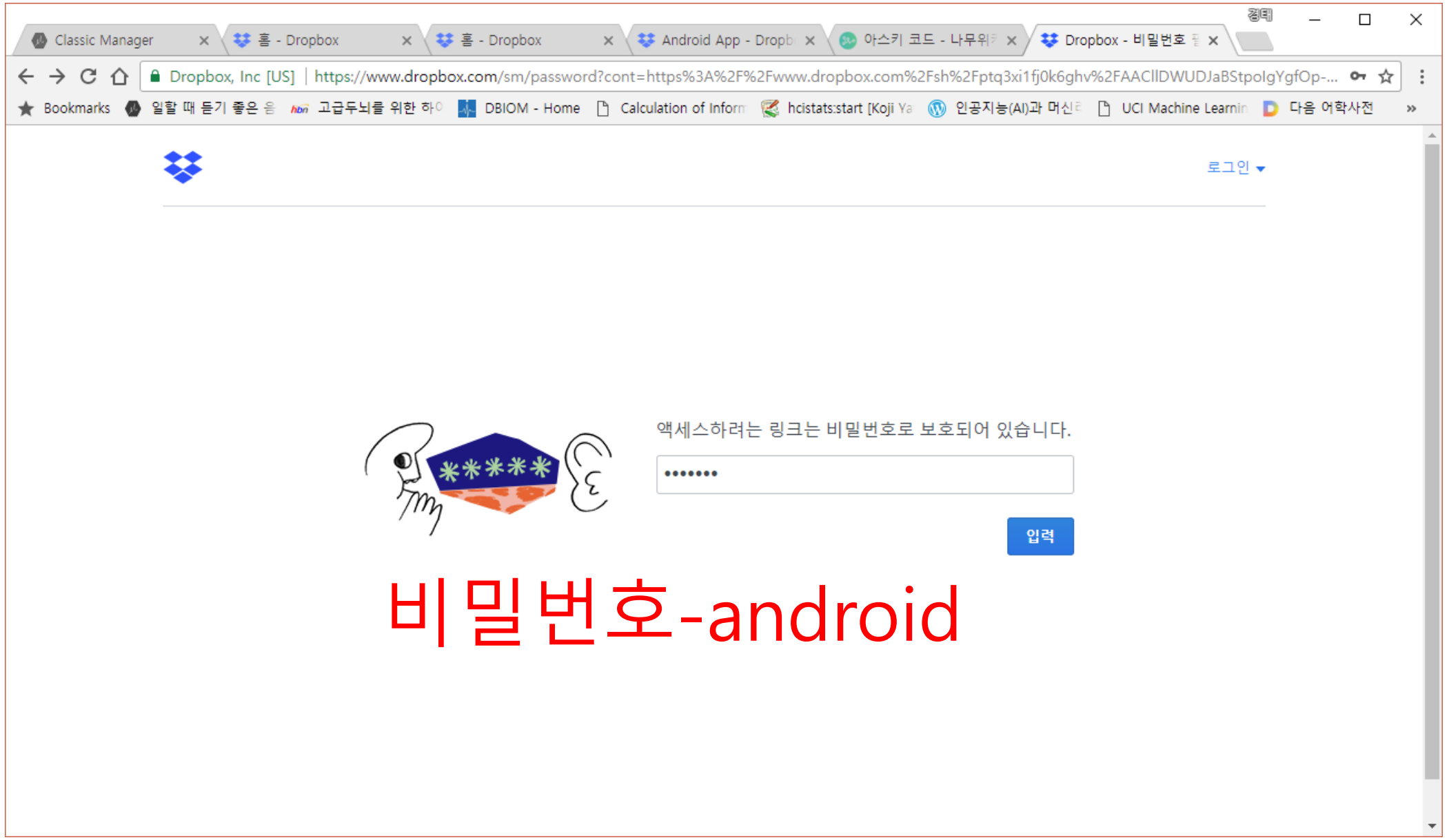
Week11.

위치센서

개발환경 구축 절차

주 차	수 업 내 용
1	수업 소개
2	개발 환경 구축과 맛보기 프로젝트
3	텍스트 출력과 레이아웃
4	이미지의 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 활요
14	구글 맵과 위치 추적
15	**기말 고사**

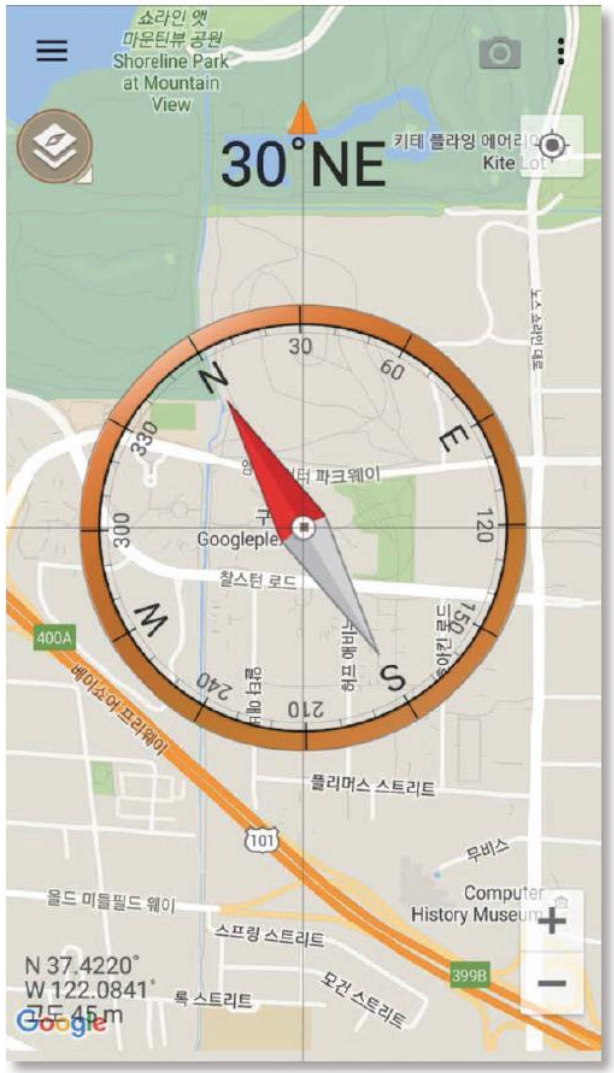
강의 자료-https://goo.gl/4qhyv7



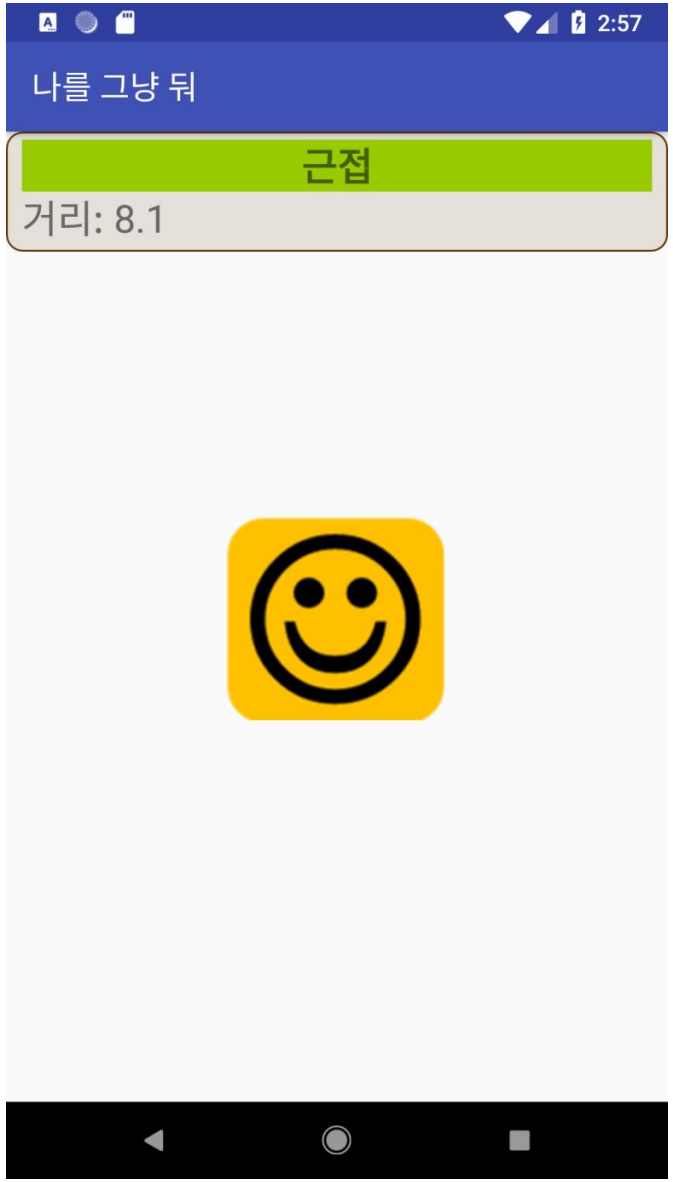
스마트폰에 내장된 센서들…

위치 센서를 이용한 앱의 예

(a) 카메라 화면과 방향



(b) 구글맵 상의 위치와 방향

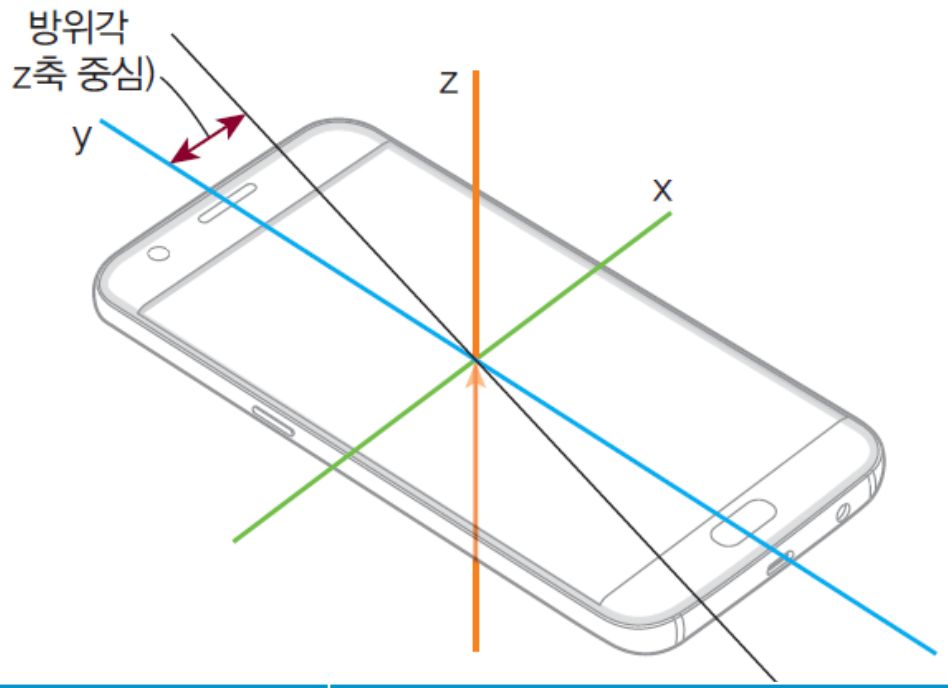


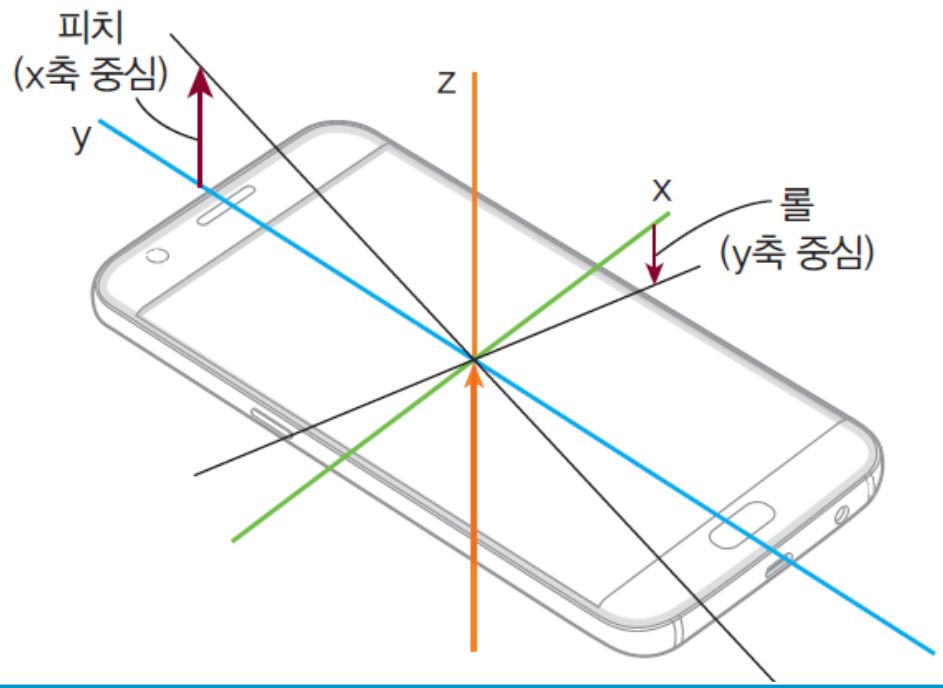
- Smart Compass 앱

모션 센서 원리


레이아웃
activity_main.xml
레이아웃
TextView
액티비티 자바 클래스
MainActivity.java
액티비티 생성
레이아웃 출력
텍스트뷰 인식
위치센서 등록
모션센서 유형 파악
모션센서 값 읽기
모션센서 값 출력
스마트폰
모션 변경
2:57
나를 그냥 둬
근접
거리: 8.1

