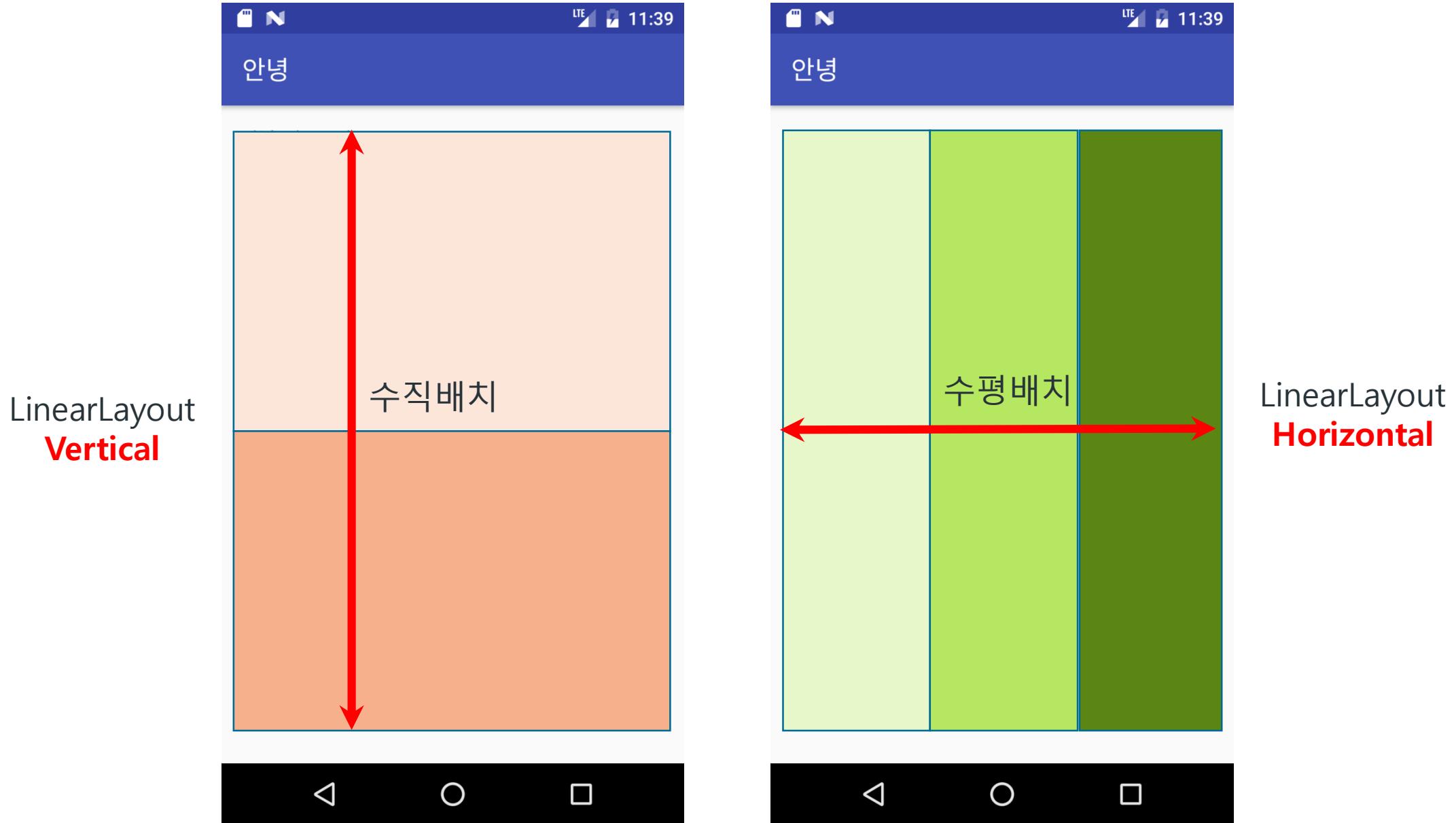


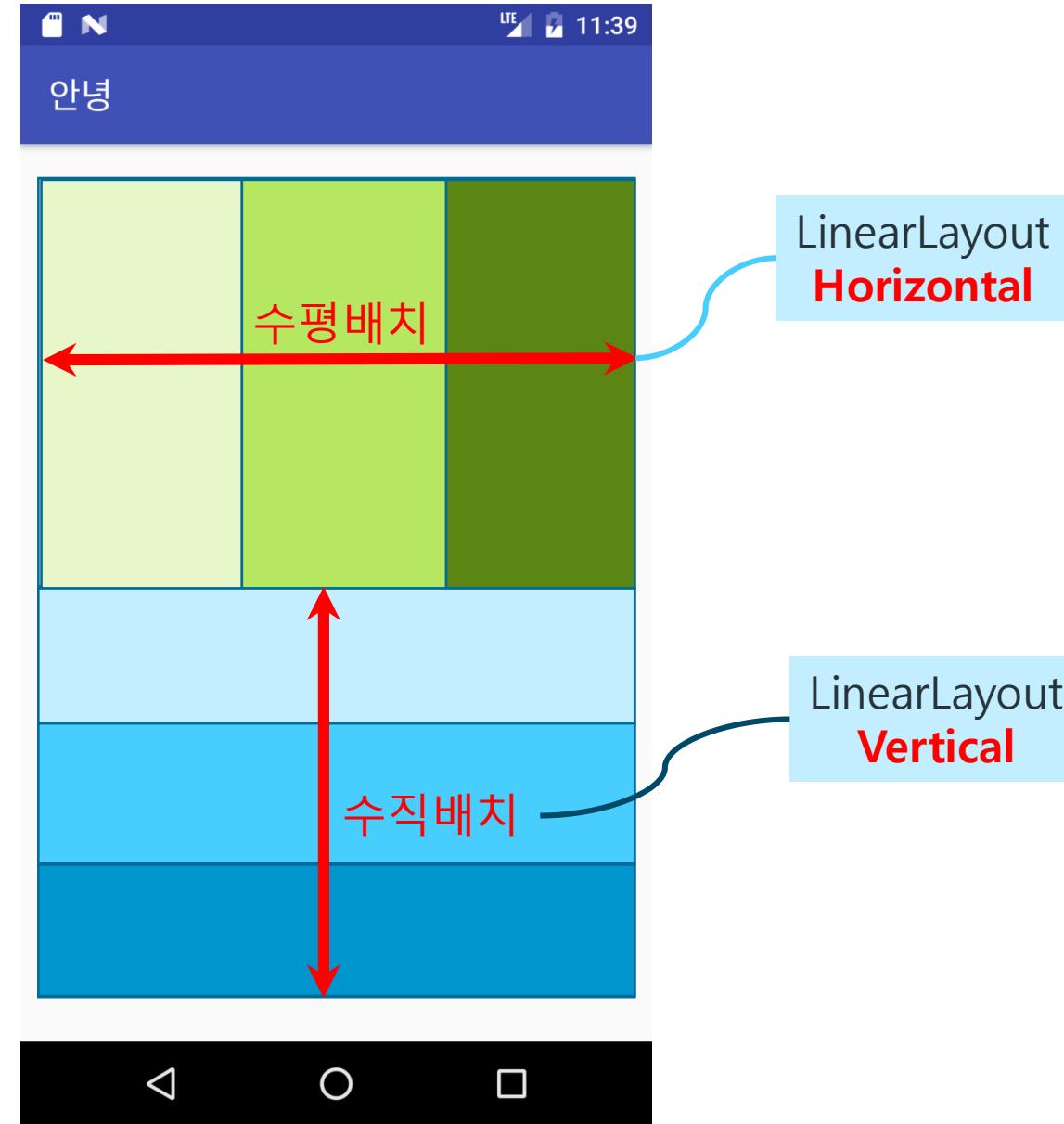
(b) 그리드 뷰

정해진 수의 열과 행으로 구성되는 격자 모양의 출력(화면 길이 초과 시는 스크롤 바가 나타남)

레이아웃(Layout) – LinearLayout

29





Reference - 기타

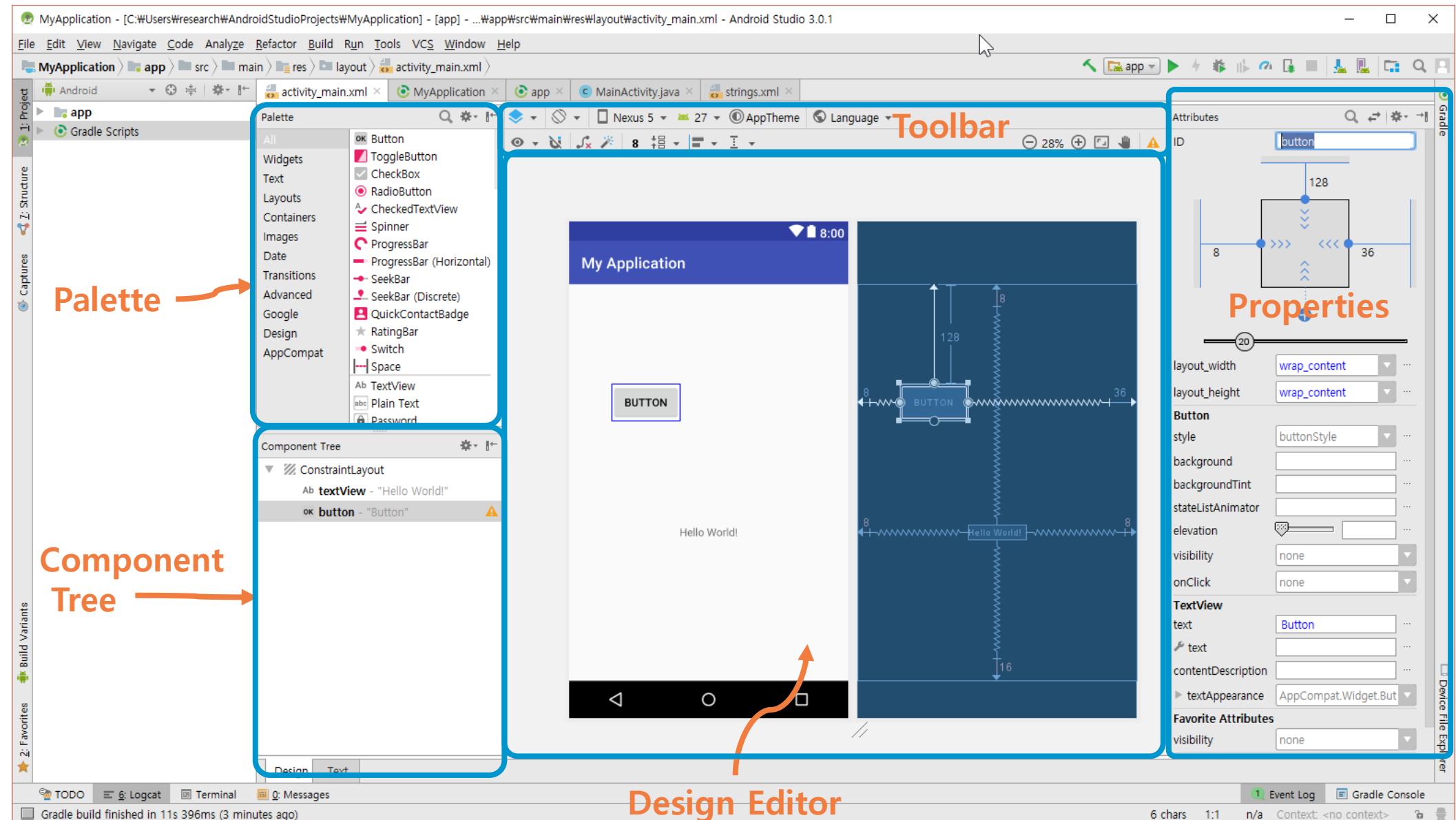
31

- ConstraintLayout - <https://developer.android.com/training/constraint-layout/index.html>
- RelativeLayout - <http://lsit81.tistory.com/entry/Android-RelativeLayout-%EB%B0%B0%EC%B9%98-%EA%B4%80%EB%A0%A8>
- RelativeLayout : <https://www.android-tech.io/2016/01/19/%EB%91%98%EC%A7%B8%EB%A7%88%EB%8B%B9-04%EC%9E%A5-02%EC%A0%88-%EB%A0%90%EB%9F%AC%ED%8B%B0%EB%B8%8C%EB%A0%88%EC%9D%B4%EC%95%84%EC%9B%83/>

Layout Editor

Layout Editor 소개

33



- Layout Editor 소개

01

Palette

편집기에서
레이아웃으로
드래그할 수
있는 **위젯 및
레이아웃의
목록**을 제공

02

Component Tree

레이아웃의 뷰
계층 구조를
표시. 여기서
항목을 클릭하면
편집기에 선택한
항목이 표시.

