

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



Lecture Notes: <https://goo.gl/vSdwLq>

The screenshot shows a web browser window with three tabs open:

- LectureNotes/AndroidApp
- AMP ConstraintLayout으로 허
- A Guide to using Constr

The main content area displays the GitHub repository page for 'hopypark / LectureNotes'. The repository has 1 star, 0 forks, and 0 issues. It is set to the 'master' branch. The commit history shows the following entries:

Commit	Message	Time
hopypark committed on GitHub	Week03.Chap06.텍스트 출력과 레이아웃	just now
..		
README.md	Create readme.md	14 days ago
Week02.Chap02.앱 개발환경 구축.pdf	Add files via upload	14 days ago
Week02.Chap03.앱 프로젝트 구조와 실행위리.pdf	Add files via upload	7 days ago
Week03.Chap06.텍스트 출력과 레이아웃.pdf	Week03.Chap06.텍스트 출력과 레이아웃	just now
ic_launcher_new-web.png	Add files via upload	10 days ago
README.md		

The file 'Week03.Chap06.텍스트 출력과 레이아웃.pdf' is highlighted with a blue rounded rectangle.

쉼터

- XML의 이해
- 자바클래스의 이해



안드로이드 앱

XML의 이해

6

- 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>
```

네임스페이스(NameSpace)

- (개인)정보 - http://www.inje.ac.kr/abc/ML

```
<?xml version="1.0" encoding="euc-kr"?>
<개인정보>
  <주민번호>123453-122241</주민번호>
  <이름>홍길동</이름>
  <이메일>aaaa@gmail.com</이메일>
  <주소>부산 광역시</주소>
</개인정보>
```

- 고객정보 - http://www.inje.ac.kr/123/ML

```
<?xml version="1.0" encoding="euc-kr"?>
<정보>
  <주민번호>123453-122241</주민번호>
  <이름>홍길동</이름>
  <이메일>aaaa@gmail.com</이메일>
</정보>
```

- 두 XML 문서를 병합할 때, 같은 이름의 element 구분은



- NameSpace는 W3C에서 문서의 element 속성 이름을 유일하게 구분할 수 있도록 고안
- NameSpace의 형태는 URI(Uniform Resource Identifier)로 표현된다.
 - URI는 웹페이지에서 사용하고 있으며, URL은 URI의 일부분
- URI 표현 방법

```
<엘리먼트명 xmlns:접두어="네임스페이스이름">
    <접두어:엘리먼트명></접두어:엘리먼트명>
</엘리먼트명>
```

- URI 표현 예시

```
<주문정보 xmlns:정보="http://inje.ac.kr/abc/ML"
            xmlns:고객정보="http://inje.ac.kr/123/ML">