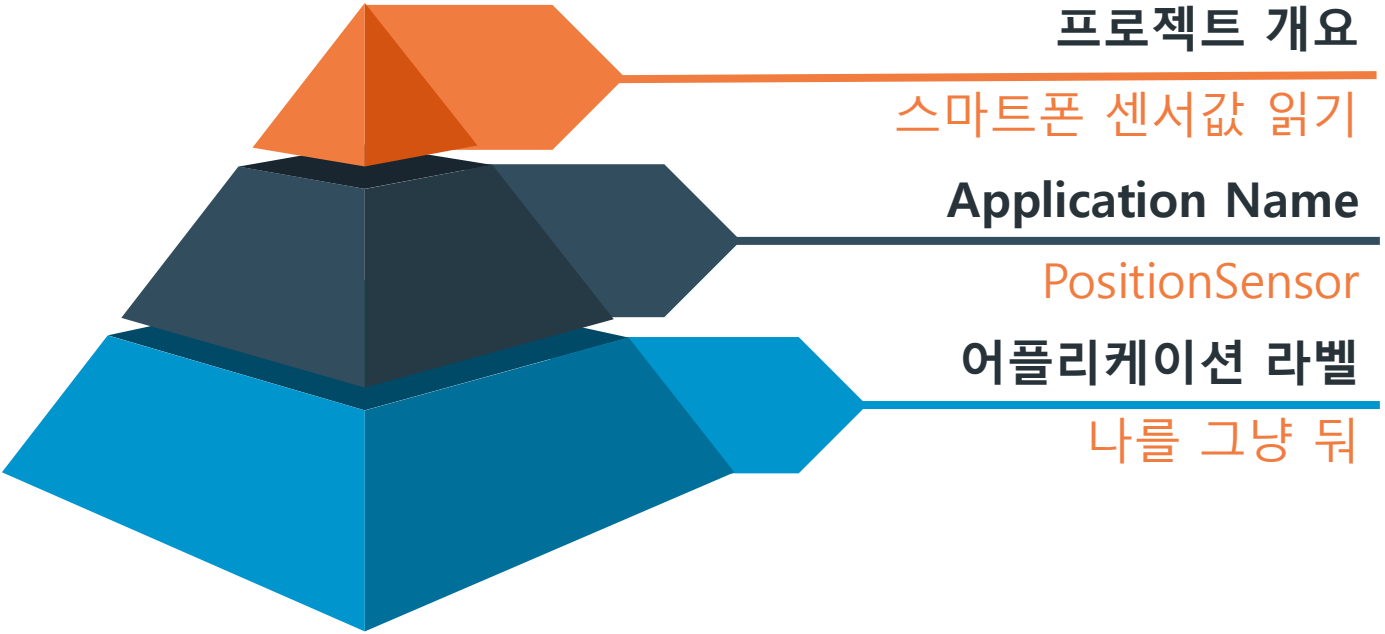
모션 센서는 센서 값을 표현하기 위해 세가지 축 사용





속 성	설 명
롤Roll(왼쪽-오른쪽)	평평한 상태는 0도이고, 왼쪽으로 기울면 90도까지 증가한다. 반대로 오른쪽으로 기울이면 -90도까지 감소한다.
피치pitch(위-아래)	평평한 상태는 0도로, 핸드폰의 윗부분을 땅 쪽으로 기울이면 90도까지 증가하고, 더 기울여 뒤집어지면 180도까지 증가한다. 반대로 핸드폰의 아랫부분을 땅 쪽으로 기울이면 -90도까지 감소하며, 더 기울여 뒤집어지면 -180도까지 감소한다.
아지무스Azimuth(방위각)	폰의 위가 북쪽을 가리키면 0도, 동쪽을 가리키면 90도, 남쪽을 가리키면 180도, 서쪽을 가리키면 270도이다.