03

Toolbar

편집기에서
레이아웃 모양을
구성하고
레이아웃 속성을
편집할 수 있는
버튼을 제공

04

Design Editor

Design 및
Blueprint 뷰가
결합된 형태로
레이아웃을 표시

05

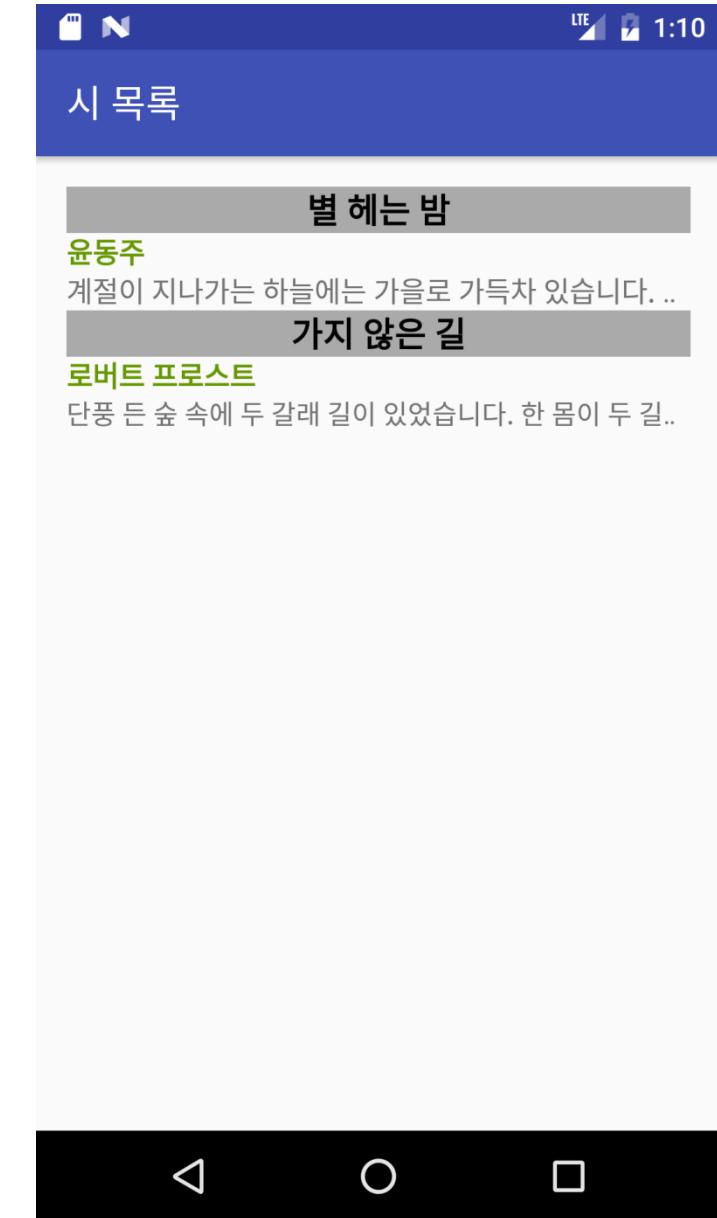
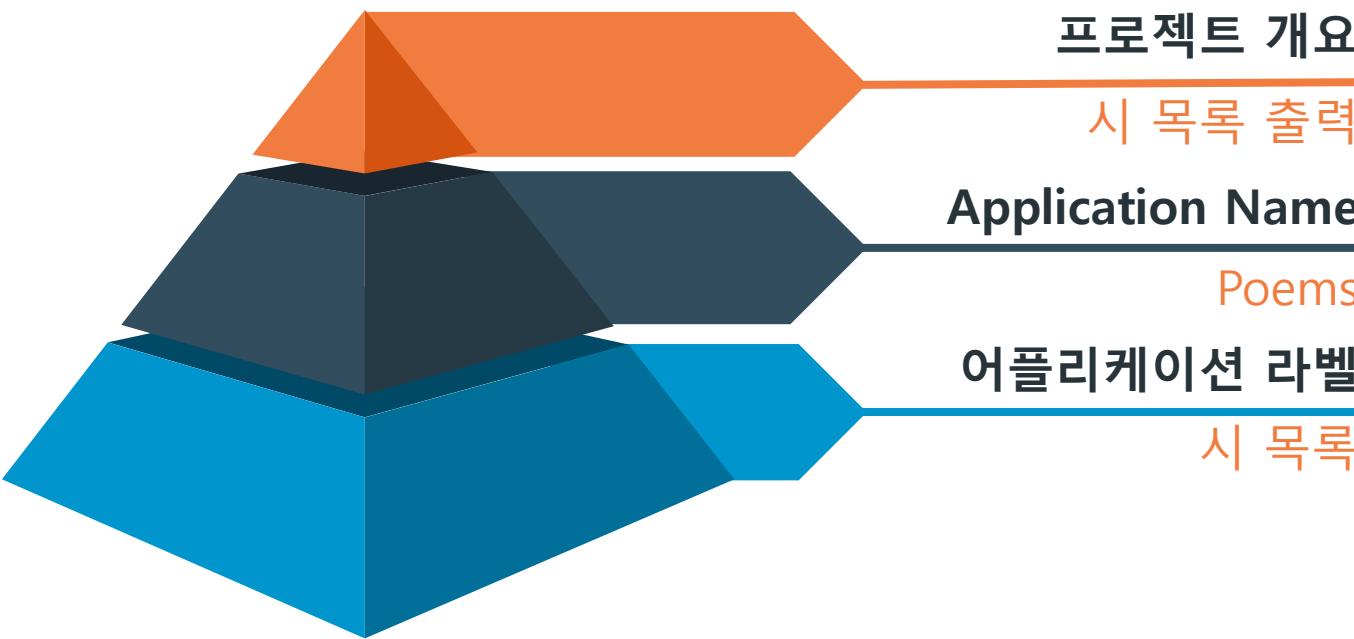
Properties

현재 선택된
뷰에 대한 속성
제어를 제공

텍스트 출력과 폰트의 변화

Step 0. 프로젝트 개요

36



Step 1. 프로젝트 생성

37

절차	내용
① 프로젝트 시작	메뉴에서 ‘File → New Project’ 클릭 Application Name: Poems
② 프로젝트 구성	Company Domain: kyungtae.example.com(디폴트 사용) Project Location: D:/workspace/AndroidStudio/Stonehenge/bluestone/Poems
③ 제품형태	Phone and Tablet(사용할 안드로이드 버전 지정: Android 8.1 Oreo)
④ 액티비티 유형	Empty Activity
⑤ 파일 옵션	Activity Name: MainActivity Layout Name: activity_main

Step 2. 파일 편집

38

- 파일 구조와 편집 내용

모듈(App)	폴더	소스 파일	편집 내용
manifests		AndroidManifest.xml	
java	com.example.kyungtae.poems	MainActivity.java	
res	drawable		
	layout	activity_main.xml	<ul style="list-style-type: none">두 편의 시에 대한 출력화면 배치
	mipmap	ic_launcher.png	
	values	dimens.xml	
		strings.xml	<ul style="list-style-type: none">어플리케이션 라벨 수정두 편의 시를 출력하는데 사용되는 텍스트 리소스 정의
		styles.xml	

수정

앱 라벨

시 제목

작가

시 본문

화면 구성 자원 크기

dimen

activity_horizontal_margin: 16dp

dimens.xml (values)

아이콘 이미지



ic_launcher.png (mipmap)

텍스트 자원

string

app_name: 시 목록1

title01: 별 해는 밤

author01: 윤동주

body01: 계절이 ...

strings.xml (values)

화면 테마

style

AppTheme:

Theme.AppCompat.Light.DarkActionBar

item

colorPrimary:

@color/colorPrimary

styles.xml (values)

화면 테마 구성 색상

color

colorPrimary: #3F51B5

colors.xml (values)

화면 레이아웃

LinearLayout

android:paddingLeft:
@dimen/activity_horizontal_margin

TextView

text @string/title01

TextView

text @string/author01

TextView

text @string/body01

activity_main.xml (layout)

화면 출력 소스

액티비티 제어

onCreate

super.onCreate()
setContentView(R.layout.activity_main)

MainActivity.java (layout)

어플리케이션 구성
액티비티의 자바 클래스

어플리케이션 기본 정보

application

icon @mipmap/ic_launcher

label @string/app_name

theme @style/AppTheme

activity

name MainActivity

AndroidManifest.xml (manifest)

컴파일/빌더

컴파일/빌더 정보

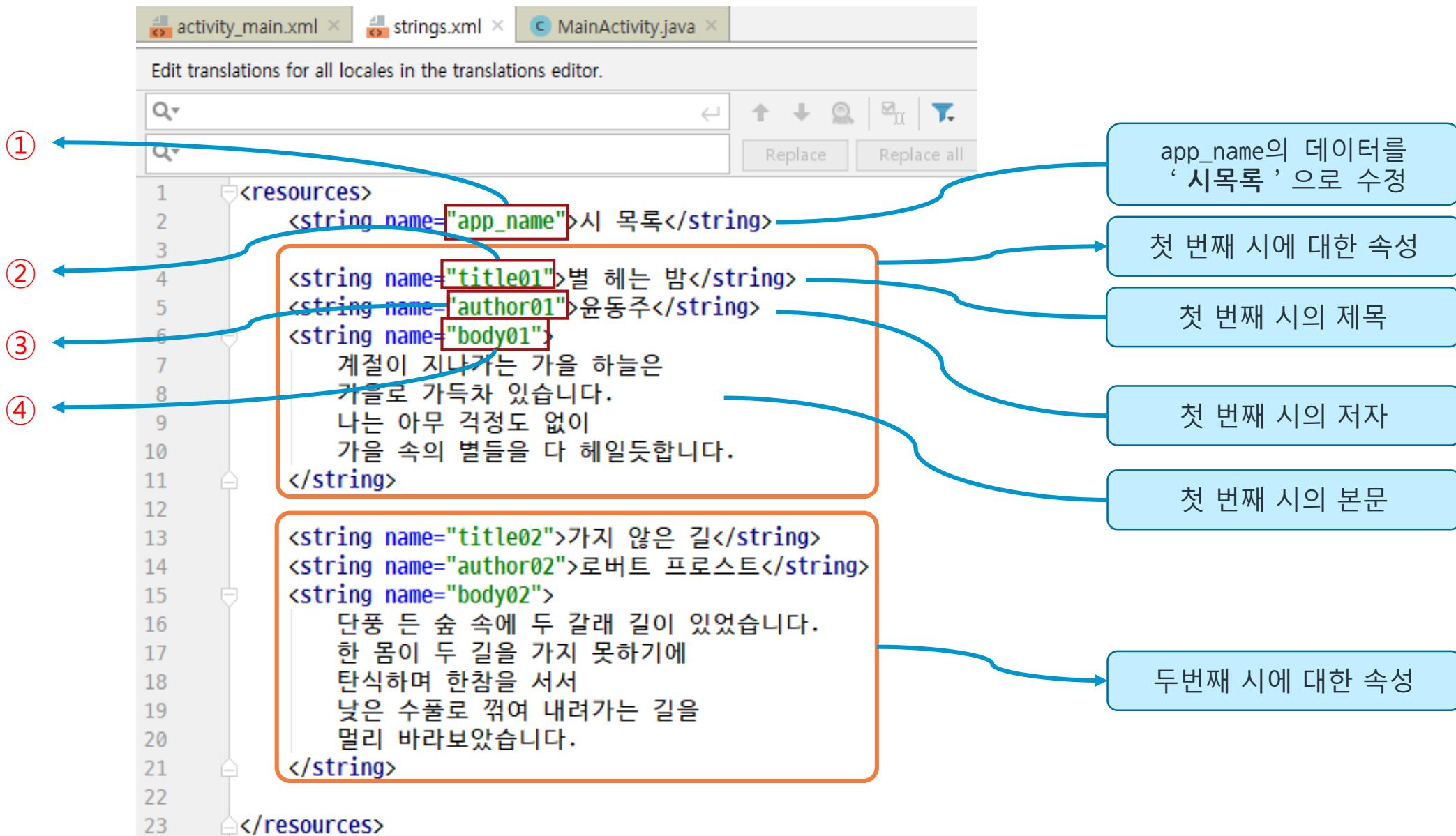
build.gradle(Project)
build.gradle(Module app)
gradle properties
settings.gradle
local.properties

(Gradle Scripts)



Step 2.1 텍스트 리소스 편집(strings.xml)

40



Code Completion 기능

- code completion 기능을 이용한 코드 작성

The screenshot shows the Android Studio interface with the strings.xml file open. The tab bar at the top includes activity_main.xml, MyApplication, app, MainActivity.java, and strings.xml. The strings.xml editor displays the following XML code:

```
<resources>
    <string name="app_name">My Application</string>
    <s|>
</resources>
```

A code completion dropdown menu is open at the cursor position (line 3, character 2), showing suggestions: string, string-array, style, declare-styleable, and plurals. A tooltip at the bottom left of the editor says "Press Ctrl+Space to view tags from other namespaces".