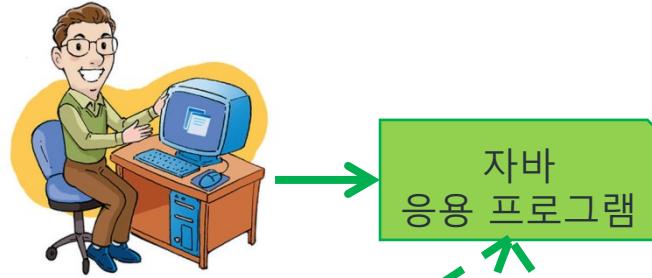
    <정보:주민번호>123453-122241</정보:주민번호>
    <정보:이름>홍길동</정보:이름>
</주문정보>
```


- 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 대응시킨 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

13

Write Once !!



Run Anywhere!!



자바 가상 기계

인텔 CPU + 리눅스



자바 가상 기계

Apple 사의 MAC PC



자바 가상 기계

인텔 CPU + 윈도우 노트북

자바
응용 프로그램

실행

실행

실행

- **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

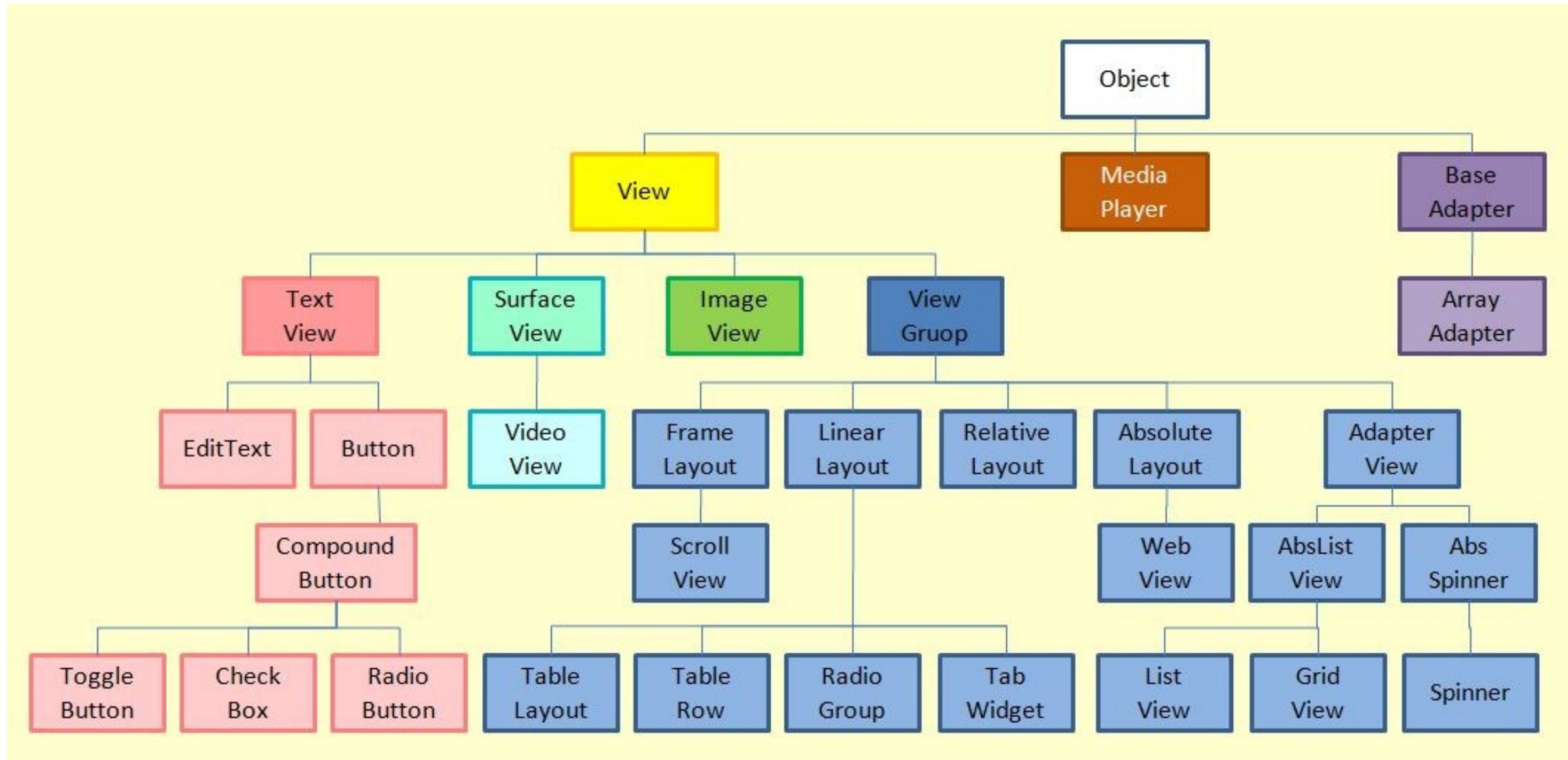
Method

working()
eating()