Step 0.프로젝트 개요



프로젝트 개요

스마트폰 센서값 읽기

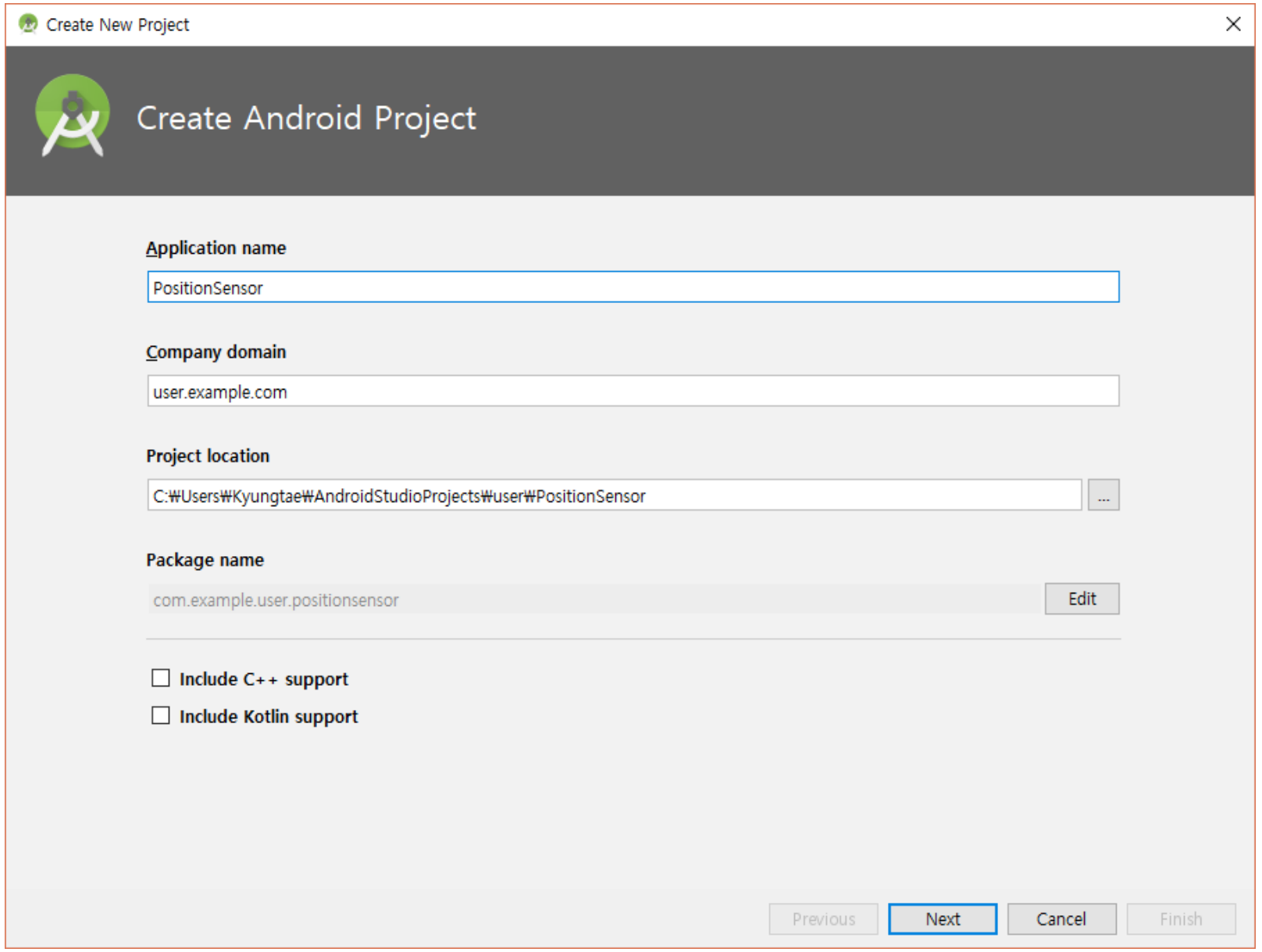
Application Name

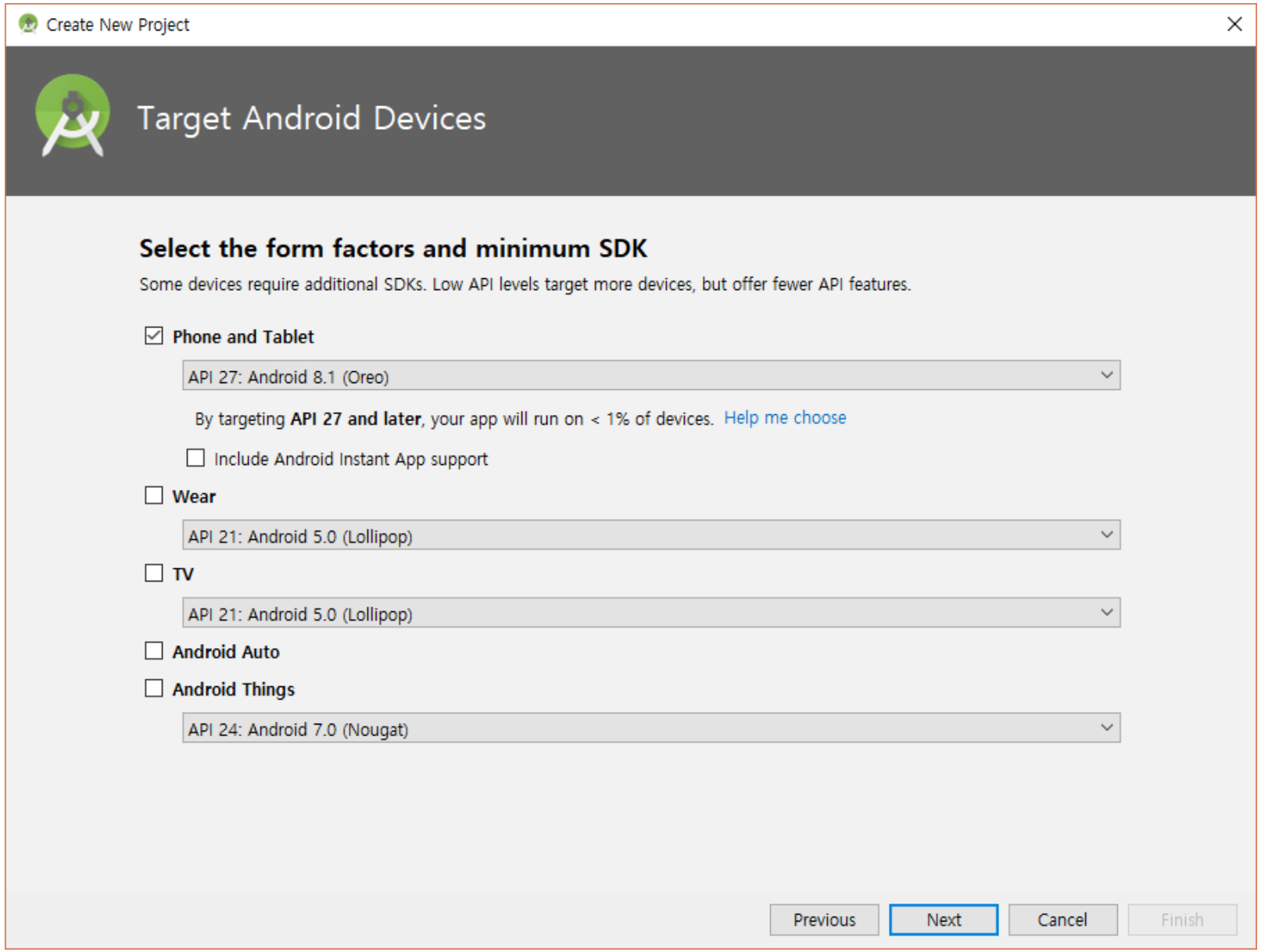
PositionSensor

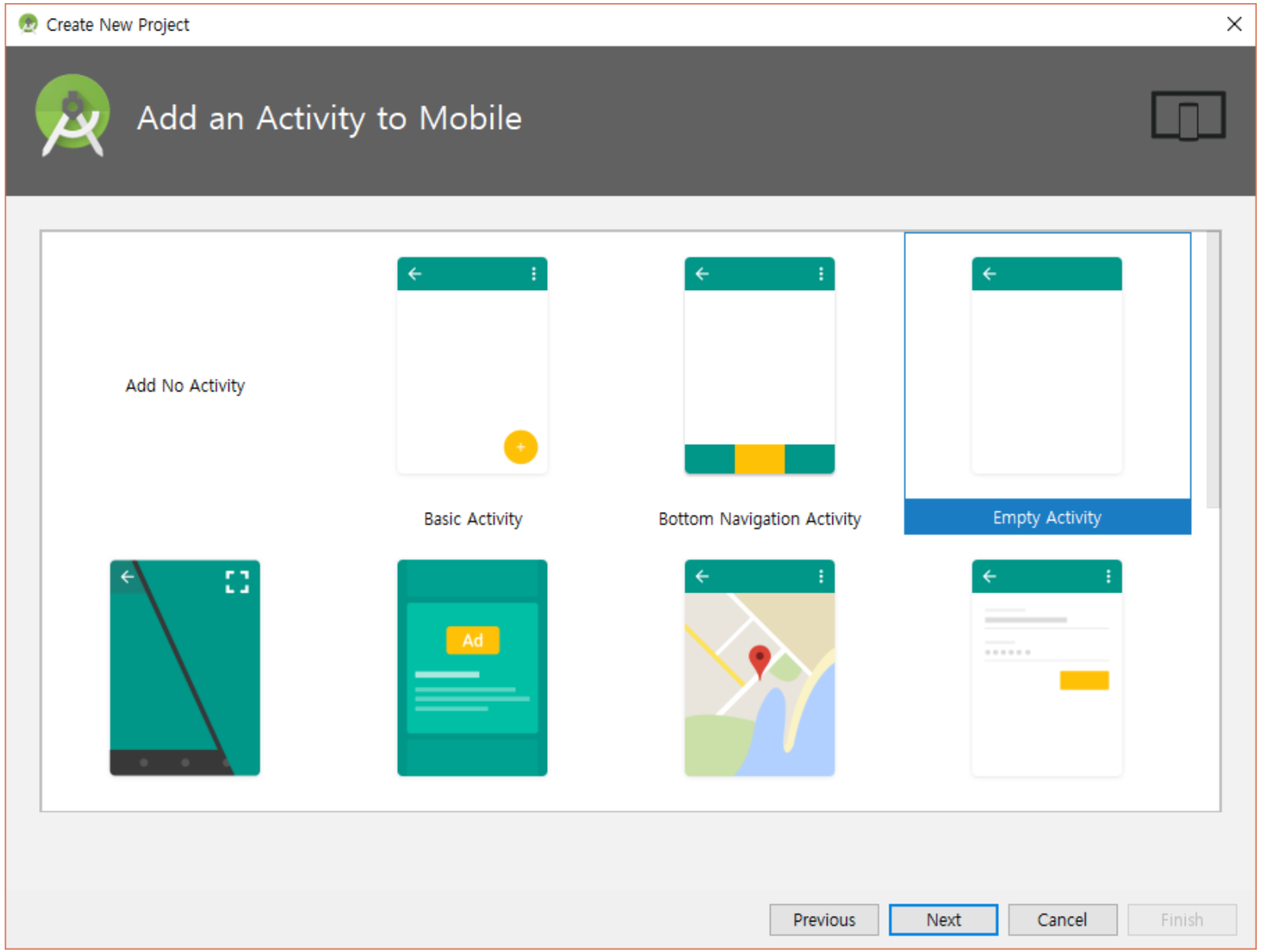
어플리케이션 라벨

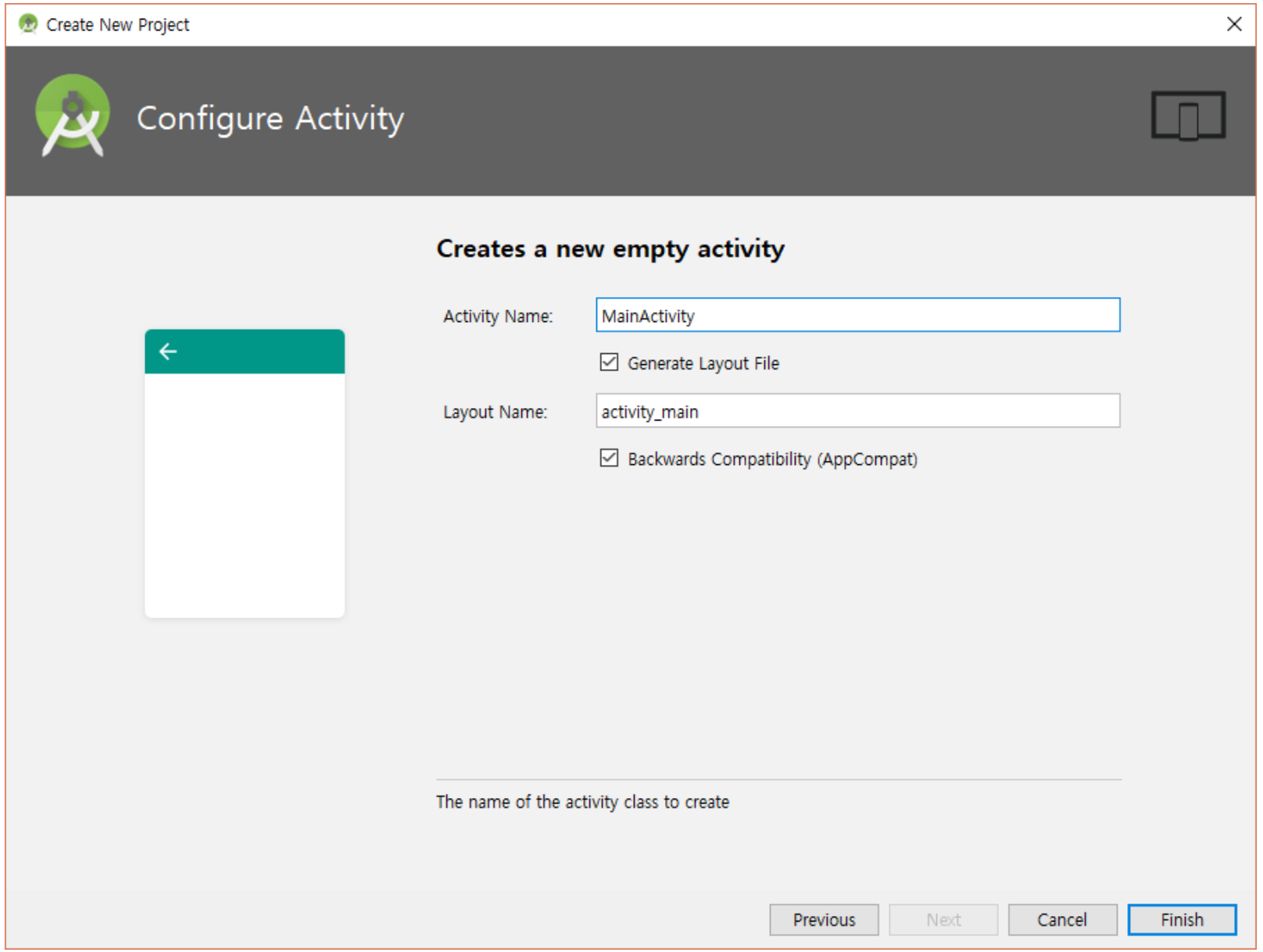
나를 그냥 둬

Create Project – PositionSensor




Create New Project
Target Android Devices
Select the form factors and minimum SDK
Some devices require additional SDKs. Low API levels target more devices, but offer fewer API features.
Phone and Tablet
API 27: Android 8.1 (Oreo)
By targeting API 27 and later, your app will run on < 1% of devices. Help me choose
Include Android Instant App support
Wear
API 21: Android 5.0 (Lollipop)
TV
API 21: Android 5.0 (Lollipop)
Android Auto
Android Things
API 24: Android 7.0 (Nougat)
Previous
Next
Cancel
Finish


Create New Project
Add an Activity to Mobile
Add No Activity
Basic Activity
Bottom Navigation Activity
Empty Activity
Ad
Previous
Next
Cancel
Finish


Create New Project
Configure Activity
Creates a new empty activity
Activity Name:
MainActivity
Generate Layout File
Layout Name:
activity_main
Backwards Compatibility (AppCompat)
The name of the activity class to create
Previous
Next
Cancel
Finish

Step 1. 프로젝트 생성

절차	내 용
①프로젝트 시작	메뉴에서 'File → New Project' 클릭
②프로젝트 구성	Application Name: **PositionSensor**
	Company Domain: kyungtae.example.com(디폴트 사용)
	Project Location: ~/AndroidStudioProject/ktpark/PositionSensor
③제품형태	Phone and Tablet(사용할 안드로이드 버전 지정: Android 8.1 Oreo)
④액티비티 유형	Empty Activity
⑤파일 옵션	Activity Name: MainActivity(디폴트 사용)
	Layout Name: activity_main(디폴트 사용)

Step 2. 파일 편집

모듈	폴더	소스 파일	편집 내용
manifests		AndroidManifest.xml	
java	com.example.kyungtae.video1	MainActivity.java	• 센서 등록 • 센서 종류 확인 및 값 변경 확인 • 근접이면 이미지 변경 및 진동
res	anim	shaking.xml	• 아이콘 이미지의 진동 애니메이션
	drawable	shape_list	• 출력모양 설계(배경색)
	layout	activity_main.xml	• 이미지의 화면 중앙 배치
	mipmap	ic_launcher.png	
	values	colors.xml	
		dimens.xml	
		strings.xml	• 어플리케이션 라벨 수정 • "나를 그냥 둬"의 문자열 추가
		styles.xml	

이미지 리소스

smile.png

angry.png

(drawable)

화면 레이아웃

```
RelativeLayout
  ImageView
    id @+id/img
    src @drawable/smile
    ...
```

activity_main.xml (layout)

액티비티 제어

```
onCreate()
  super onCreate()
  setContentView(R.layout.activity_main)
  img = findViewById(R.id.img)
  ...
onSensorChanged()
  ...
   ani = AnimationUtil.loadAnimation
  (this, R.anim.shaking)
  img.setImageResource(R.drawable.angry);
  img.startAnimation(ani);
  mVibe. ... vibrate(1000);
  ...
```

MainActivity.java (layout)

목록 아이템의 모양

```
set
  translate
```

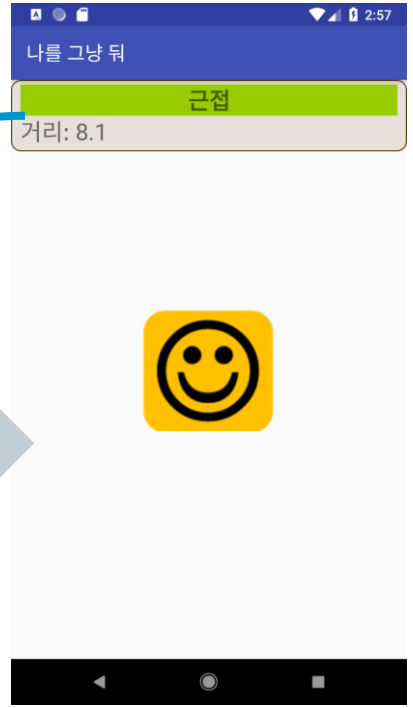
shaking.xml (drawable)

좌우로 진동

컴파일/빌더

애니메이션 설정

이미지에
애니메이션 설정



어플리케이션 구성
액티비티의 자바 클래스

텍스트 자원

```
string
  app_name 나를 버려 둬
```

strings.xml (values)

앱 라벨

어플리케이션 기본 정보

```
application
  icon  @mipmap/ic_launcher
  label @string/app_name
  theme @style/AppTheme
  activity
    name MainActivity
```

AndroidManifest.xml (manifest)

컴파일/빌더 정보

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

(Gradle Scripts)