Step 2.2 화면 설계(activity_main.xml)

43

- android.support.constraint.ConstraintLayout → LinearLayout 으로 변경
- 레이아웃 변경하기

The diagram illustrates the modification of the XML code for the main activity's layout. It shows two states of the file: before and after the change.

Initial State (Left):

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<android.support.constraint.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="com.example.research.myapplication.MainActivity">

    <TextView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Hello World!"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />

</android.support.constraint.ConstraintLayout>
```

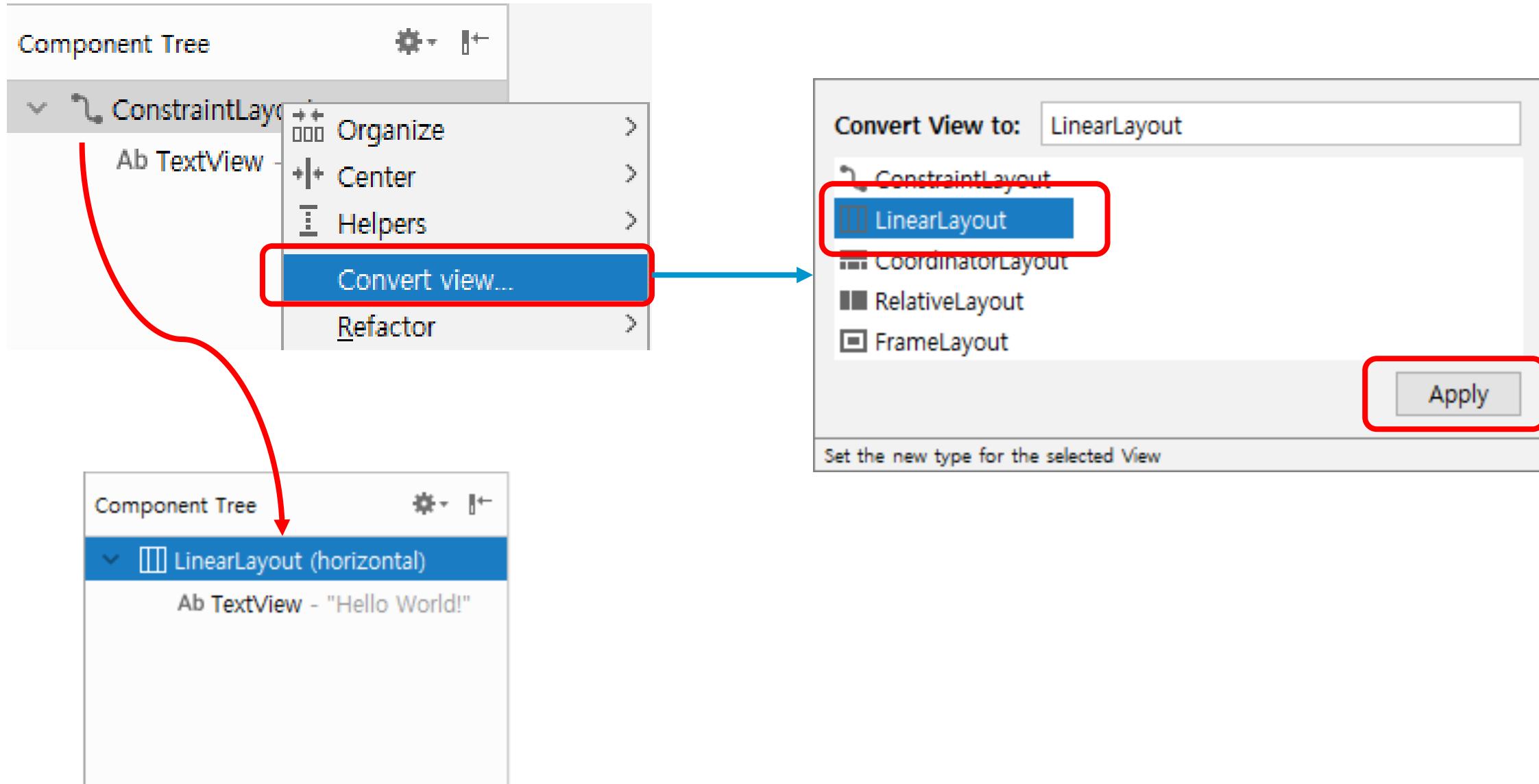
Modified State (Right):

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context="com.example.research.myapplication.MainActivity">
```

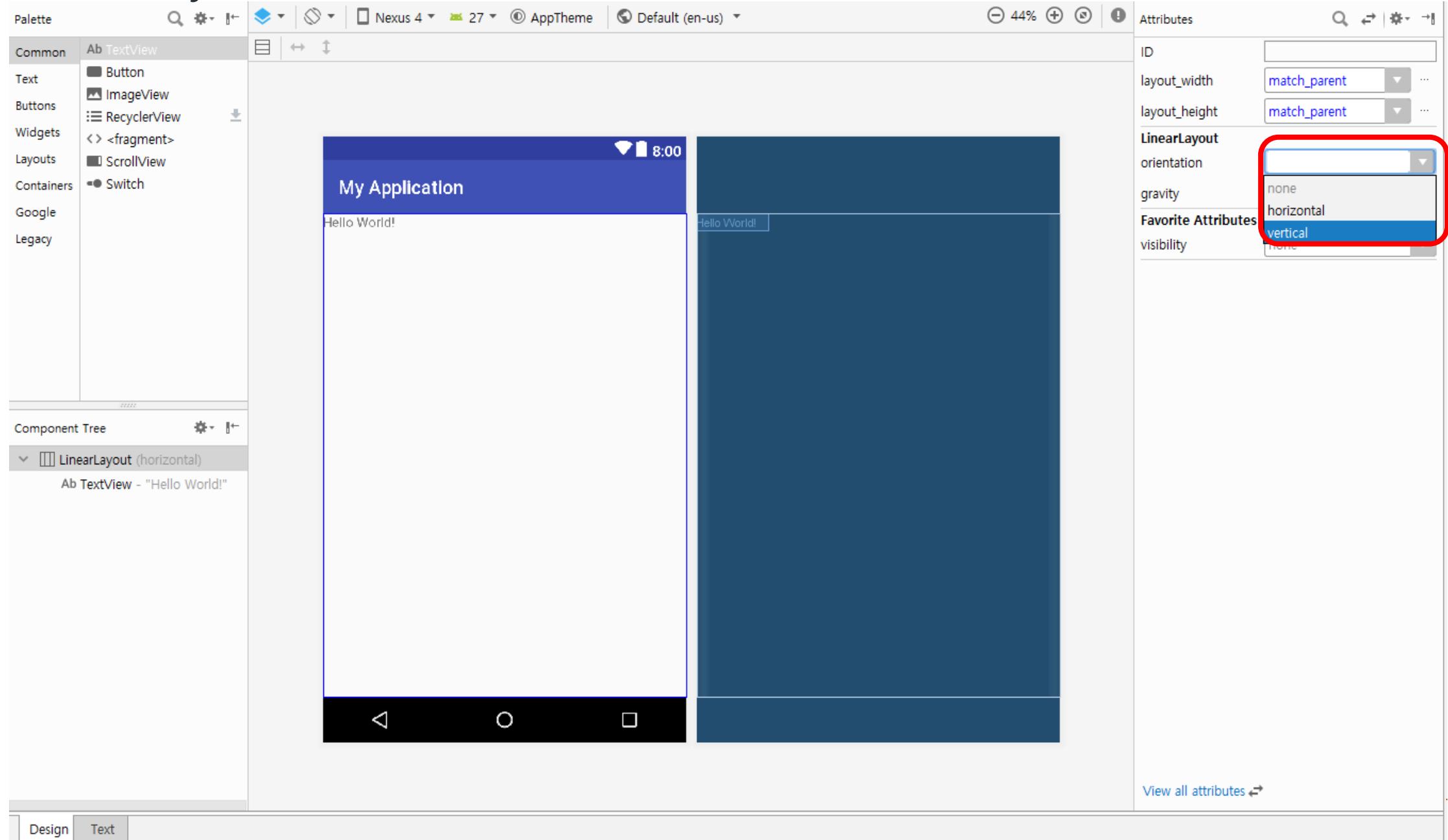
A large red curved arrow points from the original ConstraintLayout tag in the left panel to the new LinearLayout tag in the right panel, indicating the replacement of the layout type.

레이아웃 변경하기

44



• LinearLayout의 orientation 속성 변경(vertical로 변경)



activity_main.xml strings.xml MainActivity.java

Palette

Common TextView Button ImageView RecyclerView <fragment> ScrollView Switch

Text Buttons Widgets Layouts Containers Google Legacy

3개의 TextView 끌어 놓기

My Application

TextView TextView TextView

Component Tree

LinearLayout (vertical)

- Ab textView2 - "TextView"
- Ab textView3 - "TextView"
- Ab textView4 - "TextView"

Nexus 4 27 AppTheme Default (en-us) 49% Attributes

ID textView4 layout_width match_parent layout_height wrap_content

TextView text TextView contentDescription > textAppearance Material.Small

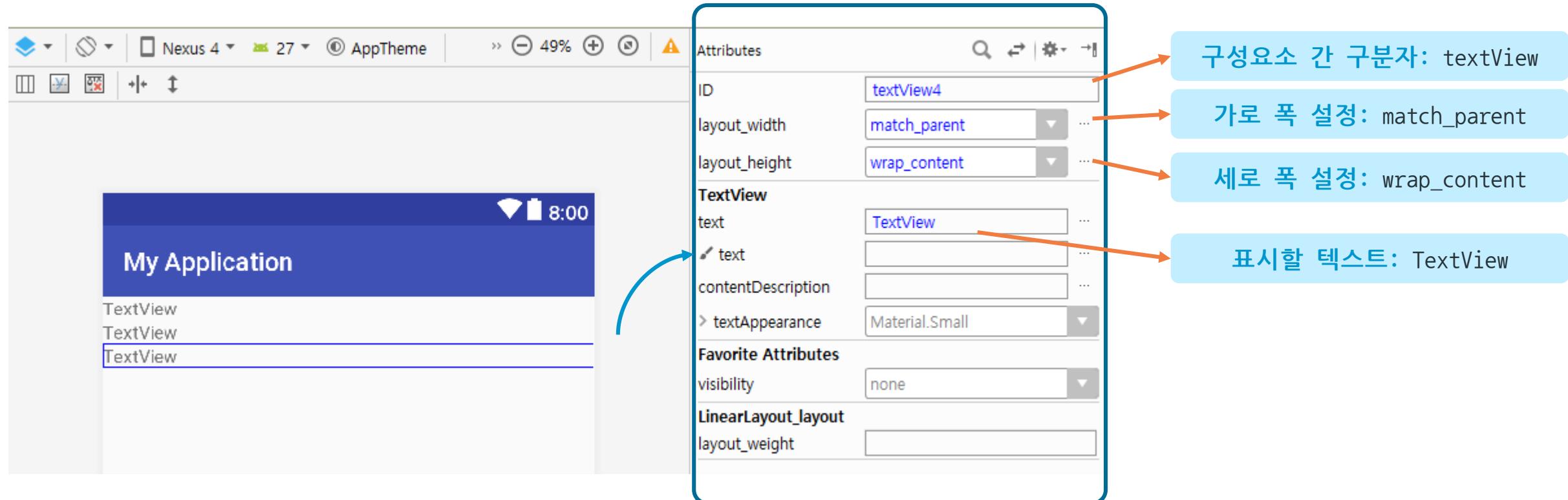
Favorite Attributes visibility none

LinearLayout_layout layout_weight

View all attributes ↗

The screenshot shows the Android Studio interface with the XML layout editor open. The title bar includes tabs for 'activity_main.xml', 'strings.xml', and 'MainActivity.java'. The palette on the left has 'Common' selected, showing options like TextView, Button, ImageView, etc. A tooltip '3개의 TextView 끌어 놓기' (Drag 3 TextViews) is displayed over the palette. The main area shows a preview of an application titled 'My Application' with three TextViews stacked vertically. The component tree on the left lists a vertical LinearLayout containing three TextViews named textView2, textView3, and textView4. The attributes panel on the right shows settings for a TextView with ID 'textView4', including layout_width set to 'match_parent' and layout_height set to 'wrap_content'. Other attributes like text, contentDescription, and textAppearance are also listed.