}

안드로이드 자바 뷰(View) 클래스 계층도

16

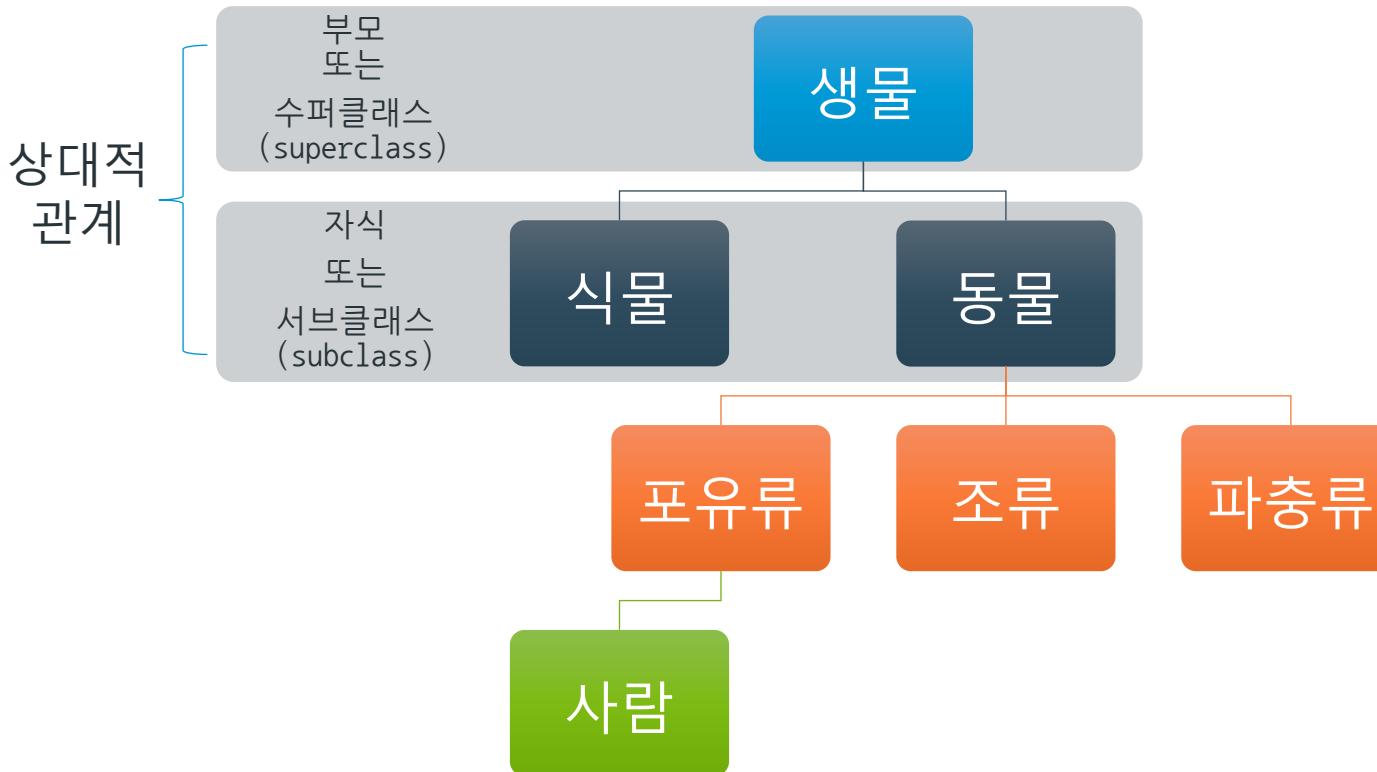


출처: <http://wiki.gurubee.net/pages/viewpage.action?pageId=26743178>

안드로이드 자바 클래스 계층도[상속]

17

- 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.



class 사람 extends 포유류{

Attribute

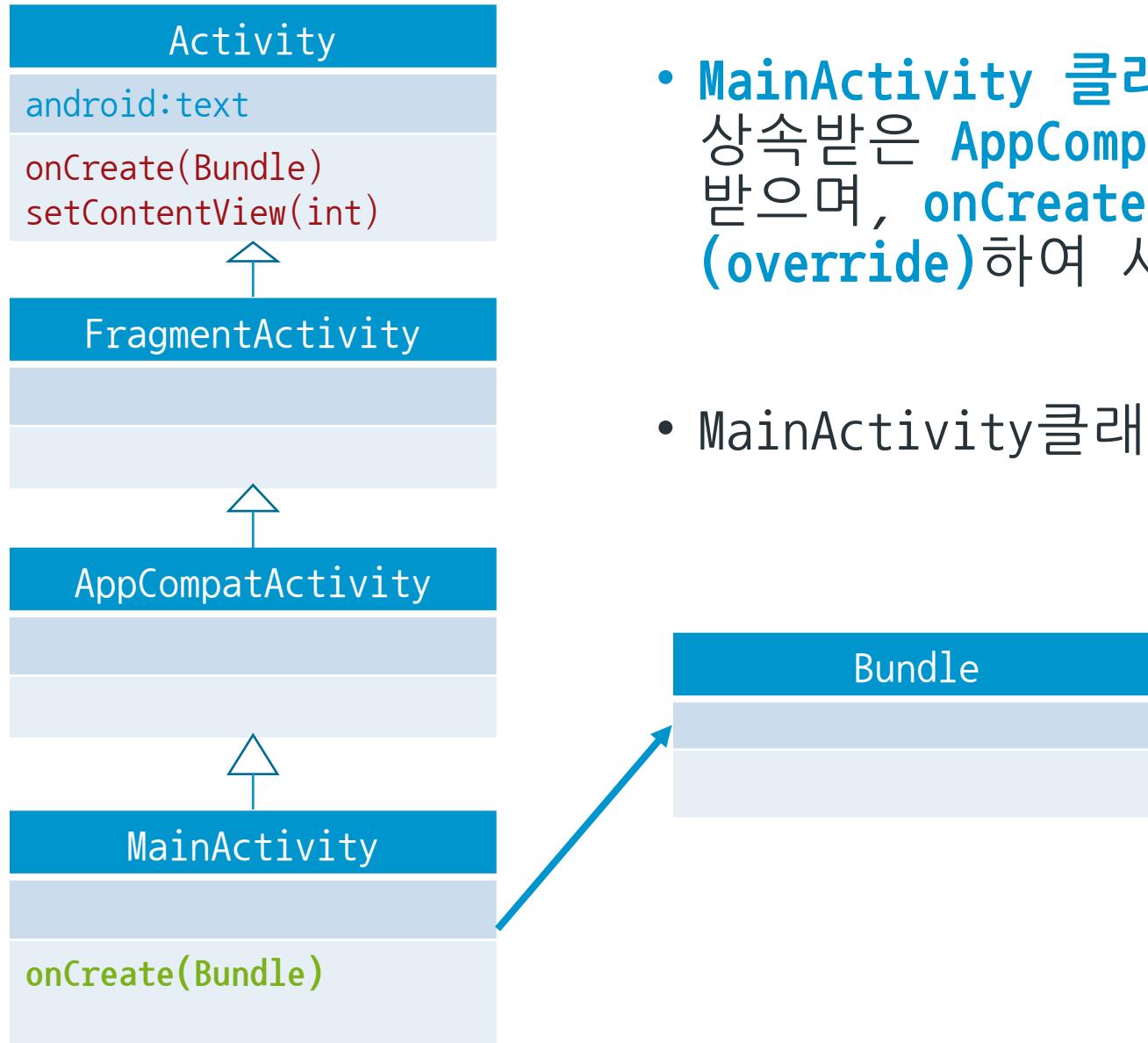
gender: 남자
height: 180 cm
weight: 80 kg

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

• Intent는 저장이 아닌 전달 하는 수단으로의 객체

예)

- 택배차량 – intent
- 택배물건 - bundle

- MainActivity.java

19