Step 2.1 텍스트 자원의 편집

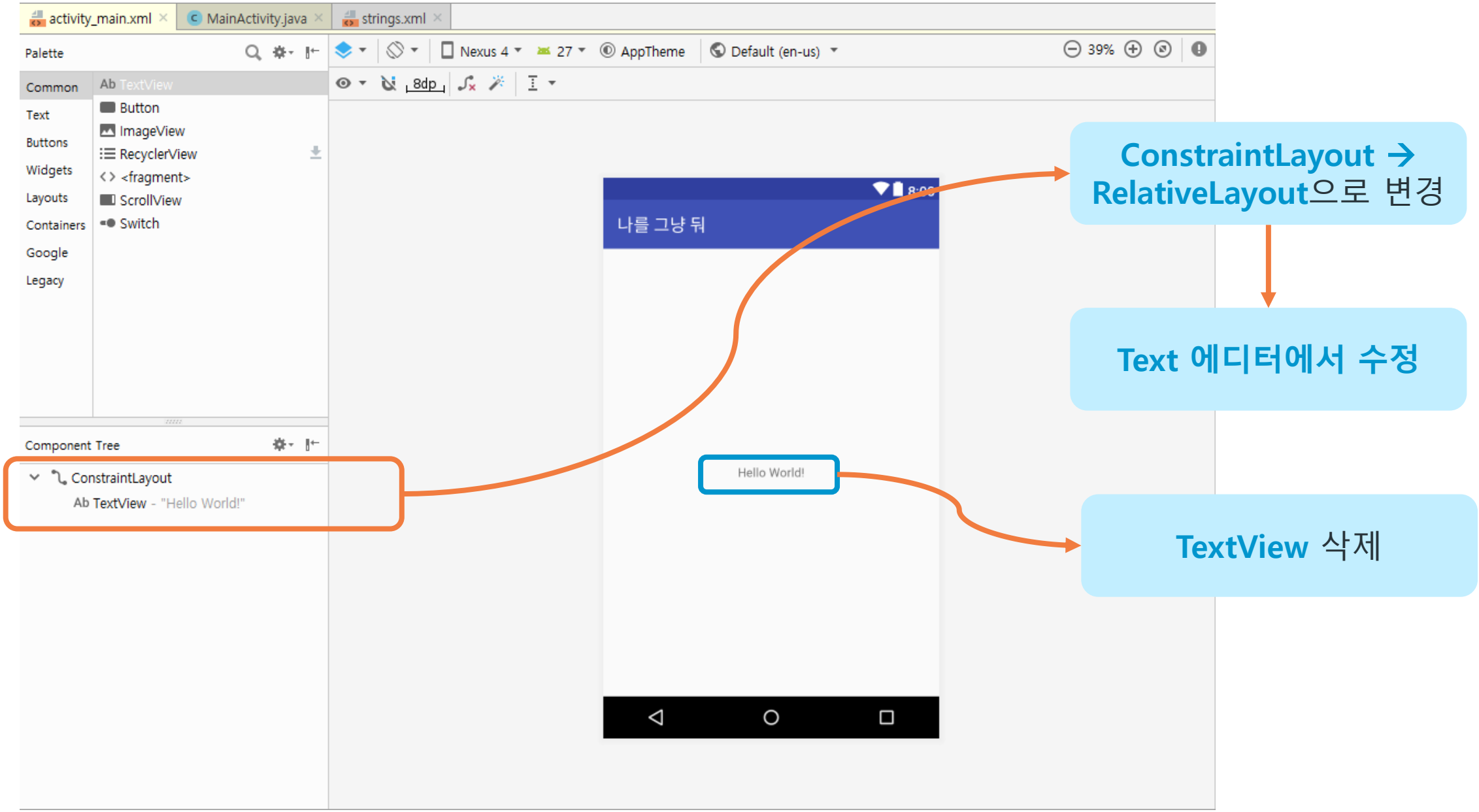
- strings.xml

activity_main.xml | shape_list.xml | MainActivity.java | strings.xml

Edit translations for all locales in the translations editor.

```
1  <resources>
2      <string name="app_name">나를 그냥 둬</string>
3
4      <string name="sensor_proximity">근접</string>
5  </resources>
6
7
```

2.2 화면 설계


activity_main.xml
MainActivity.java
strings.xml
Palette
Common
Text
Buttons
Widgets
Layouts
Containers
Google
Legacy
Ab TextView
Button
ImageView
RecyclerView
<fragment>
ScrollView
Switch
Nexus 4
27
AppTheme
Default (en-us)
39%
8dp
Component Tree
ConstraintLayout
Ab TextView - "Hello World!"
나를 그냥 둬
Hello World!
ConstraintLayout → RelativeLayout으로 변경
Text 에디터에서 수정
TextView 삭제

• Layout 변경 및 기본 TextView 삭제

activity_main.xml × | MainActivity.java × | strings.xml × | shape_list.xml ×

android.support.constraint.ConstraintLayout

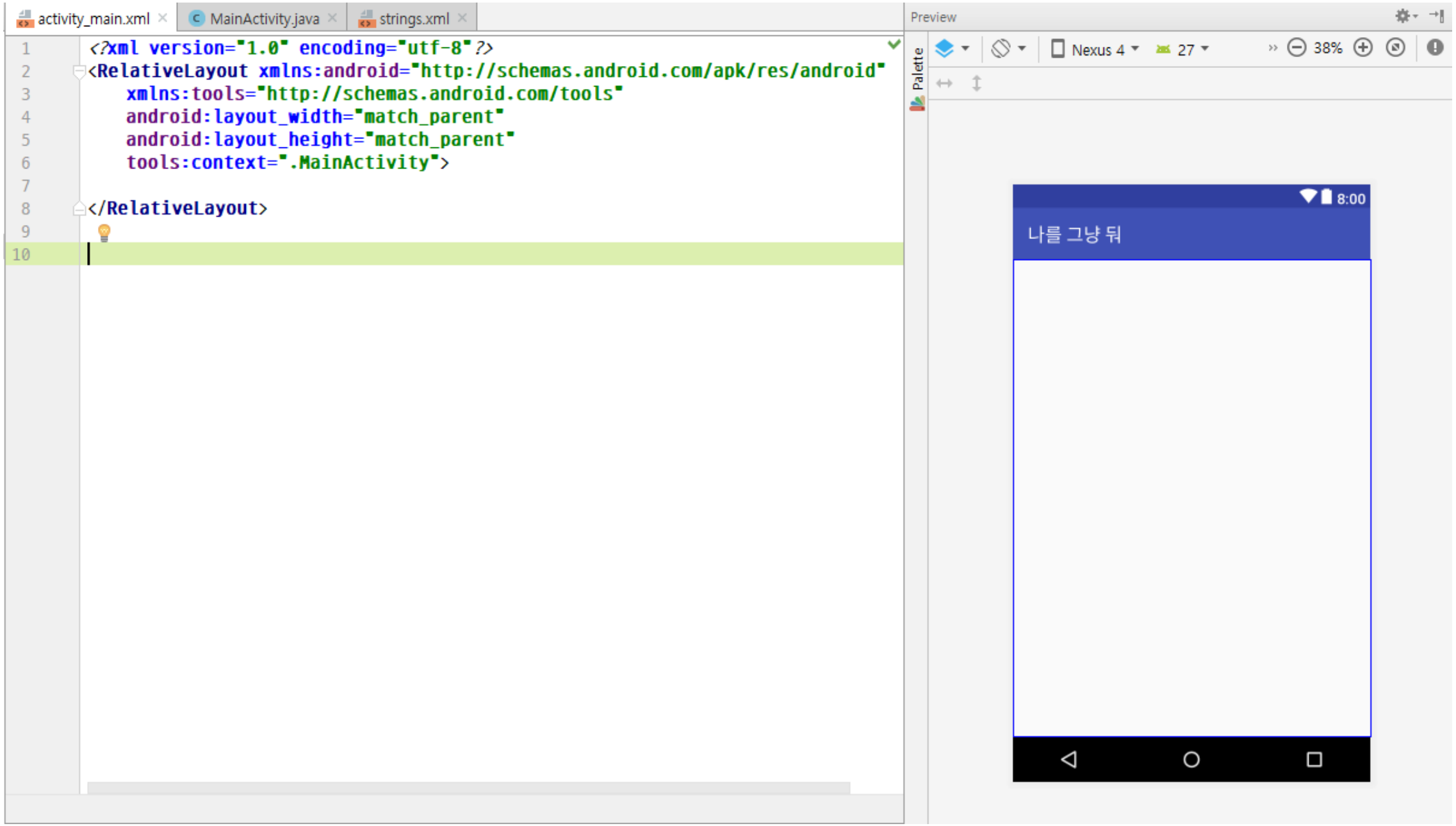
```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <android.support.constraint.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      android:layout_width="match_parent"
6      android:layout_height="match_parent"
7      tools:context="com.example.kyungtae.audio1.MainActivity">
8
9      <TextView
10         android:layout_width="wrap_content"
11         android:layout_height="wrap_content"
12         android:text="Hello World!"
13         app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
14         app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
15         app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
16         app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
17
18 </android.support.constraint.ConstraintLayout>
19
```