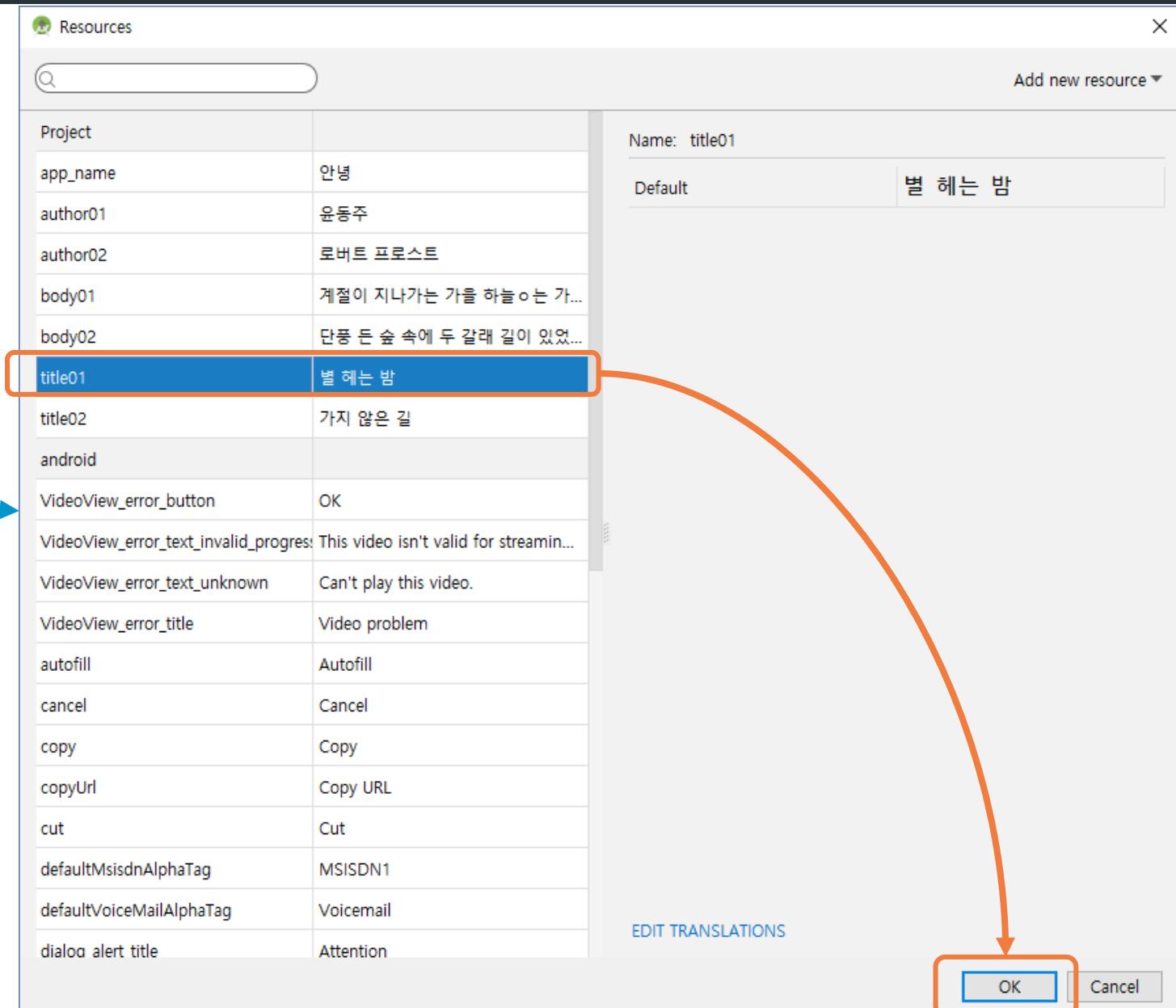
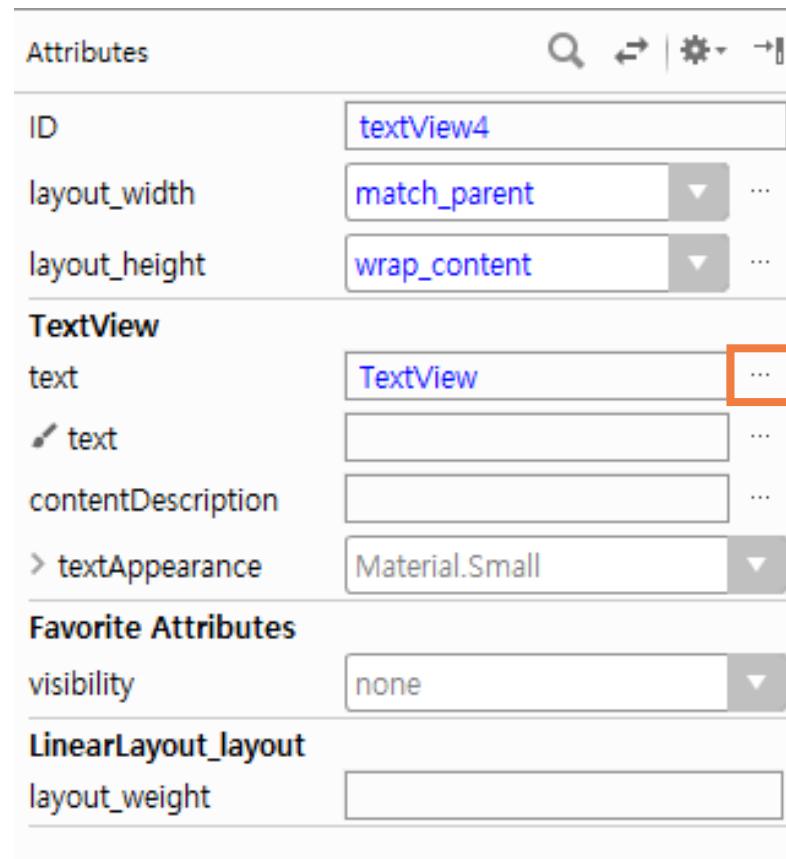
Step 2.2 화면 설계 – 속성 설정(첫 번째 시)



첫 번째 TextView의 설정(title 설정)

52

• Text 설정



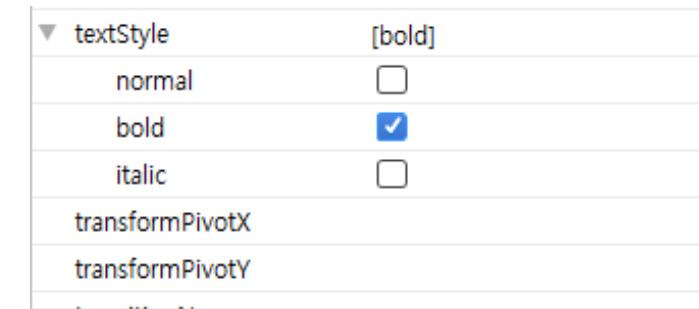
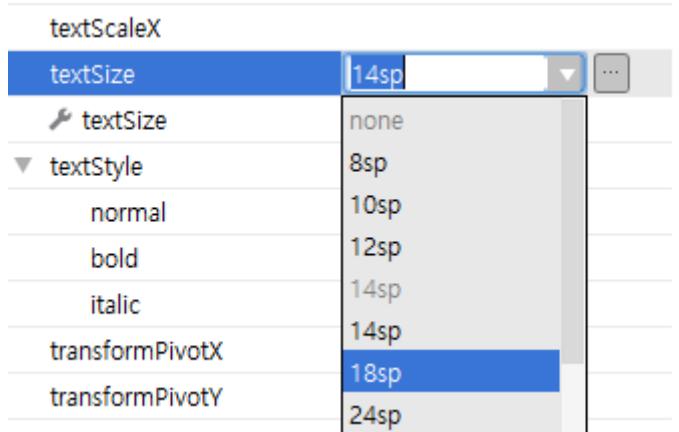
The screenshot shows the Android Studio interface with the following components:

- Top Bar:** Shows the device as "Nexus 4", orientation as "27°", theme as "AppTheme", battery level at "52%", and zoom level at "100%".
- Preview Area:** Displays the "시 목록" screen. A blue rounded rectangle highlights the title text "별 헤는 밤". A red rounded rectangle highlights the subtitle text "운동주". A blue callout box at the bottom left contains the text "author, body 도 같은 방법으로 수정".
- Attributes Panel:** Shows the properties for the currently selected TextView (textView4). The "text" attribute is set to "@string/title01", which is highlighted with a red border.
- Run Results:** On the right, the app is running on an emulator. The title bar says "결과 화면". The main content area displays the text "시 목록", "별 헤는 밤", "운동주", and a long poem starting with "계절이 지나가는 가을 하늘○는 가을로 가득차 있습니다. 나는 아무 걱정도 없이 가을 속의 별들을 다 헤일듯합니다."