```
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 }
```

MainActivity 클래스는 AppCompatActivity 클래스(수퍼클래스)로부터 상속받아 정의함

수퍼 클래스 AppCompatActivity 클래스의
onCreate()를 이용하여 액티비티 생성

@Override는 수퍼클래스로부터 상속받은 메
소드를 재정의한다는 의미

• 클래스와 속성/메소드(`MainActivity.java`)

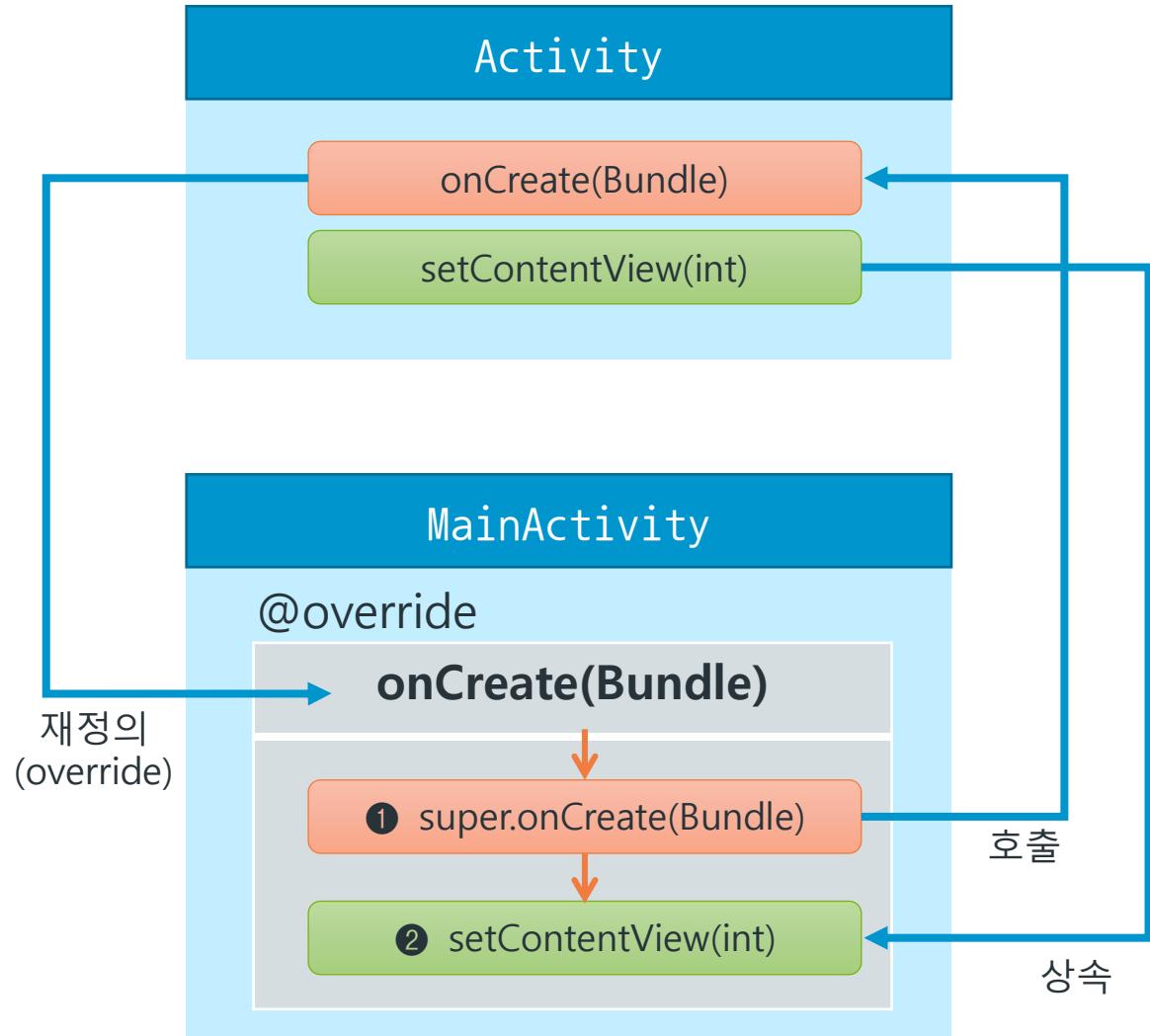
■ 클래스

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

■ 메소드

클래스		
Activity	<code>void onCreate(Bundle savedInstanceState)</code>	액티비티를 생성 함. Bundle 클래스는 액티비티가 갑자기 정기(shut down)될 때 상태 정보를 가지고 있다. 액티비티가 다시 초기화될 때 활용되는 역할을 함
	<code>void setContentView(int layoutResId)</code>	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.

① 수퍼 클래스인 AppCompatActivity 클래스의 `onCreate()` 메소드를 이용 (`super.onCreate()`)하여 액티비티를 생성함