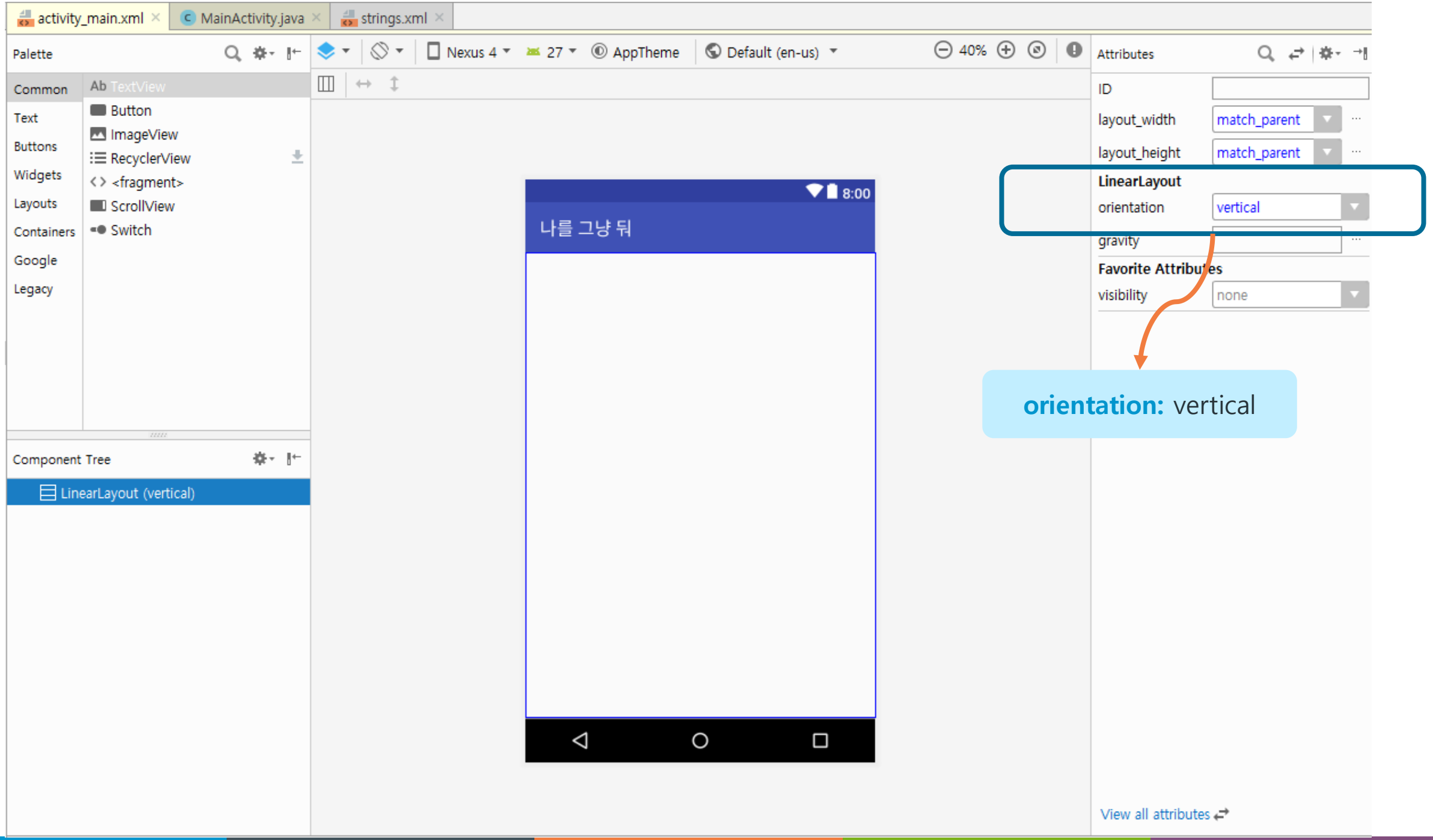
삭제

activity_main.xml × | MainActivity.java × | strings.xml ×

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
4      xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
5      android:layout_width="match_parent"
6      android:layout_height="match_parent"
7      tools:context=".MainActivity">
8
9  </RelativeLayout>
10
11
```

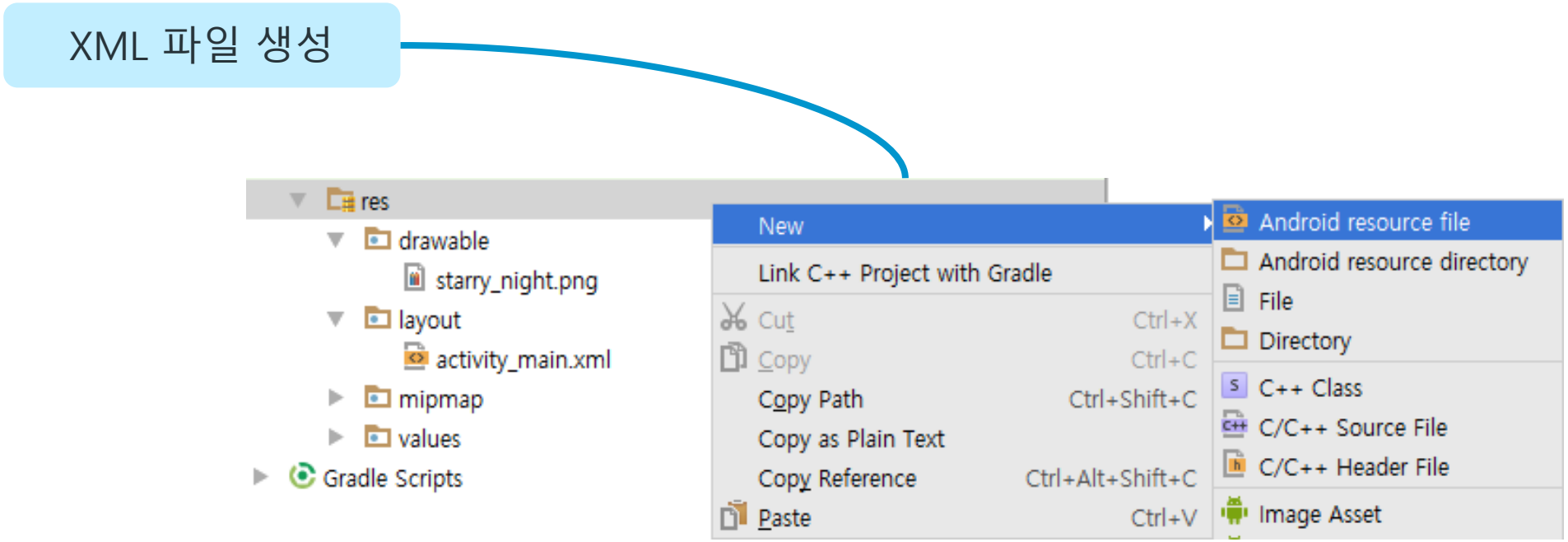
- activity_main.xml




activity_main.xml
MainActivity.java
strings.xml
Palette
Common
Text
Buttons
Widgets
Layouts
Containers
Google
Legacy
TextView
Button
ImageView
RecyclerView
<fragment>
ScrollView
Switch
Component Tree
LinearLayout (vertical)
Nexus 4
27
AppTheme
Default (en-us)
40%
8:00
나를 그냥 둬
Attributes
ID
layout_width
match_parent
layout_height
match_parent
LinearLayout
orientation
vertical
gravity
Favorite Attributes
visibility
none
View all attributes
orientation: vertical

2.3 drawable 리소스 – shape_list.xml추가

- **shape_list.xml** 생성(res/drawable 폴더)
  - drawable resource를 이용한 그림 출력



• Set New Resource File - shape_list.xml

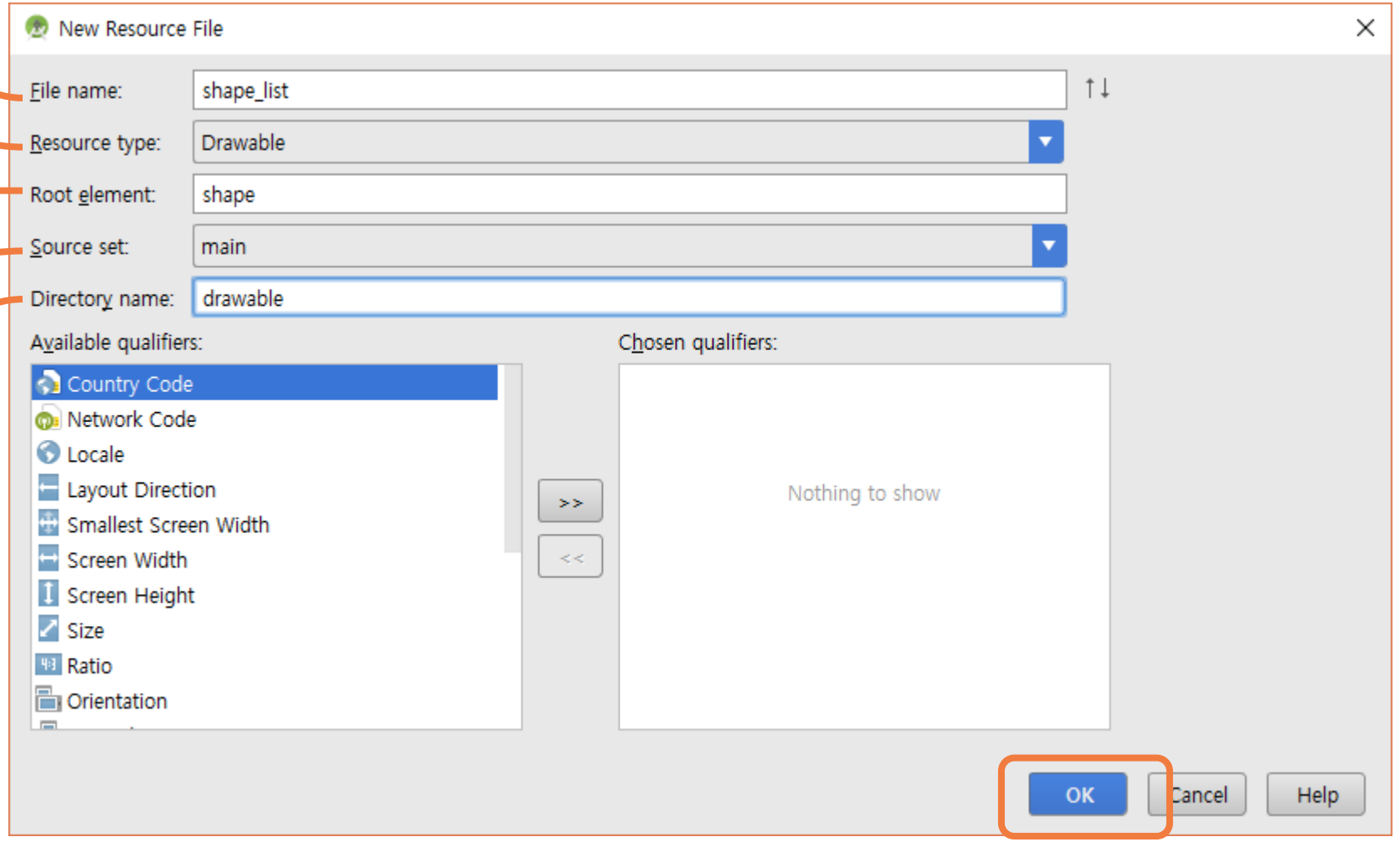
File name: shape_list

Resource type: Drawable

Root element: shape

Source set: main

Directory name: drawable



• shape_list.xml

activity_main.xml × | MainActivity.java × | shape_list.xml ×