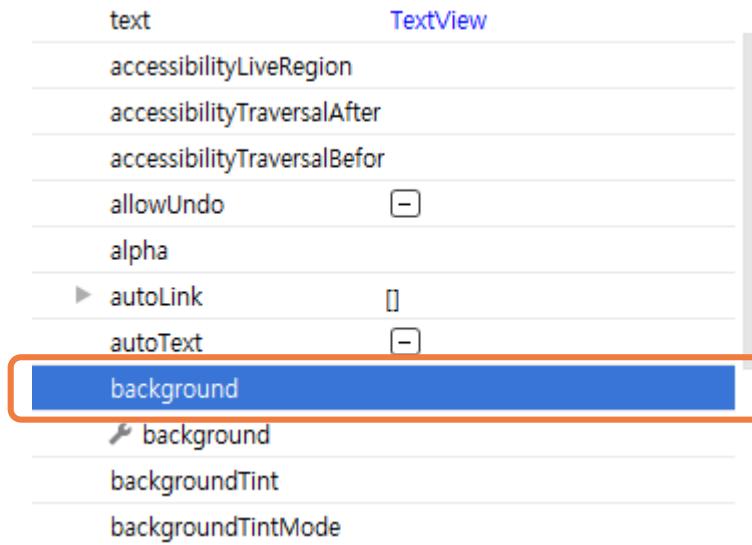
• 제목 속성 변경

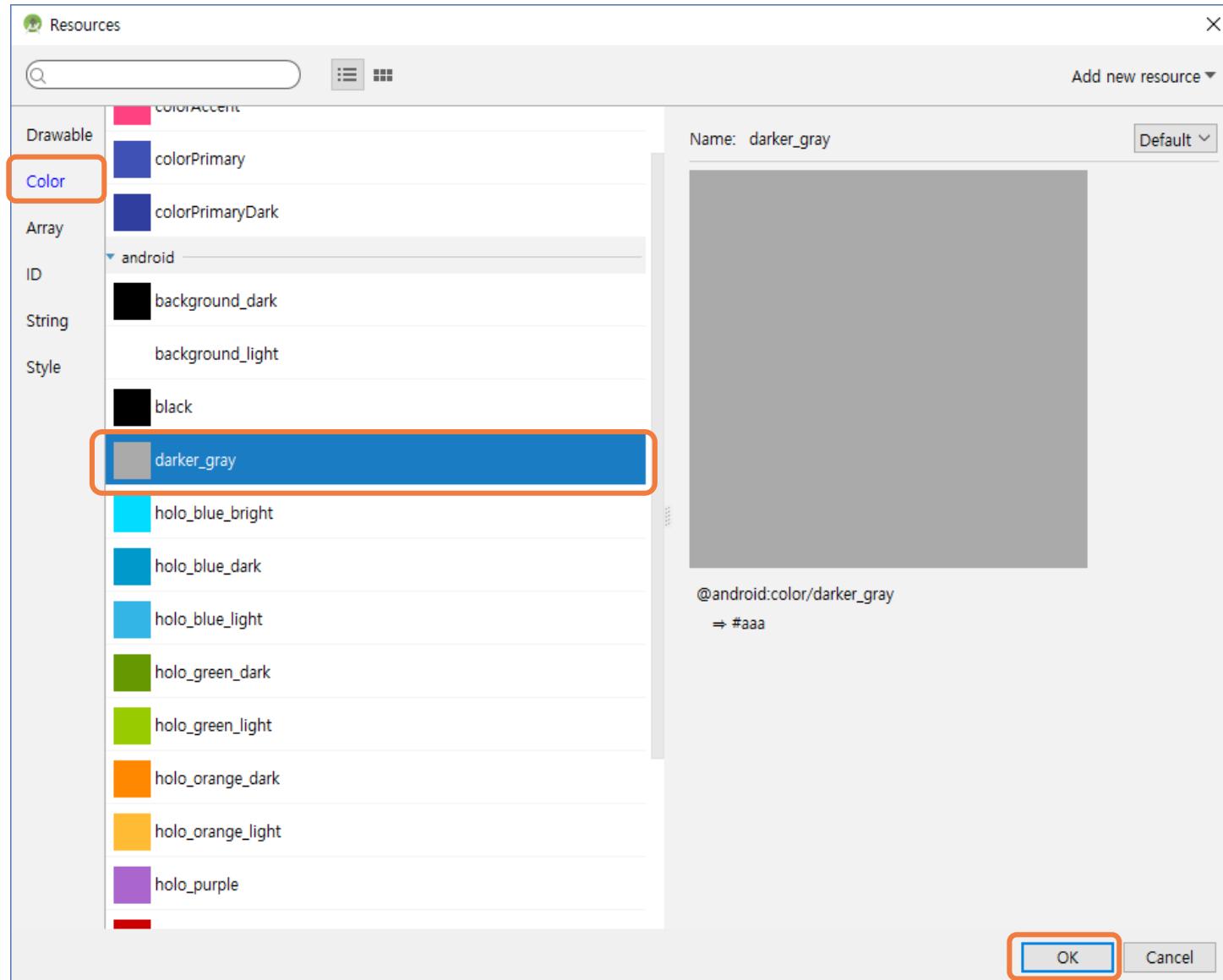
- textSize, textStyle, textColor, background, gravity 등을 설정

textSize

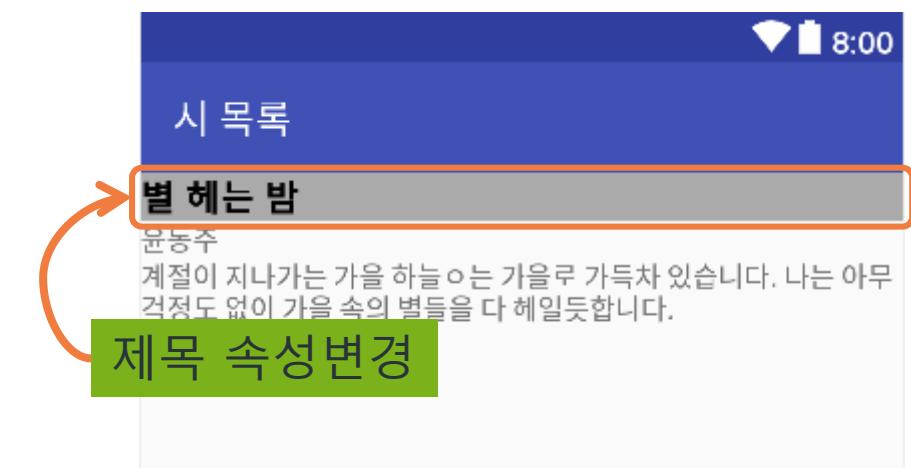


클릭



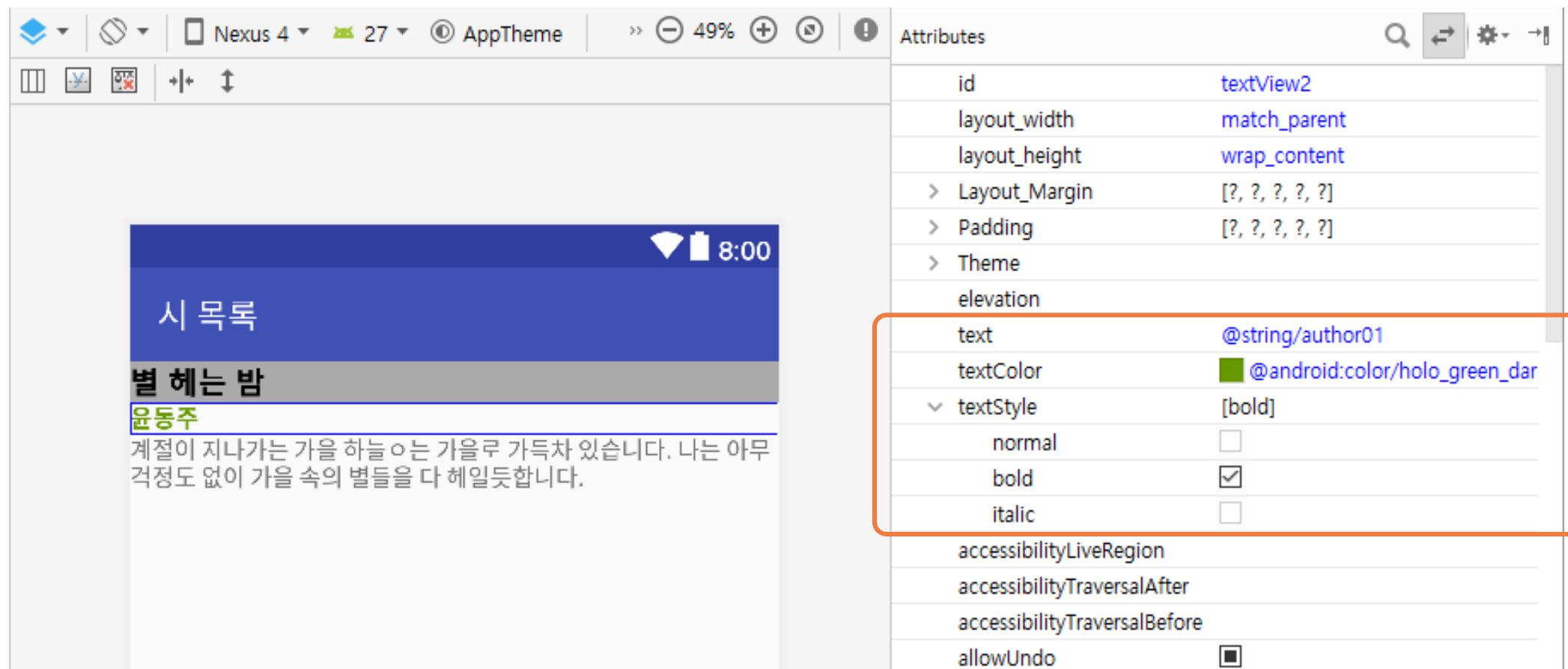


background	@android:color/darker_gray
gravity	[center]
text	@string/title01
textColor	@android:color/black
textSize	18sp
textStyle	[bold]
normal	<input type="checkbox"/>
bold	<input checked="" type="checkbox"/>
italic	<input type="checkbox"/>



두 번째 TextView의 설정(author 설정)

56



속성 설정[두 번째 시]

- 두 번째 시의 “title”, “author”, “body”를 수정하여 첫번째 시와 같도록 설정



여백(margin) 만들기

60

The screenshot shows the Android Studio Layout Editor interface. On the left, the Palette lists various UI components under 'Common' (e.g., Button, ImageView, RecyclerView). The main area displays a preview of an Android application screen titled '시 목록'. Inside the screen, there is a list of two items:

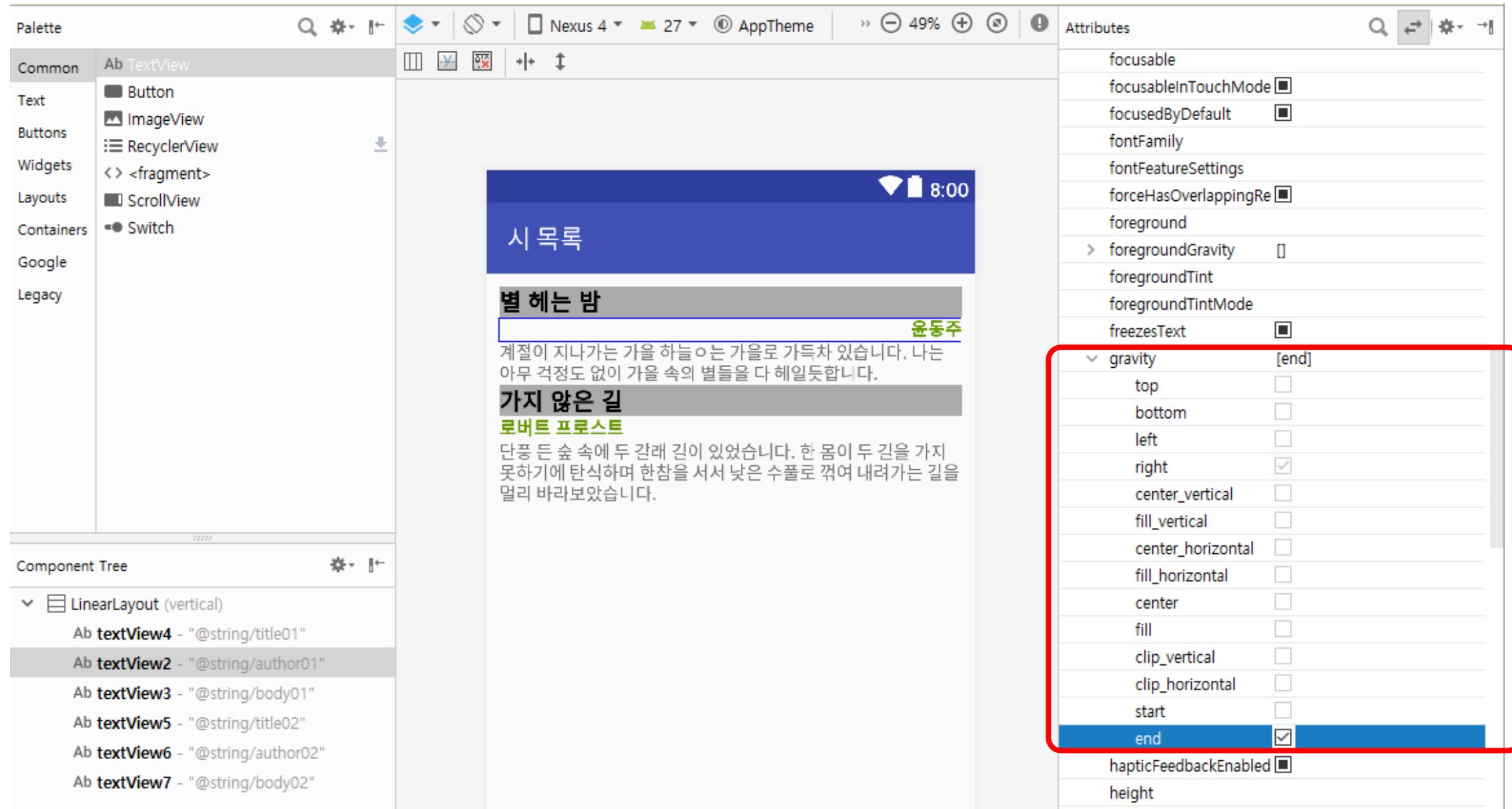
- 별 헤는 밤**
운동주
계절이 지나가는 가을 하늘에는 가을로 가득차 있습니다. 나는
아무 걱정도 없이 가을 속의 별들을 다 헤일듯합니다.
- 가지 않은 길**
로버트 프로스트
단풍 든 숲 속에 두 갈래 길이 있었습니다. 한 몸이 두 길을 가지
못하기에 탄식하며 한참을 서서 낮은 수풀로 꺾여 내려가는 길을
멀리 바라보았습니다.