② Activity 클래스로부터 상속받은 `setContentView()` 메소드를 이용하여 레이아웃을 출력함

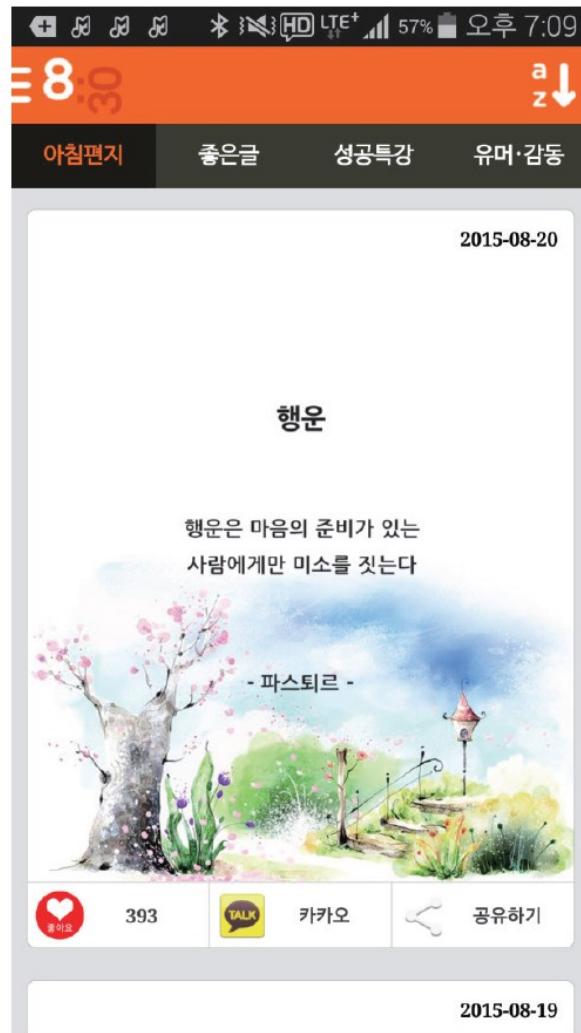
- 텍스트 활용 앱과 출력 원리
- 텍스트 출력과 폰트의 변화

텍스트 출력과 레이아웃

텍스트 활용 앱의 예

23

- 명언 공지 앱: 여덟시삼십분

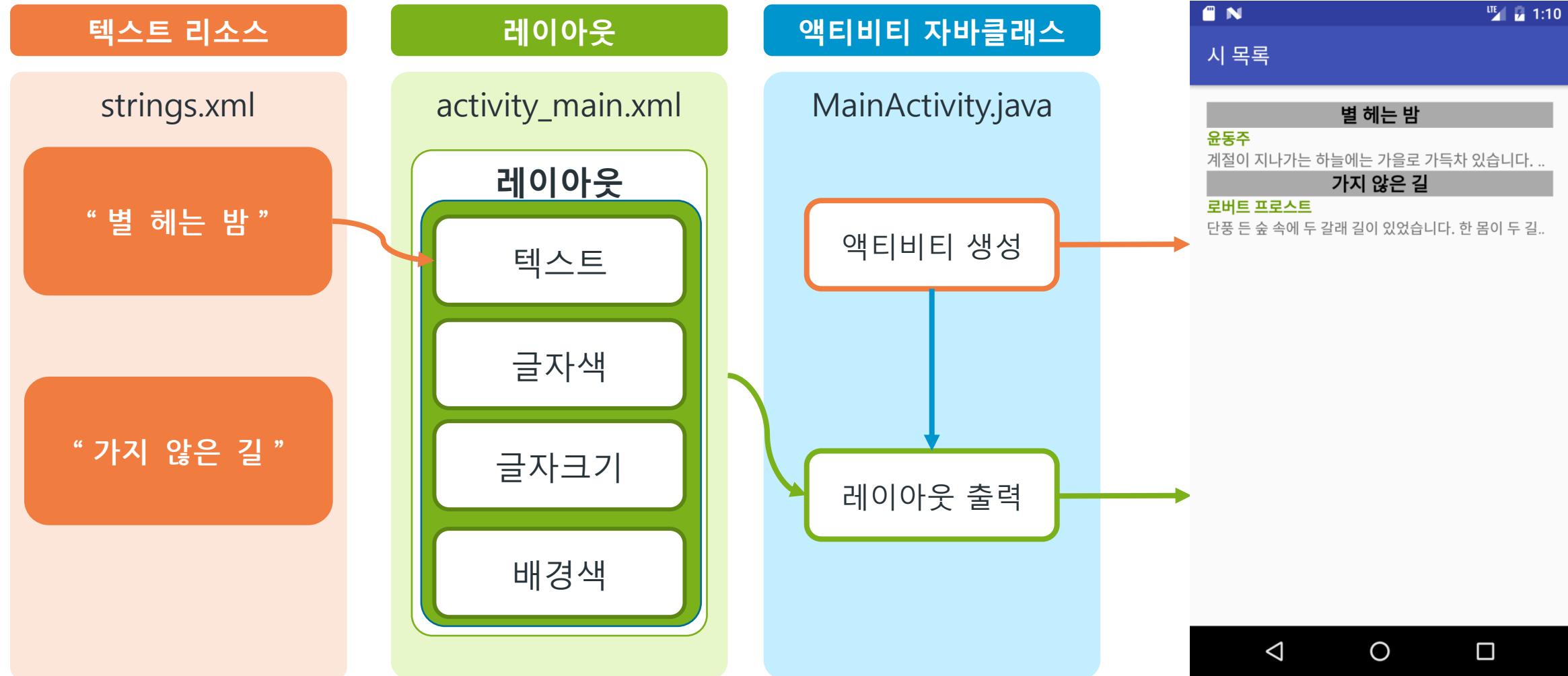


- 명언 공지 앱: 여덟시삼십분

텍스트 활용 앱과 출력 원리

24

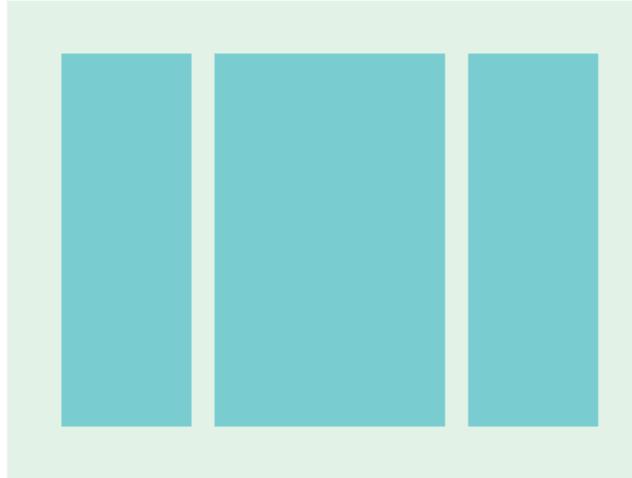
- 텍스트는 정해진 레이아웃에 따라 출력된다.



레이아웃(Layout)

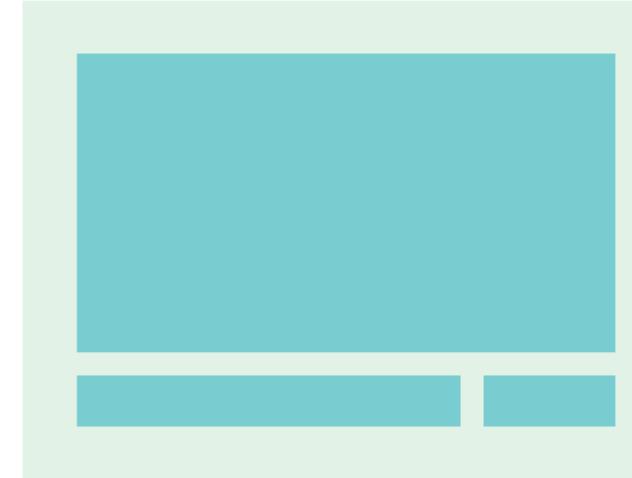
25

- 레이아웃 유형



(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

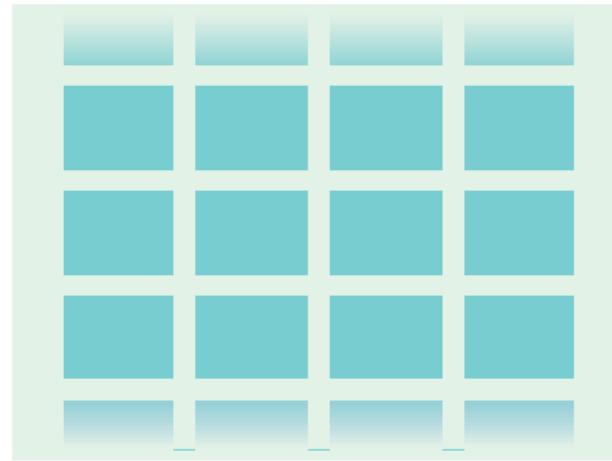
웹 문서의 출력

- 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 스크롤바가 나타남)

- 어댑터를 이용한 레이아웃, 자료원: developer.android.com

TIP

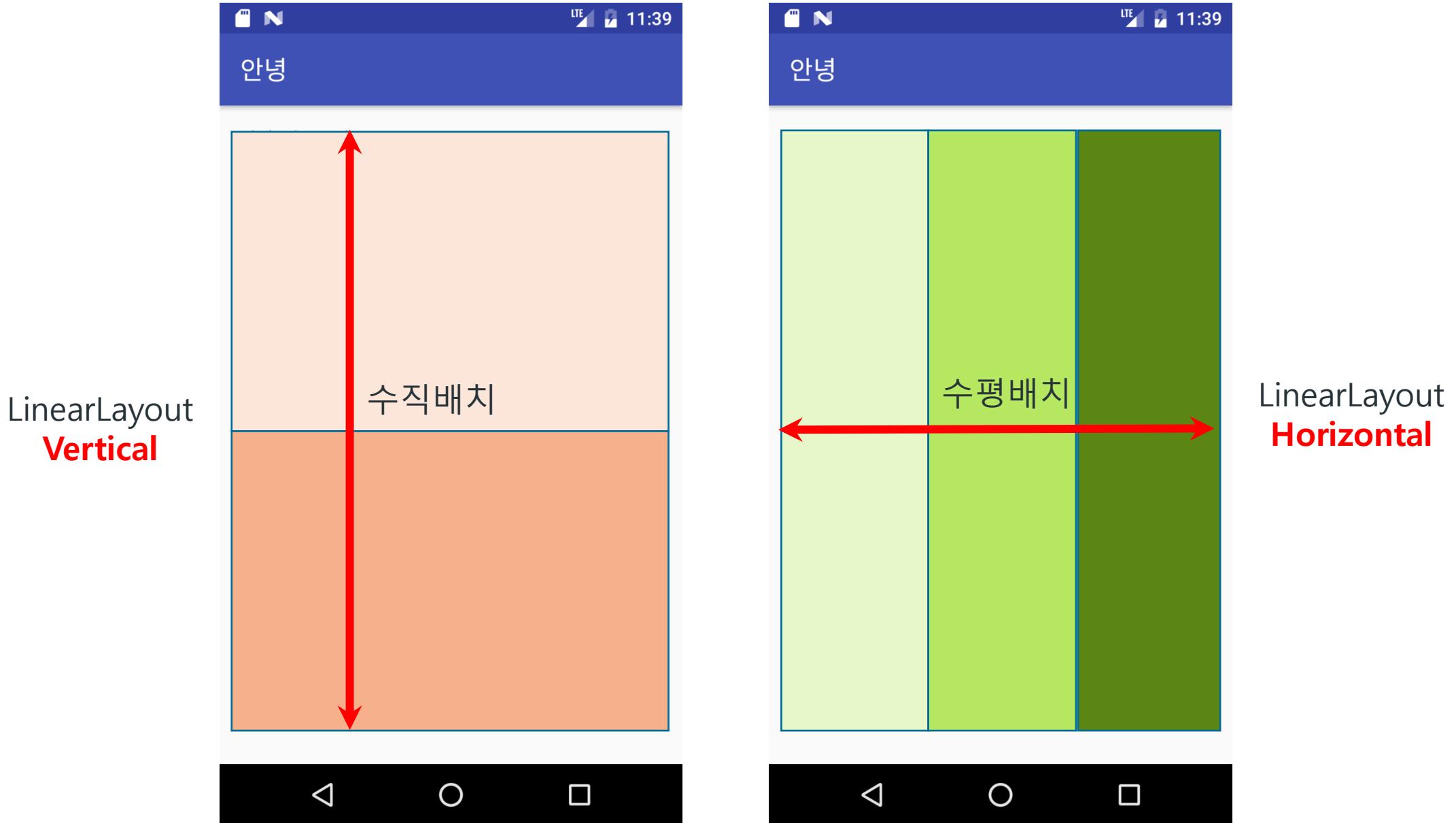