```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <shape xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      android:shape="rectangle">
4
5      <solid android:color="#3061380B"/>
6
7      <stroke android:width="1dp" android:color="#61380B"/>
8
9      <padding
10         android:top="2dp"
11         android:bottom="2dp"
12         android:left="10dp"
13         android:right="10dp">
14     </padding>
15
16     <corners android:radius="5dp"></corners>
17
18 </shape>
19
20
```

출력모양을 내부의 색

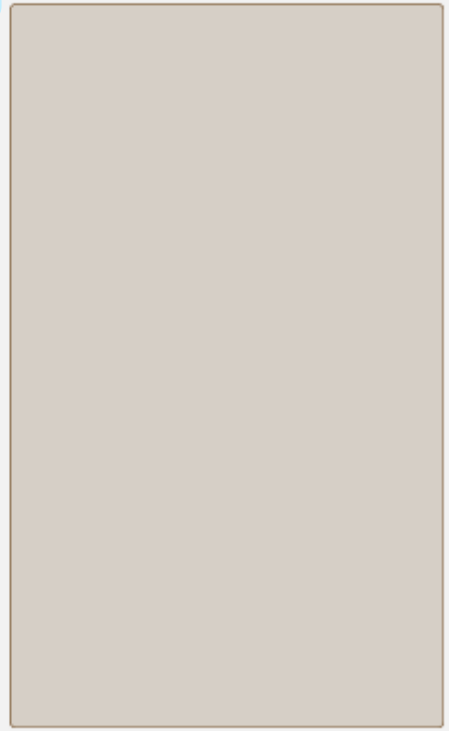
출력모양을 테두리의 색

내부 패딩 정보

출력모양 모서리를 둥근 모양으로 지정(반지름은 5dp)

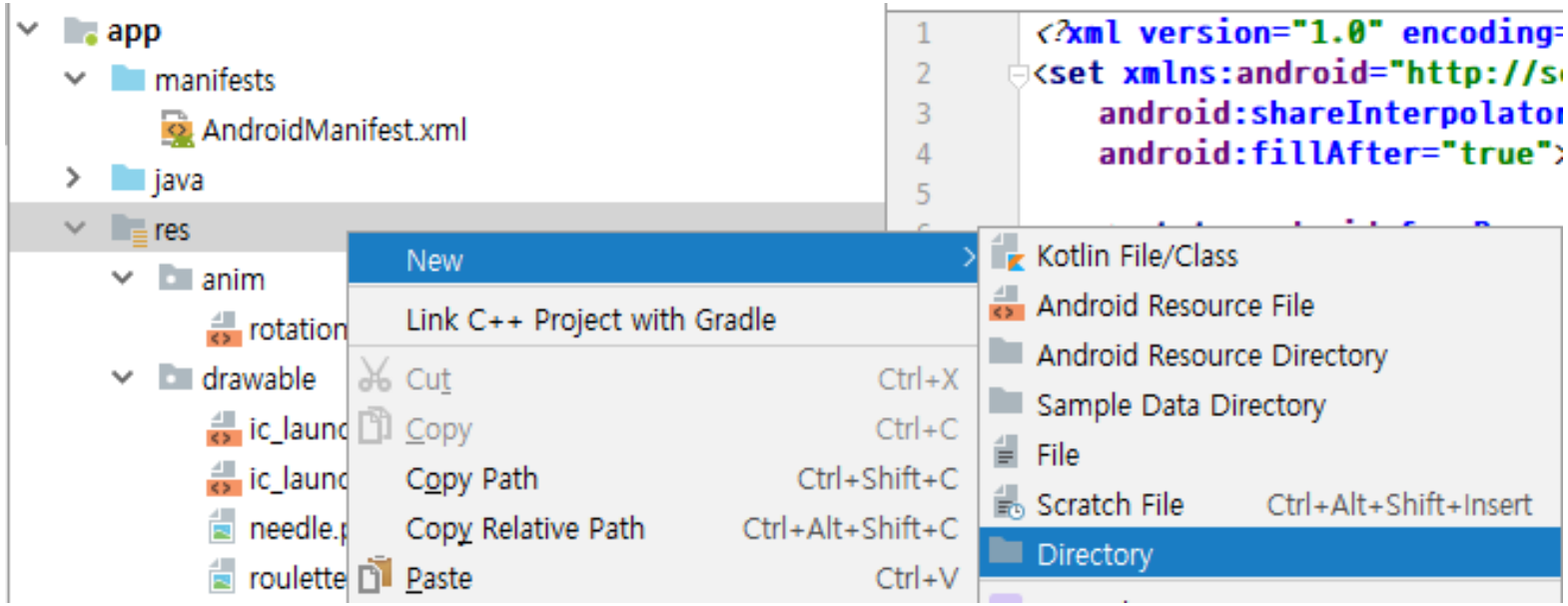
Preview

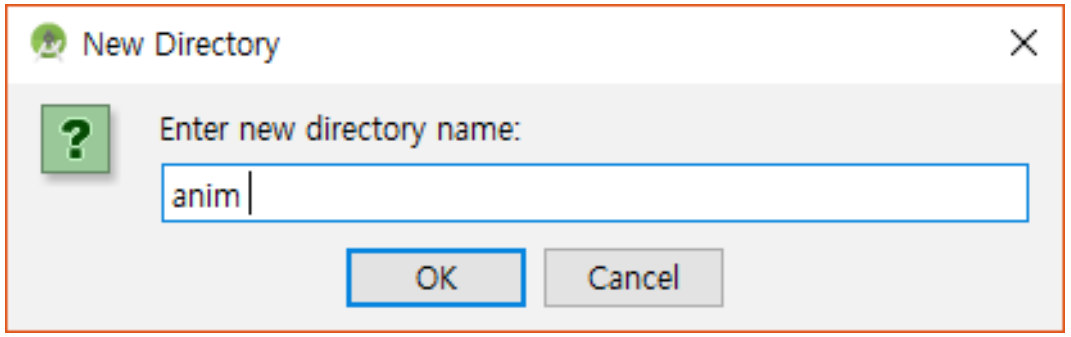
28%



Animation 객체 추가 – res/anim 폴더 만들기

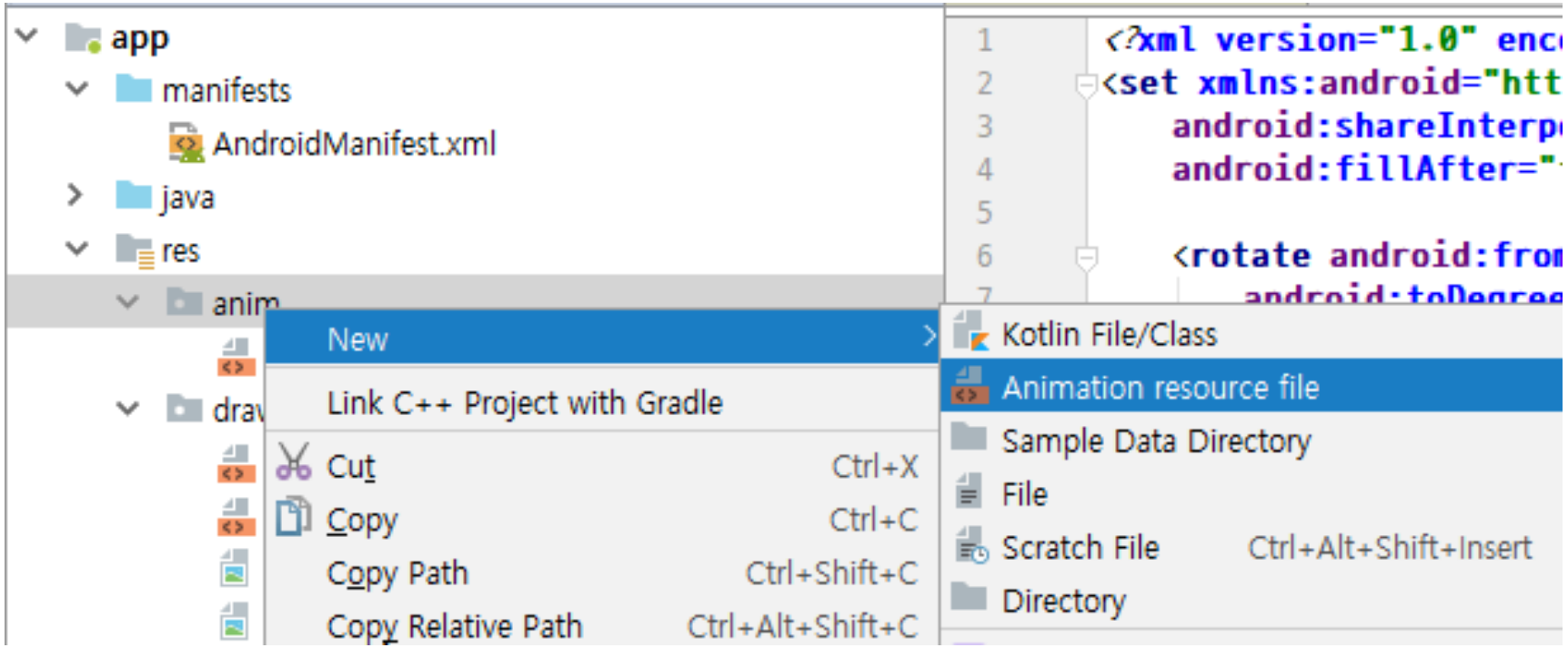
- 에니메이션 설정을 위한 xml 파일 생성



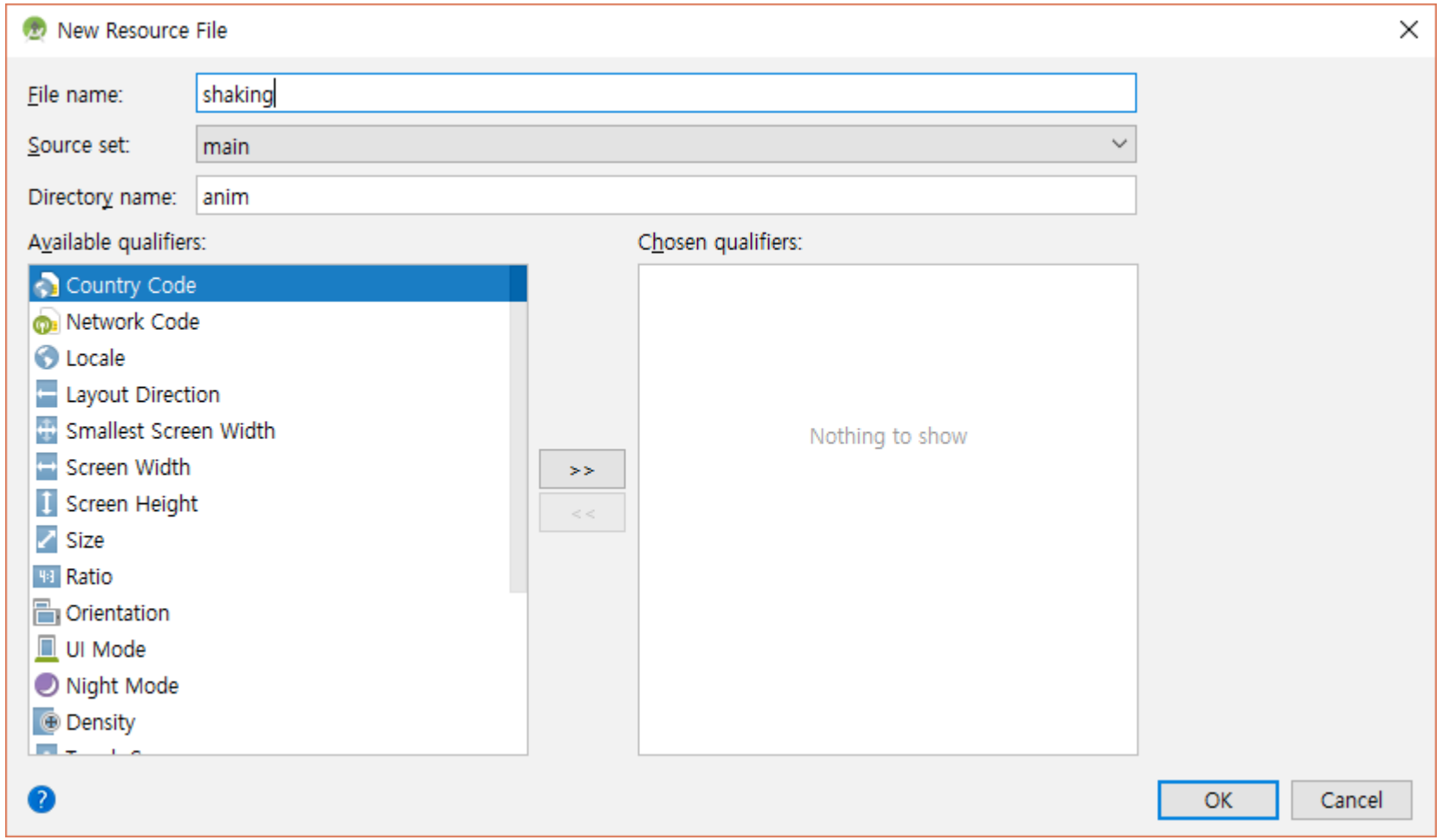


Animation 객체 추가 – rotation.xml 파일 만들기

- 에니메이션 설정을 위한 xml 파일 생성



shaking.xml 파일 만들기

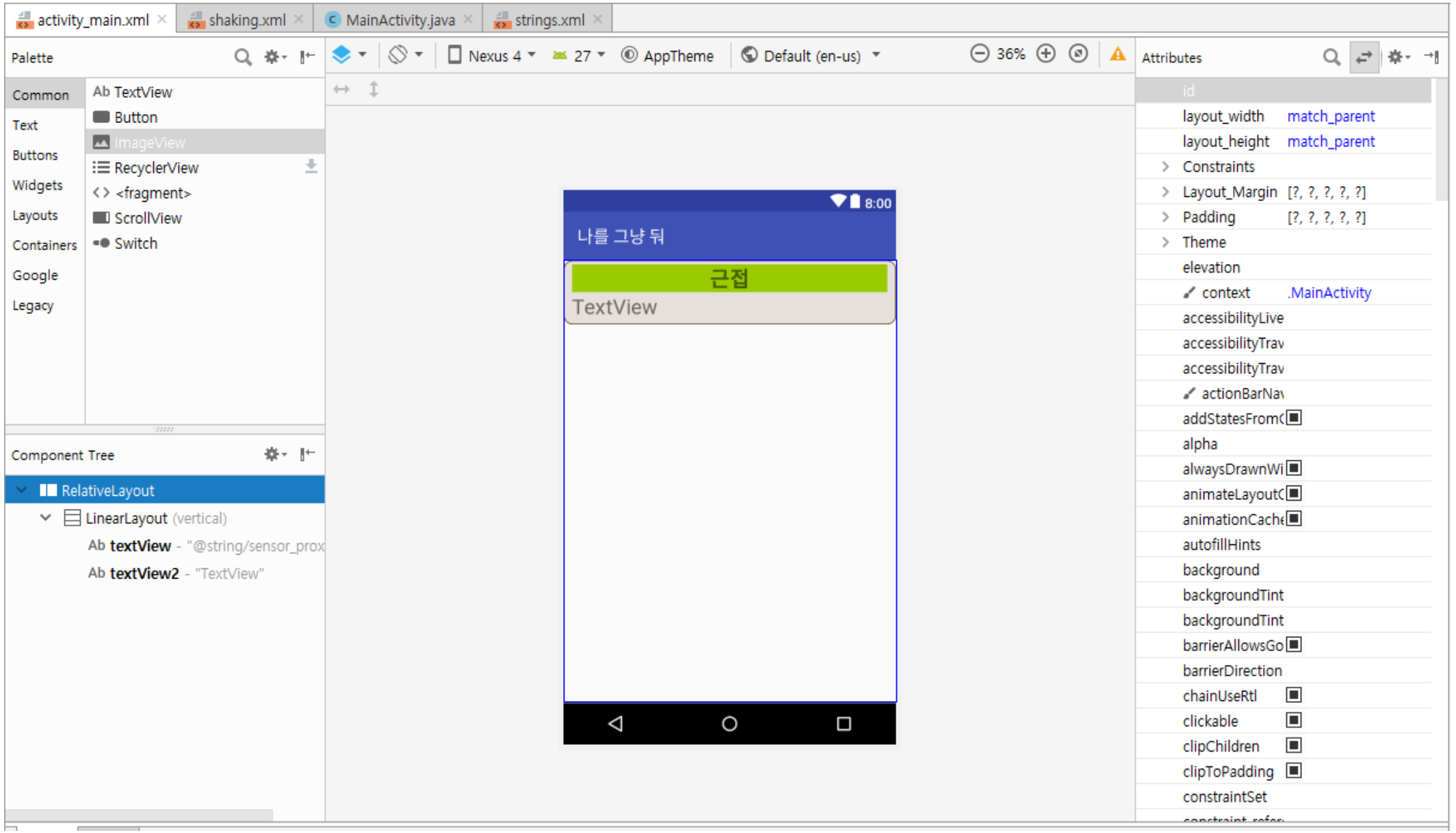


shaking.xml 파일

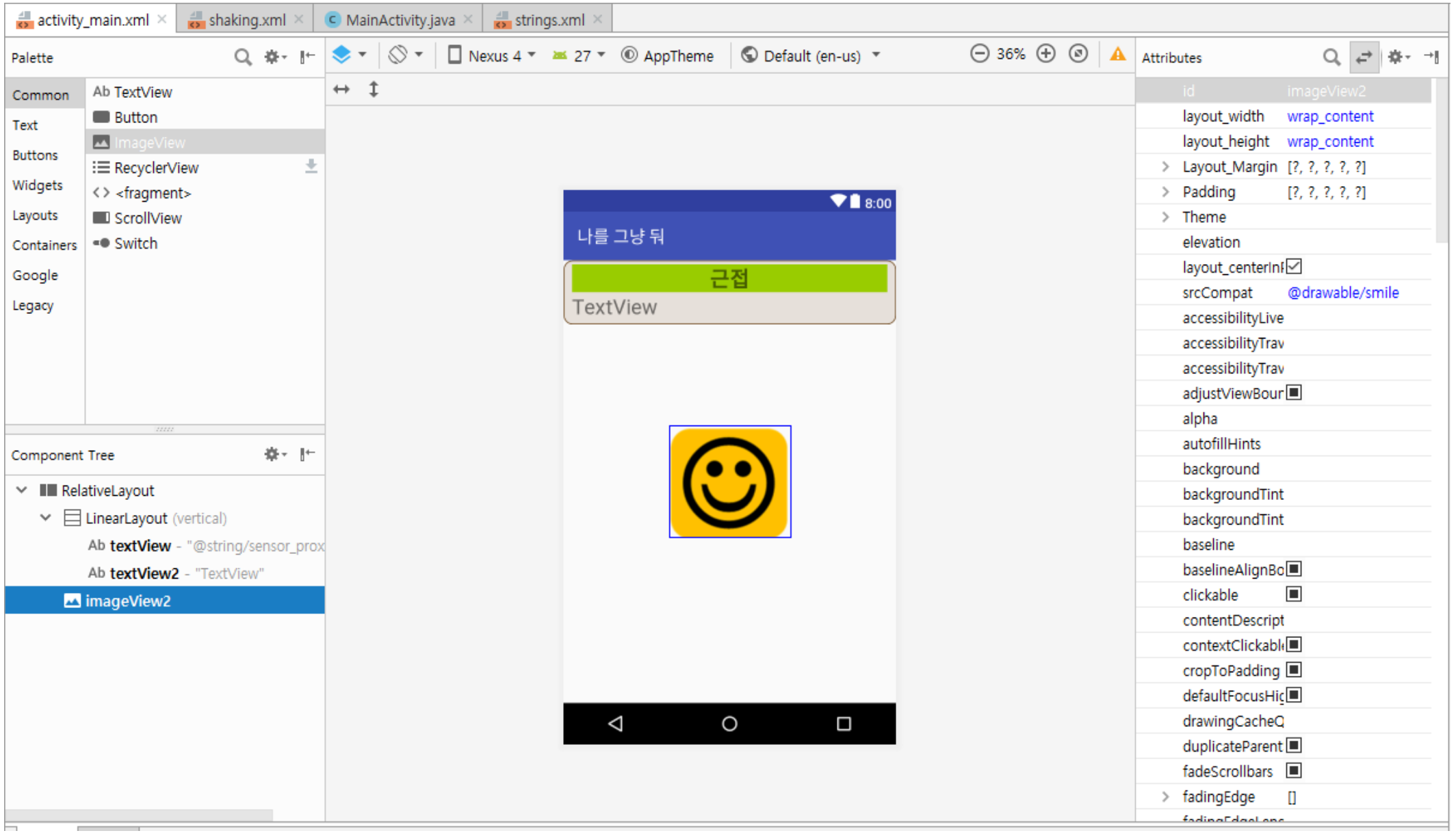
activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java | strings.xml