The Attributes panel on the right shows the properties of the selected TextView. The 'Layout_Margin' property is expanded, showing values of [?, 10dp, 10dp, 10dp, 10dp] for all directions. Other visible properties include id, layout_width, layout_height, bottom, left, right, top, end, start, Padding, Theme, elevation, context (.MainActivity), orientation (vertical), accessibilityLiveRegion, accessibilityTraversalAfter, accessibilityTraversalBefore, actionBarNavMode, addStatesFromChildren (unchecked), alpha, alwaysDrawnWithCache (unchecked), animateLayoutChanges (unchecked), animationCache (unchecked), autofillHints, and background.

Property	Value
id	
layout_width	match_parent
layout_height	match_parent
Layout_Margin	[?, 10dp, 10dp, 10dp, 10dp]
bottom	10dp
left	10dp
right	10dp
top	10dp
end	
start	
Padding	[?, ?, ?, ?, ?]
Theme	
elevation	
context	.MainActivity
orientation	vertical
accessibilityLiveRegion	
accessibilityTraversalAfter	
accessibilityTraversalBefore	
actionBarNavMode	
addStatesFromChildren	unchecked
alpha	
alwaysDrawnWithCache	unchecked
animateLayoutChanges	unchecked
animationCache	unchecked
autofillHints	
background	

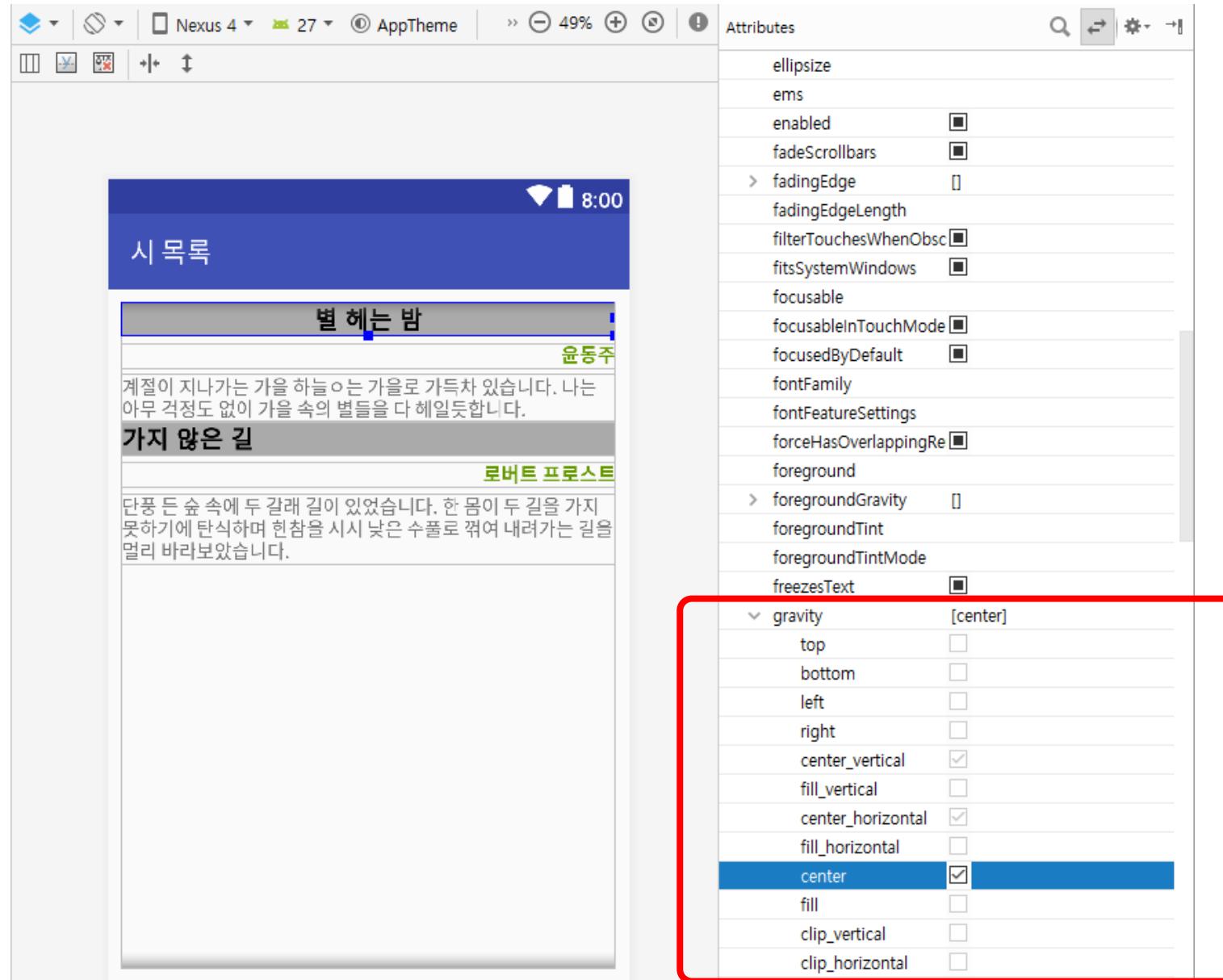
문자 정렬하기 – 저자 이름 오른쪽 정렬

61



문자 정렬하기-제목을 중앙에 정렬하기

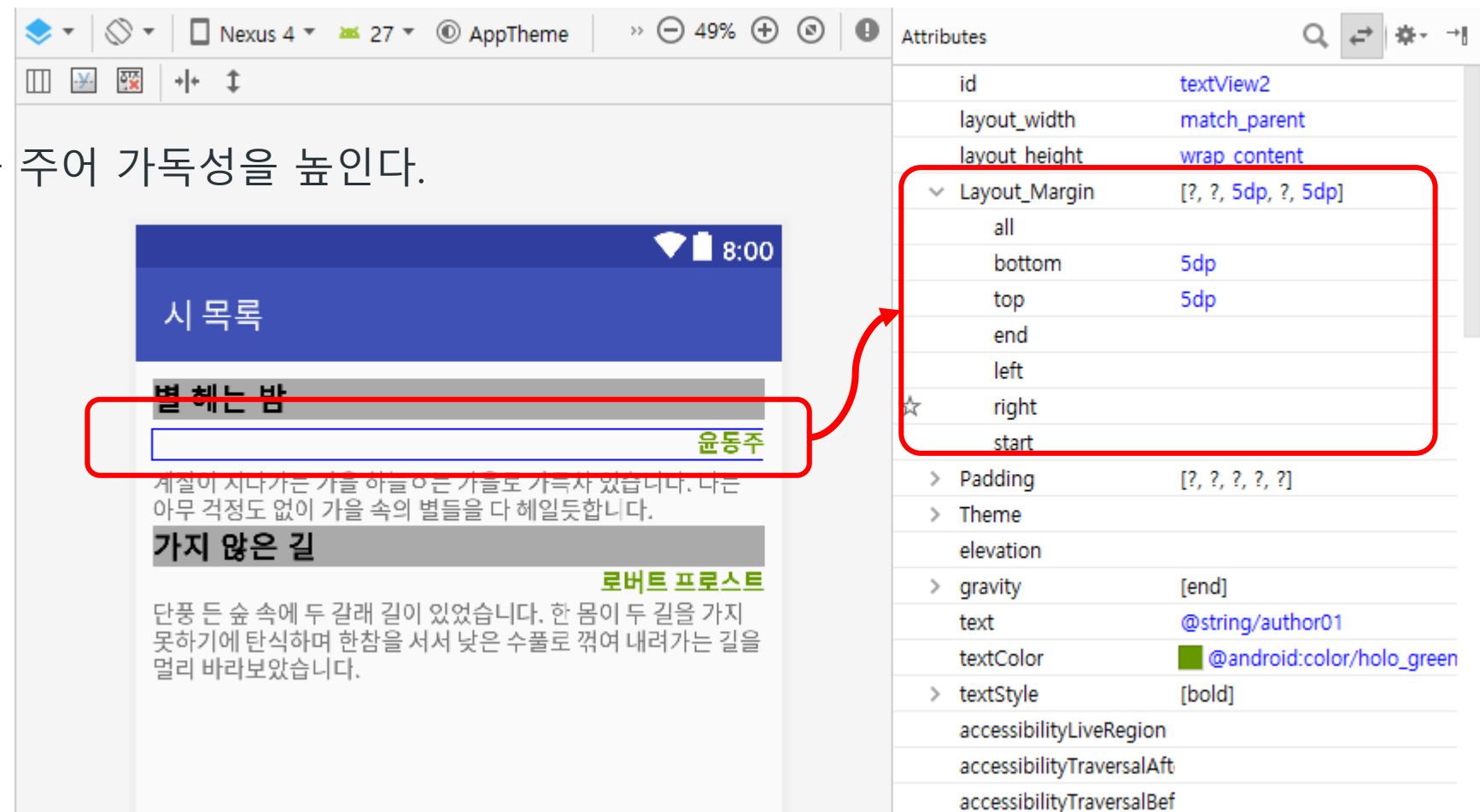
62



추가 여백주기-가독성 높이기

63

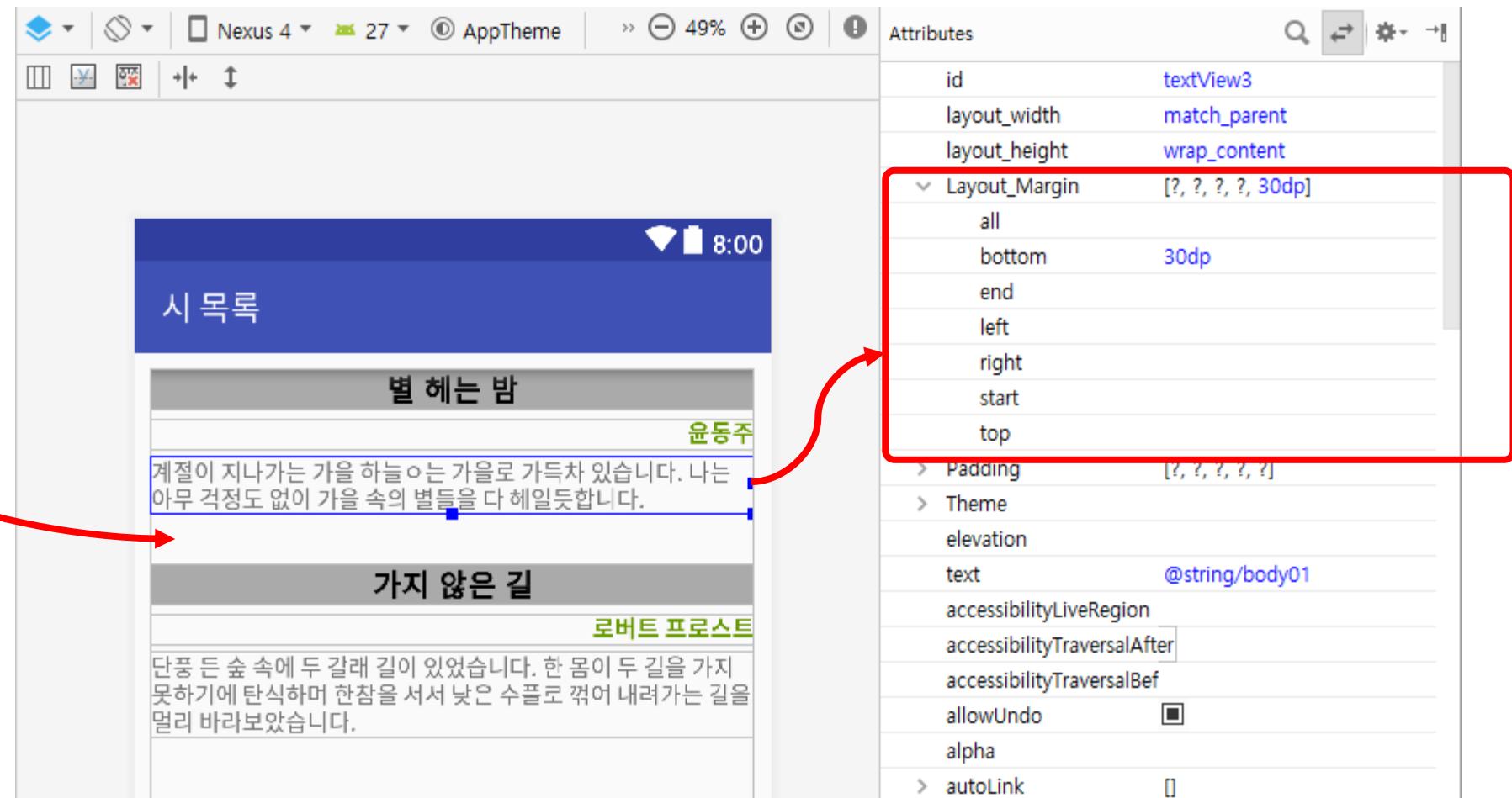
저자 이름 위/아래에 여백을 주어 가독성을 높인다.



추가 여백주기-가독성 높이기

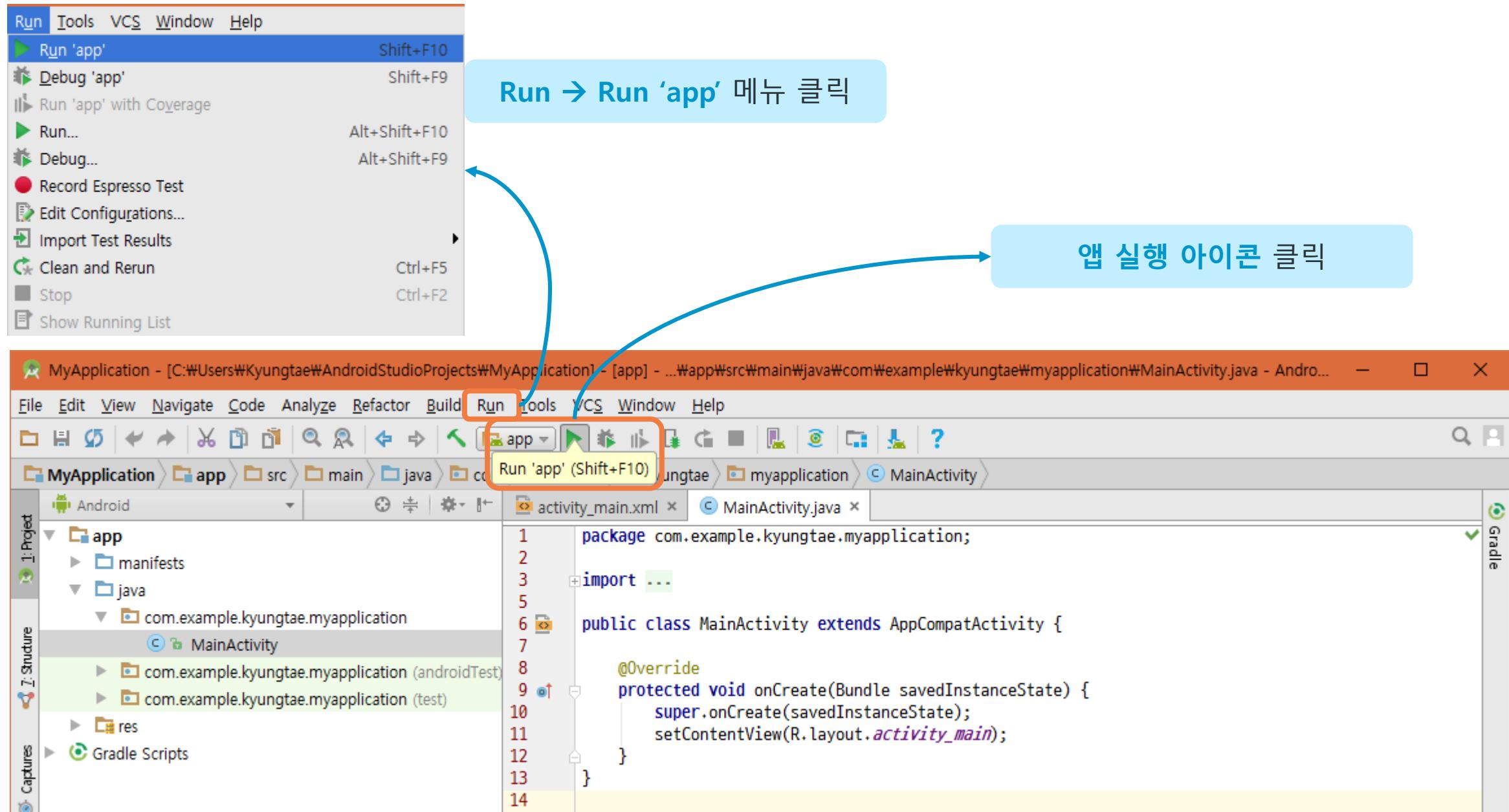
64

내용 아래에 여백주기



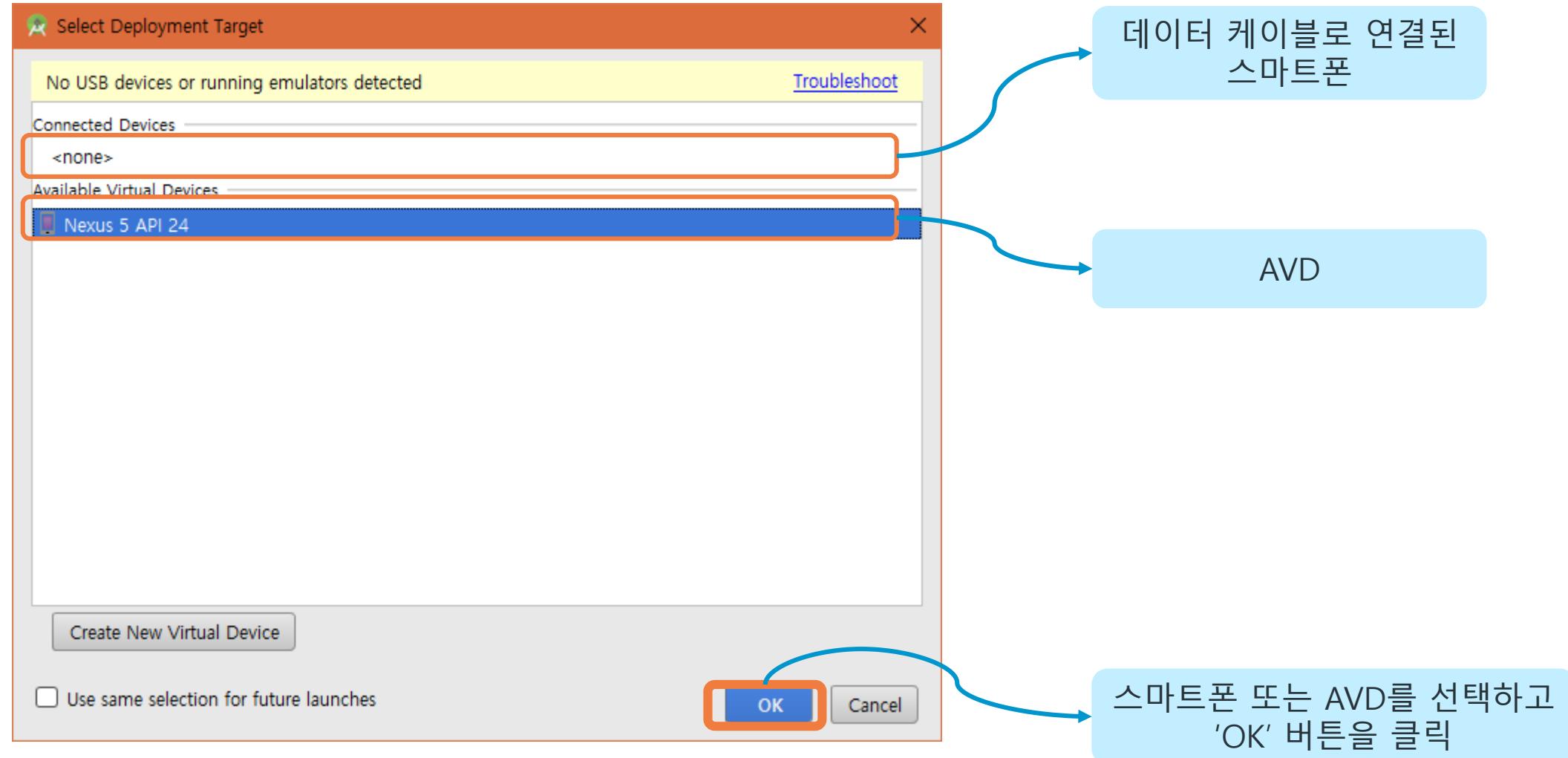
Step 3. 프로젝트 실행

66

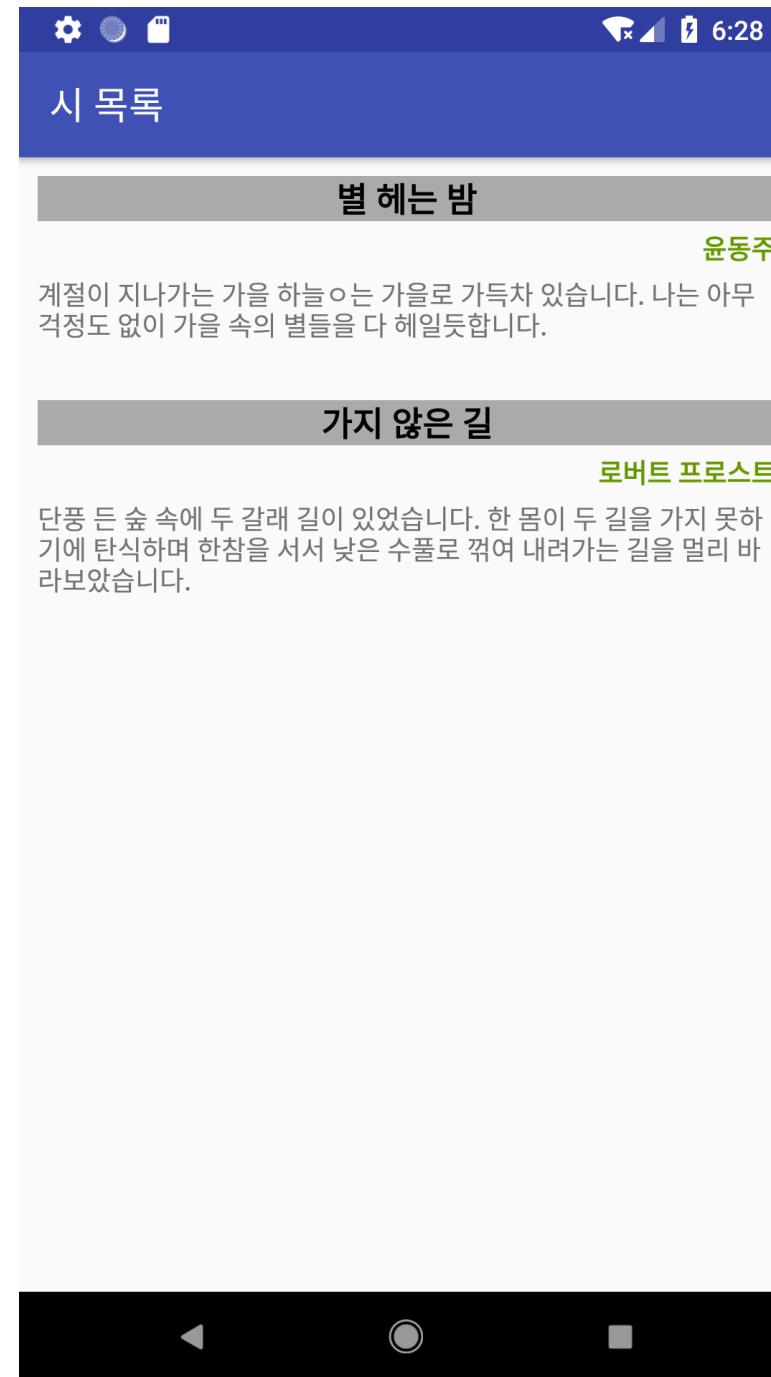


• AVD 장비 선택하기

67



• 실행 결과



쉼터

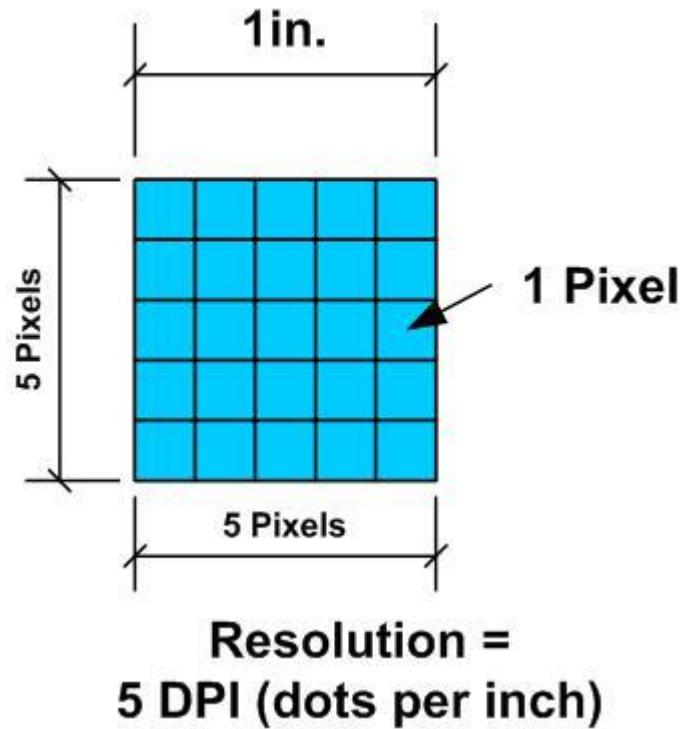
다양한 화면 크기를 지원하기 위한 화면 출력 단위
(화면 출력 용어와 개념)



안드로이드 앱

용어	개념														
화면 크기 (screen size)	<ul style="list-style-type: none"> 화면 대각선의 실제 길이 안드로이드의 4가지 분류: small, normal, large, extra-large <table border="1"> <thead> <tr> <th>화면크기 분류</th><th>최소 화면밀도</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>small</td><td>426dp x 320dp</td></tr> <tr> <td>normal</td><td>470dp x 320dp</td></tr> <tr> <td>large</td><td>640dp x 480dp</td></tr> <tr> <td>extra-large</td><td>960dp x 720dp</td></tr> </tbody> </table>	화면크기 분류	최소 화면밀도	small	426dp x 320dp	normal	470dp x 320dp	large	640dp x 480dp	extra-large	960dp x 720dp				
화면크기 분류	최소 화면밀도														
small	426dp x 320dp														
normal	470dp x 320dp														
large	640dp x 480dp														
extra-large	960dp x 720dp														
화면 밀도 (screen density)	<ul style="list-style-type: none"> 화면 면적 당 픽셀 수, 대개 1인치 당 픽셀 수를 나타내는 dpi(dot per inch) 또는 pd(pixel density)를 사용함 안드로이드의 6가지 화면밀도 분류와 dpi 수 <table border="1"> <thead> <tr> <th>화면크기 분류</th><th>최소 화면밀도</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ldpi(low)</td><td>120</td></tr> <tr> <td>mdpi(medium)</td><td>160</td></tr> <tr> <td>hdpi(high)</td><td>240</td></tr> <tr> <td>xhdpi(extra-high)</td><td>320</td></tr> <tr> <td>xxhdpi(extra-extra-high)</td><td>480</td></tr> <tr> <td>xxxhdpi(extra-extra-extra-high)</td><td>640</td></tr> </tbody> </table>	화면크기 분류	최소 화면밀도	ldpi(low)	120	mdpi(medium)	160	hdpi(high)	240	xhdpi(extra-high)	320	xxhdpi(extra-extra-high)	480	xxxhdpi(extra-extra-extra-high)	640