```xml
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<set xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <!-- 이동위치 변화:
         x방향으로 이미지너비의 2% 크기만큼을 100msec 초 동안 10회 반복 -->
    <translate
        android:fromXDelta="-2%"
        android:toXDelta="2%"
        android:duration="100"
        android:repeatCount="10">
    </translate>

</set>

```

근접 센서 정보 – TextView



애니메이션용 이미지 – ImageView



2.5 Activity 제어(MainActivity.java)

- 센서이벤트 처리를 위한 액티비티 인터페이스 추가

activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java

```
1  package com.example.user.positionsensor;
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
```

센서값 변화에 따른 이벤트 처리를 위한 클래스

activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java

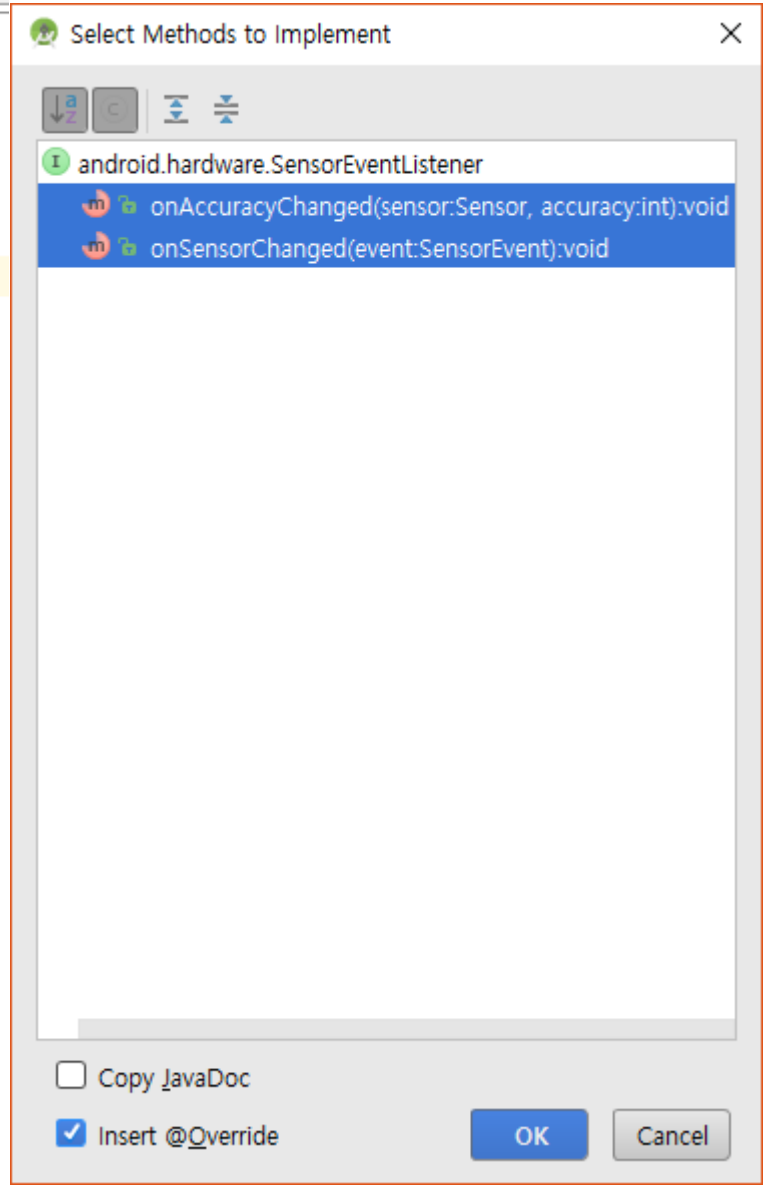
```
1  package com.example.user.positionsensor;
2
3  import android.hardware.SensorEventListener;
4  import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
5  import android.os.Bundle;
6
7  public class MainActivity extends AppCompatActivity implements SensorEventListener {
8
9      @Override
10     protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
11         super.onCreate(savedInstanceState);
12         setContentView(R.layout.activity_main);
13     }
14 }
15
```

• 센서값 처리를 위한 매소드 구현(@override)

activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java

```
1  package com.example.user.positionsensor;
2
3  import android.hardware.SensorEventListener;
4  import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
5  import android.os.Bundle;
6
7  public class MainActivity extends AppCompatActivity implements SensorEventListener {
8
9
10                                                    tanceState) {
11
12                                                    in);
13
14
15
16
```

Implement methods
Make 'MainActivity' abstract
Create Test
Create subclass
Unimplement Interface
Annotate interface 'SensorEventListener' as @Deprecated



activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java

```java
package com.example.user.positionsensor;

import android.hardware.Sensor;
import android.hardware.SensorEvent;
import android.hardware.SensorEventListener;
import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
import android.os.Bundle;

public class MainActivity extends AppCompatActivity implements SensorEventListener {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
    }

    @Override
    public void onSensorChanged(SensorEvent event) {

    }

    @Override
    public void onAccuracyChanged(Sensor sensor, int accuracy) {

    }
}
```

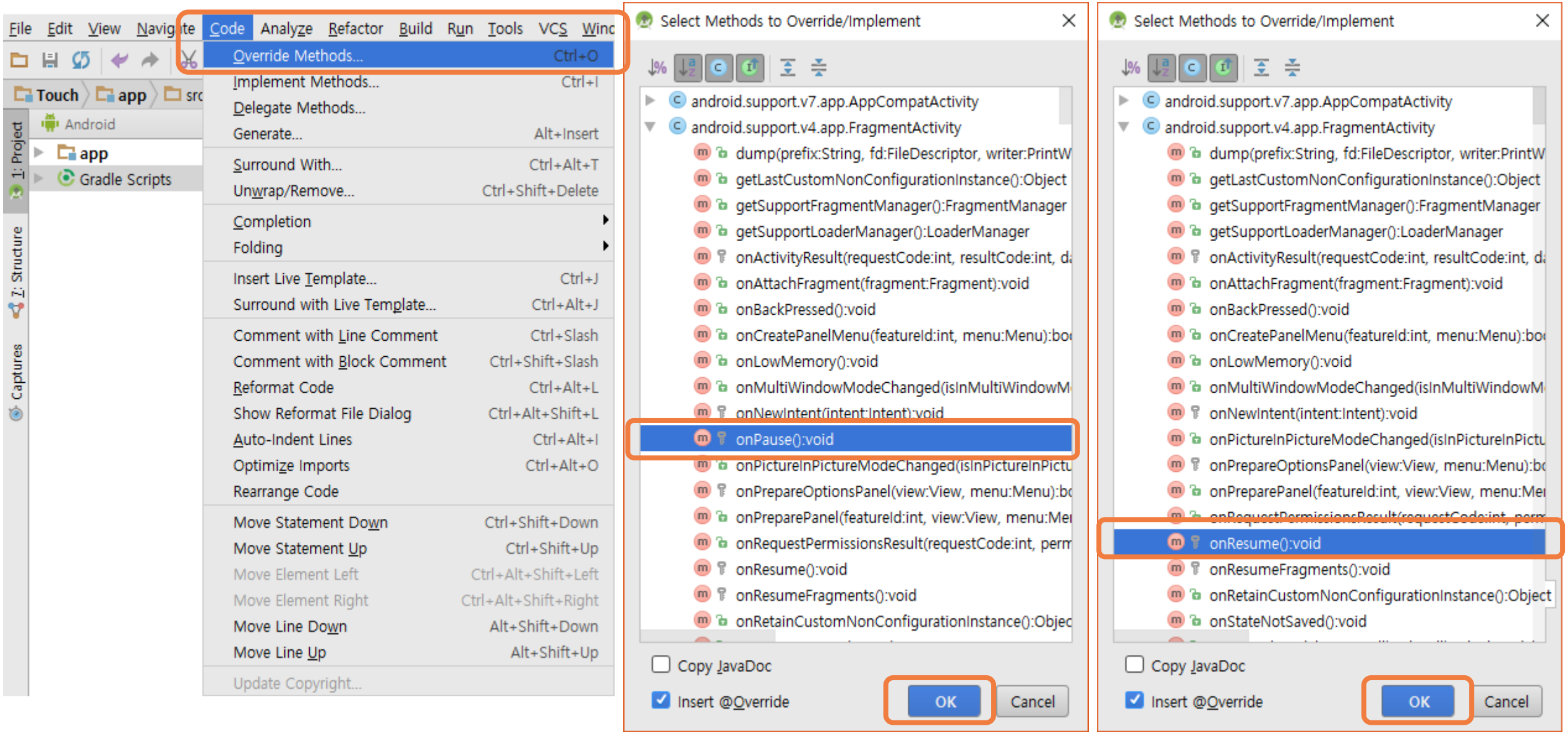
센서 값이 변할 때 호출

등록된 센서의 정확도가 변할 대 호출

- 센서와 진동을 처리하기 위한 변수 선언 **(빨간상자만 입력)**

```
17  public class MainActivity extends AppCompatActivity implements SensorEventListener{
18
19      ImageView img;
20      TextView textView;
21
22      SensorManager sm;
23      Sensor sensor_proximity;
24
25      Vibrator mVibe;
26
27      @Override
28      protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
29          super.onCreate(savedInstanceState);
30          setContentView(R.layout.activity_main);
31
32          img = (ImageView) findViewById(R.id.imgSmile);
33          textView = (TextView) findViewById(R.id.textPosition);
34
35          sm = (SensorManager) getSystemService(SENSOR_SERVICE);
36          sensor_proximity = sm.getDefaultSensor(Sensor.TYPE_PROXIMITY);
37
38          mVibe = (Vibrator) getSystemService(Context.VIBRATOR_SERVICE);
39      }
40
```

onPause()/onResume() 매소드 재정의(Override)



- 재정의를 위한 매소드 추가

```
40
41      @Override
42      protected void onPause() {
43          super.onPause();
44      }
45
46      @Override
47      protected void onResume() {
48          super.onResume();
49      }
```

화면에 표시되는 상태에서 사용자와 상호작용하지 않을 때

액티비티가 일시정지(pause)상태에서 복귀할 때 호출

(빨간상자만 입력)

```
45      @Override
46      protected void onPause() {
47          super.onPause();
48          sm.unregisterListener(this);
49      }
50
51      @Override
52      protected void onResume() {
53          super.onResume();
54
55          sm.registerListener( listener: this, sensor_proximity, SensorManager.SENSOR_DELAY_NORMAL);
56      }
```

- 근접 센서의 값 읽어서 처리하기**(빨간상자만 입력)**