화면크기 분류	최소 화면밀도														
ldpi(low)	120														
mdpi(medium)	160														
hdpi(high)	240														
xhdpi(extra-high)	320														
xxhdpi(extra-extra-high)	480														
xxxhdpi(extra-extra-extra-high)	640														

- DPI(Dots Per Inch)라는 단위

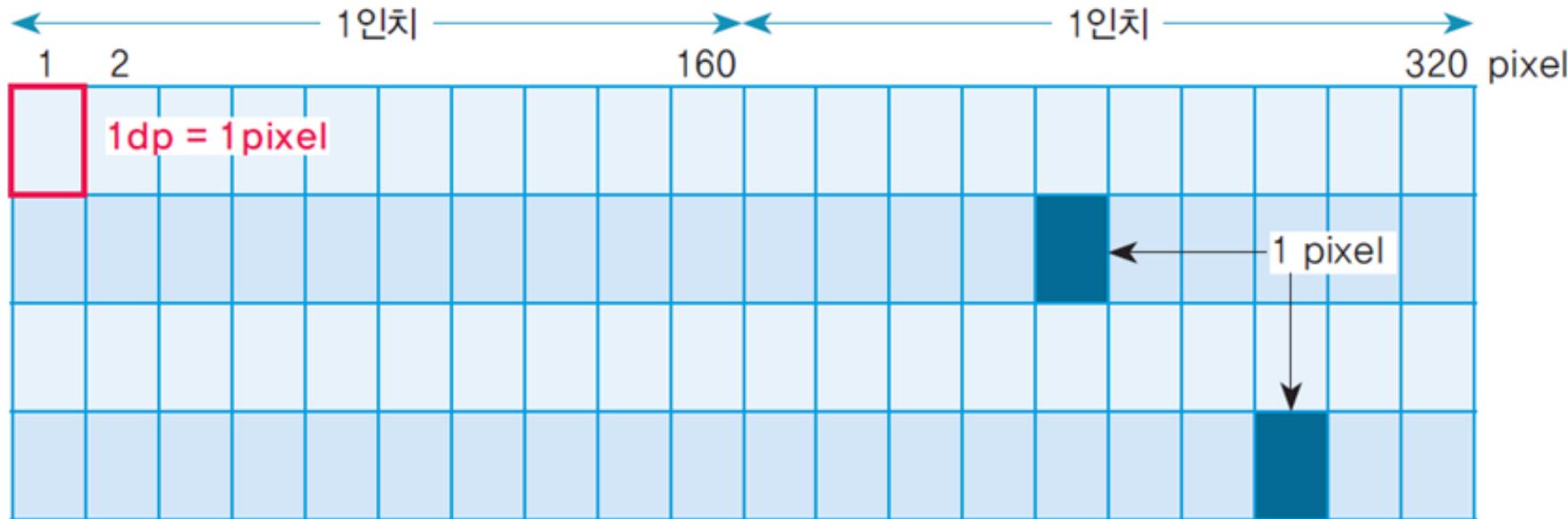


- 출처: <http://solarisailab.com/archives/179>

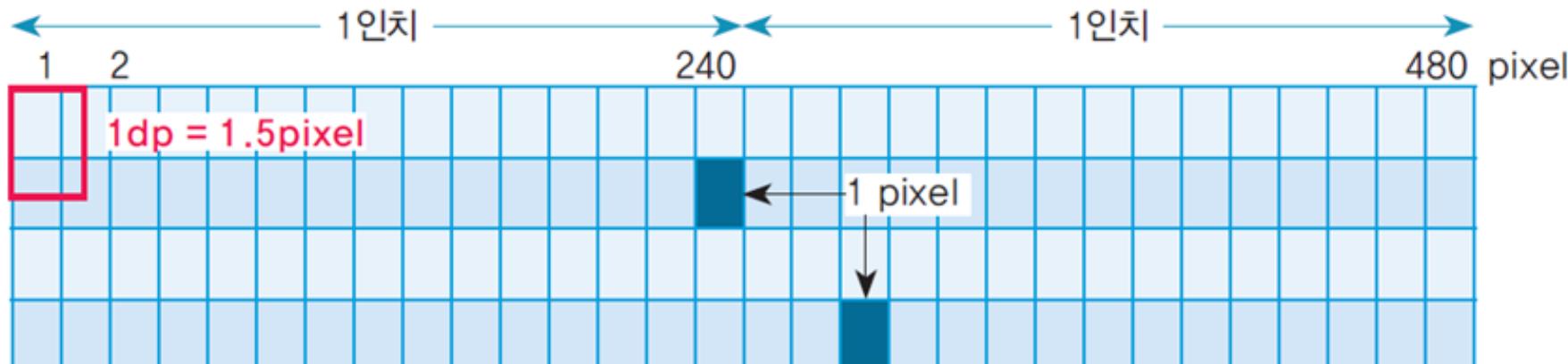
용어	개념
방향 (orientation)	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 관점의 화면 방향 landscape(가로 방향이 길게 보임), portrait(세로 방향이 길게 보임)
해상도 (resolution)	<ul style="list-style-type: none"> 화면 상의 물리적인 픽셀 수 갤럭시6 - 2960 x 1440(5.1인치,WQHD), 갤럭시8 - 2960 x 1440(5.8인치),
dp (density-independent pixel)	<ul style="list-style-type: none"> 밀도와 무관한 가상 픽셀 이론상 어떠한 해상도에서도 같은 크기를 보여 주는 것이 핵심 개념 1인치 당 160 픽셀 수를 가진 medium 화면 밀도 유형을 기준으로 볼 때 1dp는 1pixel에 대응됨 픽셀과 dp의 관계 <ul style="list-style-type: none"> $px = dp \times dpi / 160$ 예) dpi가 160인 경우 1dp은 1pixel과 같음. 그러나, dpi가 240인 경우는 1dp는 1.5pixel이 됨. <p>즉, 모바일 기기의 해상도는 다르더라도 dp를 사용하면 같은 배율로 화면에 출력됨</p>

- dp와 pixel의 관계($\text{px} = \text{dp} \times \text{dpi} / 160$)

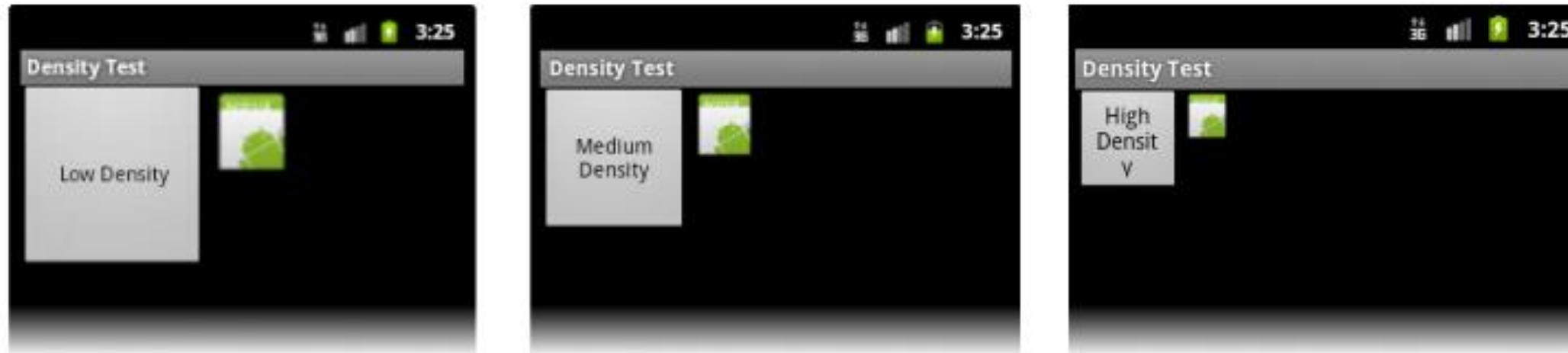
① 160 dpi의 경우, $1\text{pixel} = 1\text{dp} \times 160\text{dpi} / 160$



② 240 dpi의 경우, $1.5\text{pixel} = 1\text{dp} \times 240\text{dpi} / 160$



Low, Medium, High-density 화면밀도에 **dpi 단위**로 크기를 지정했을 때



Low, Medium, High-density 화면밀도에 **DP 단위**를 지원했을 때



- 출처: <http://solarisailab.com/archives/179>



Question

&



Answer