```
41      @Override
42      public void onSensorChanged(SensorEvent event) {
43
44          if (event.sensor.getType() == Sensor.TYPE_PROXIMITY){
45
46              textView.setText("거리: " + event.values[0]);
47
48              if(event.values[0] < 5){ // min=0, max=10
49                  Animation ani = AnimationUtils.loadAnimation( context: this, R.anim.shaking);
50
51                  img.setImageResource(R.drawable.angry);
52                  img.startAnimation(ani);
53
54                  // 1000 : Vibrate for 1 sec
55                  // VibrationEffect.DEFAULT_AMPLITUDE - would perform vibration at full strength
56                  VibrationEffect effect = VibrationEffect.createOneShot( milliseconds: 1000, VibrationEffect.DEFAULT_AMPLITUDE);
57                  mVibe.vibrate(effect);
58              }else{
59                  img.setImageResource(R.drawable.smile);
60              }
61          }
62
63      }
64
```

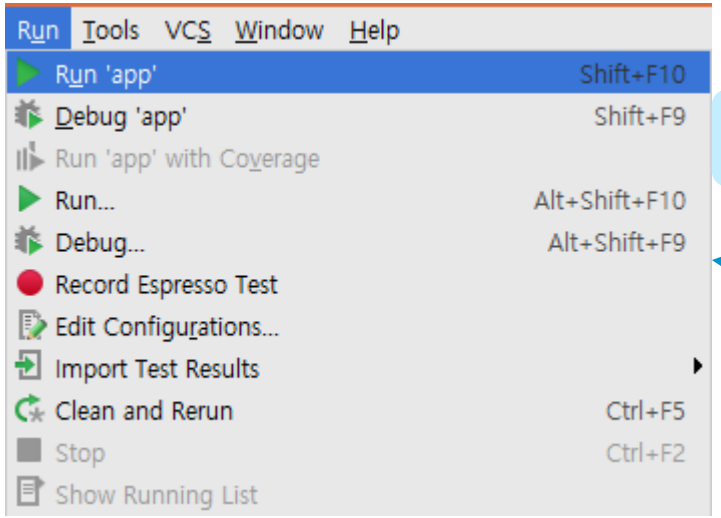
빨간줄 처리하기
(진동 사용에 대한 허가가 필요)

- 진동 사용 허가 주기-AndoridManifest.xml **(빨간상자만 입력)**

activity_main.xml | shaking.xml | MainActivity.java | AndroidManifest.xml

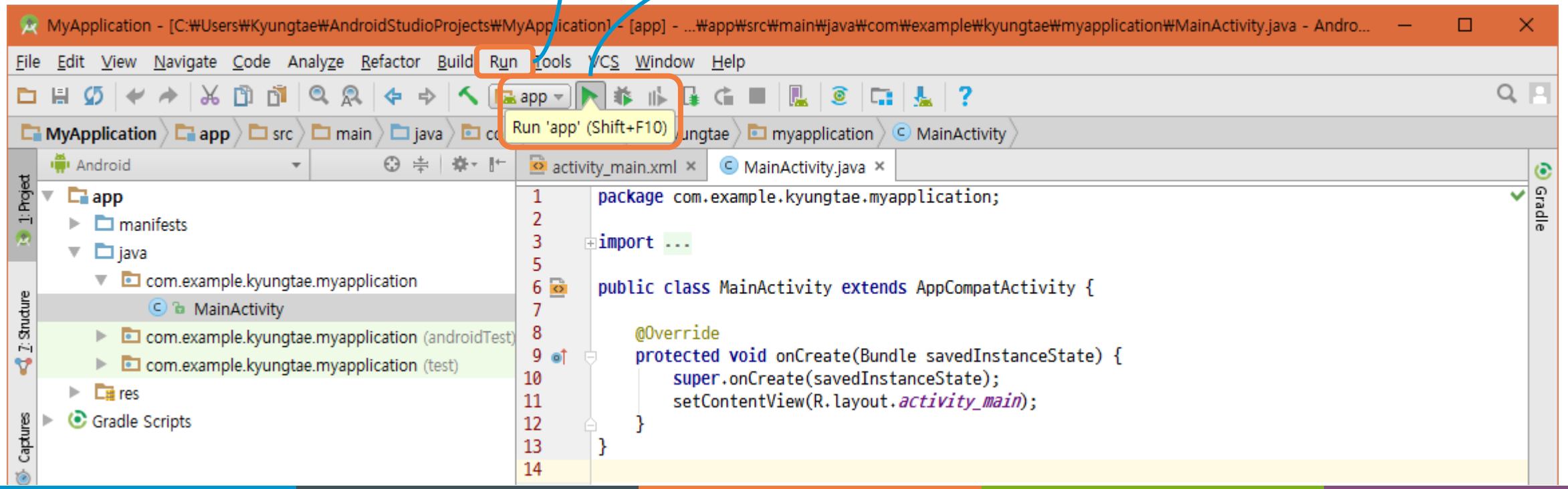
```
1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2  <manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
3      package="com.example.user.positionsensor">
4
5      <uses-permission android:name="android.permission.VIBRATE" />
6
7      <application
8          android:allowBackup="true"
9          android:icon="@mipmap/ic_launcher"
10         android:label="나를 그냥 둬"
11         android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
12         android:supportsRtl="true"
13         android:theme="@style/AppTheme">
14         <activity android:name=".MainActivity">
15             <intent-filter>
16                 <action android:name="android.intent.action.MAIN" />
17
18                 <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
19             </intent-filter>
20         </activity>
21     </application>
22
23 </manifest>
24
```

Step 3. 프로젝트 실행

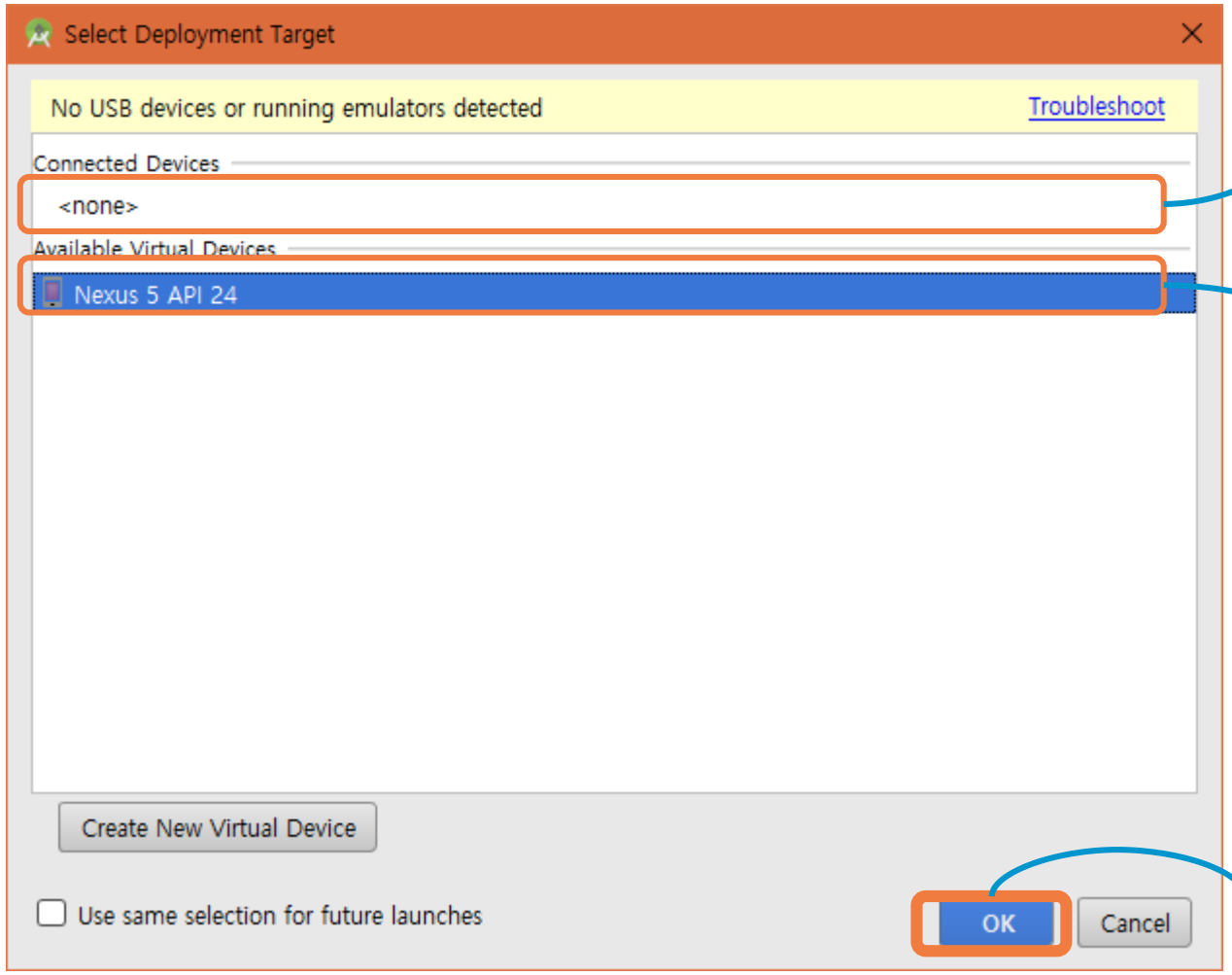


Run → Run 'app' 메뉴 클릭

앱 실행 아이콘 클릭



• AVD 장비 선택하기

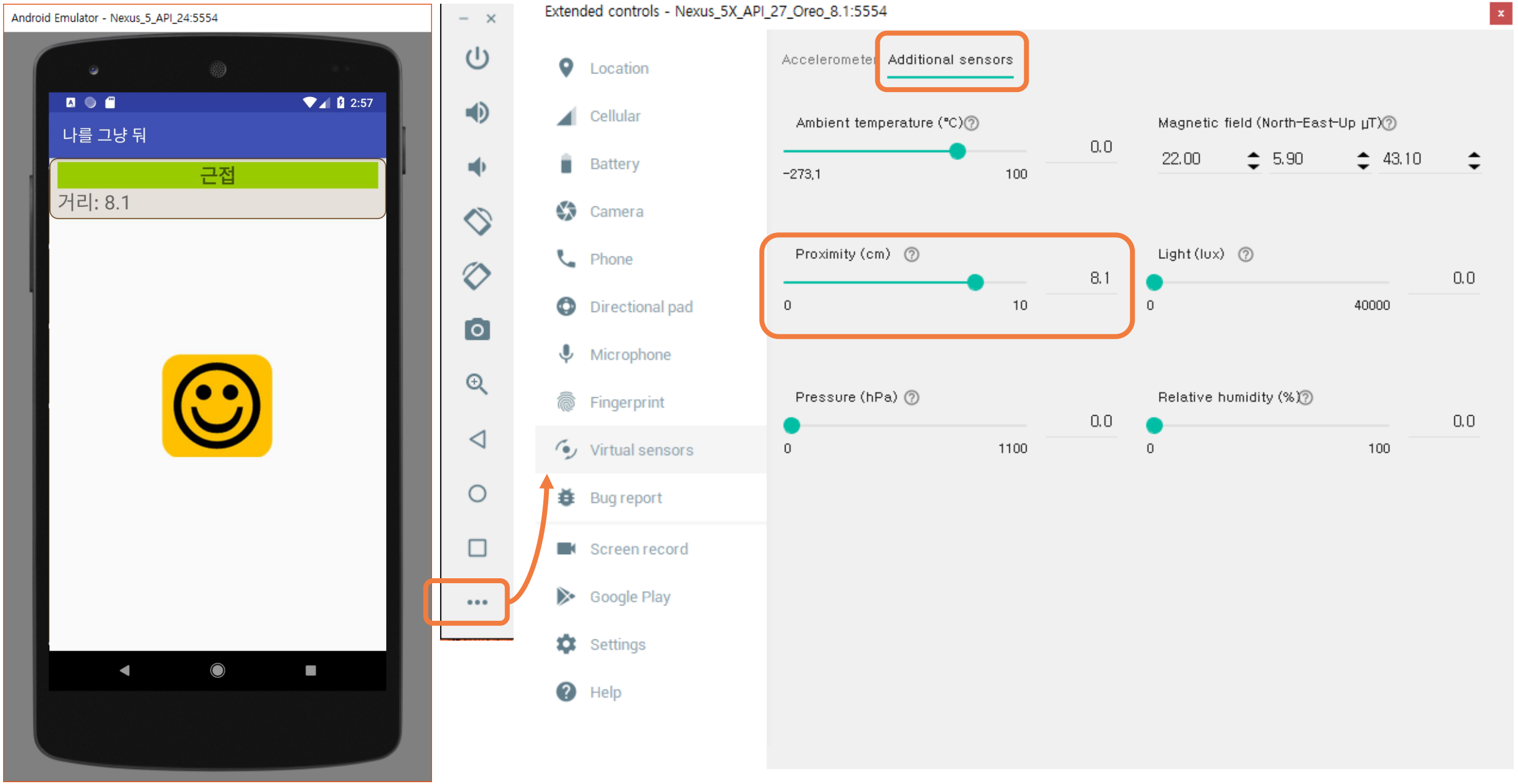


데이터 케이블로 연결된 스마트폰

AVD

스마트폰 또는 AVD를 선택하고 'OK' 버튼을 클릭

• 실행 결과


Android Emulator - Nexus_5_API_24:5554
2:57
나를 그냥 둬
근접
거리: 8.1
Extended controls - Nexus_5X_API_27_Oreo_8.1:5554
Location
Cellular
Battery
Camera
Phone
Directional pad
Microphone
Fingerprint
Virtual sensors
Bug report
Screen record
Google Play
Settings
Help
Accelerometer
Additional sensors
Ambient temperature (°C)
0.0
-273.1
100
Magnetic field (North-East-Up µT)
22.00
5.90
43.10
Proximity (cm)
8.1
0
10
Light (lux)
0.0
0
40000
Pressure (hPa)
0.0
0
1100
Relative humidity (%)
0.0
0
100

Outputs

Question & Answer