어댑터(Adapter)

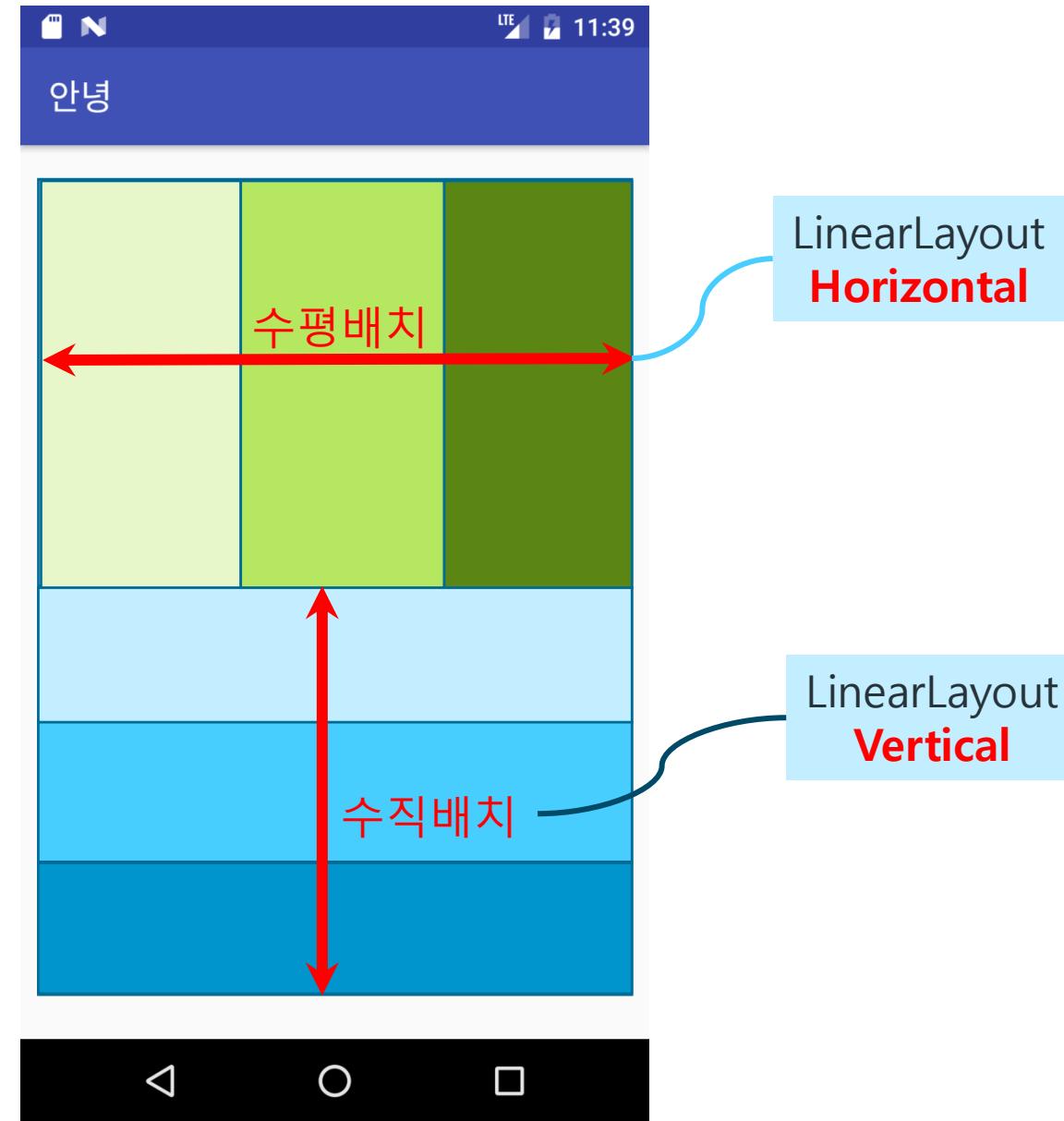
어댑터 (Adapter)란 레이아웃과 그 레이아웃에 출력될 데이터를 바인딩하는 클래스를 의미한다.

어댑터: 다른 전기나 기계 장치를 서로 연결해서 작동할 수 있도록 만들어 주는 결합 도구 (<https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%96%B4%EB%8C%91%ED%84%B0>)

레이아웃(Layout) – LinearLayout

27





Reference – 기타

29

- 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 소개

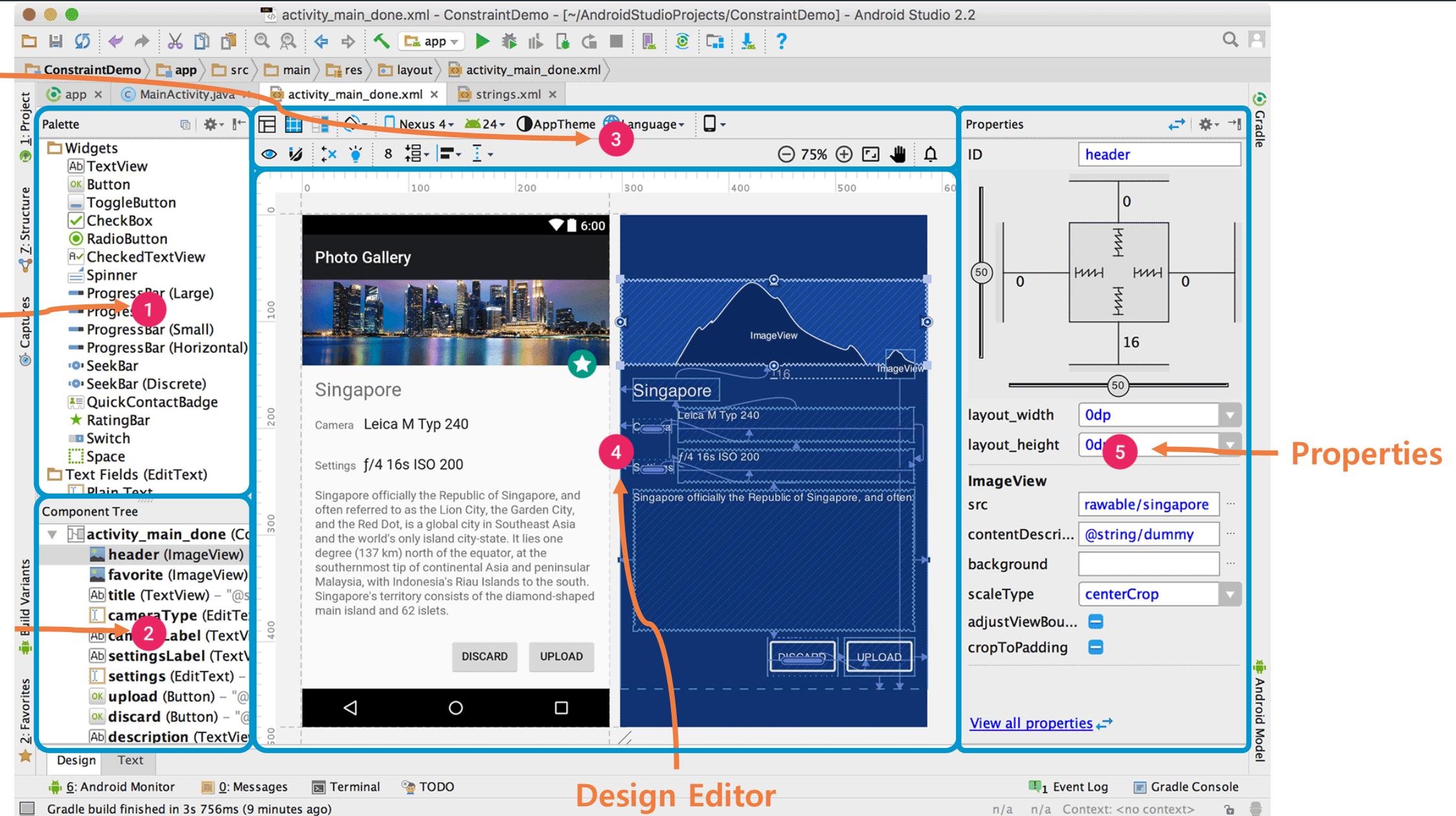
31

Toolbar

Palette

Component Tree

Design Editor



- 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

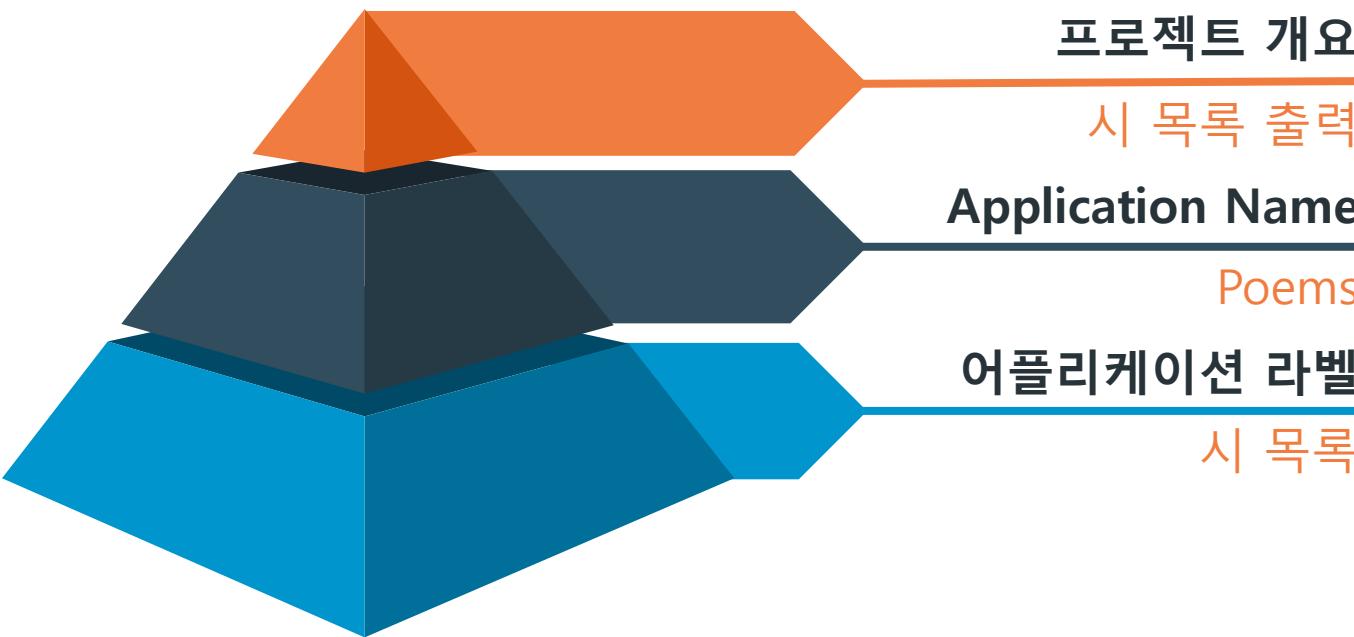
Properties

현재 선택된
뷰에 대한 속성
제어를 제공

텍스트 출력과 폰트의 변화

Step 0. 프로젝트 개요

34



Step 1. 프로젝트 생성

35

절차	내용
① 프로젝트 시작	메뉴에서 ‘File → New Project’ 클릭
② 프로젝트 구성	Application Name: Poems Company Domain: 사용자계정.example.com(디폴트 사용)
③ 제품형태	Phone and Tablet(사용할 안드로이드 버전 지정: Android 4.4 kitkat)
④ 액티비티 유형	Empty Activity
⑤ 파일 옵션	Activity Name: MainActivity Layout Name: activity_main

Step 2. 파일 편집

36

- 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 기본 정보

application

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

AndroidManifest.xml (manifest)

어플리케이션 구성
액티비티의 자바 클래스

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)

38

The screenshot shows the Android Studio code editor with the tabs: activity_main.xml, MainActivity.java, dimens.xml, and strings.xml. The strings.xml file contains the following XML code:

```
<resources>
    <string name="app_name">시 목록</string>
    <string name="title01">별 헤는 밤</string>
    <string name="author01">운동주</string>
    <string name="body01">
        계절이 지나가는 하늘에는
        가을로 가득차 있습니다.
        나는 아무 걱정도 없이
        가을 속의 별들을 다 헤일듯합니다.
    </string>
    <string name="title02">가지 않은 길</string>
    <string name="author02">로버트 프로스트</string>
    <string name="body02">
        단풍 든 숲 속에 두 갈래 길이 있었습니다.
        한 몸이 두 길을 가지 못하기에
        탐식하며 한참을 서서
        낮은 수풀로 꺾여 내려가는 길을
        멀리 바라보았습니다.
    </string>
</resources>
```

Annotations with numbered arrows explain the code:

- ① `<string name="app_name">시 목록</string>` → app_name의 데이터를 '시목록'으로 수정
- ② `<string name="title01">별 헤는 밤</string>` → 첫 번째 시에 대한 속성
- ③ `<string name="body01">` → 첫 번째 시의 제목
- ④ `<string name="body01">` → 첫 번째 시의 저자
- ⑤ `<string name="body01">` → 첫 번째 시의 본문
- ⑥ `<string name="title02">가지 않은 길</string>` → 두 번째 시에 대한 속성

Step 2.2 화면 설계(activity_main.xml)

39

- android.support.constraint.ConstraintLayout → LinearLayout 으로 변경
- ~~android:orientation=“vertical” 항목 추가~~

The diagram illustrates the modification of the XML layout file 'activity_main.xml'. It shows two instances of the file side-by-side, with a large red arrow pointing from the first instance to the second.

Original XML (Top Editor):

```
<?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 XML (Bottom Editor):

```
<?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">
```

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout 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.research.myapplication.MainActivity">
8
9     <TextView
10        android:id="@+id/textView"
11        android:layout_width="wrap_content"
12        android:layout_height="wrap_content"
13        android:text="Hello World!"
14        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
15        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
16        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
17        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent" />
18
19 </LinearLayout>
```

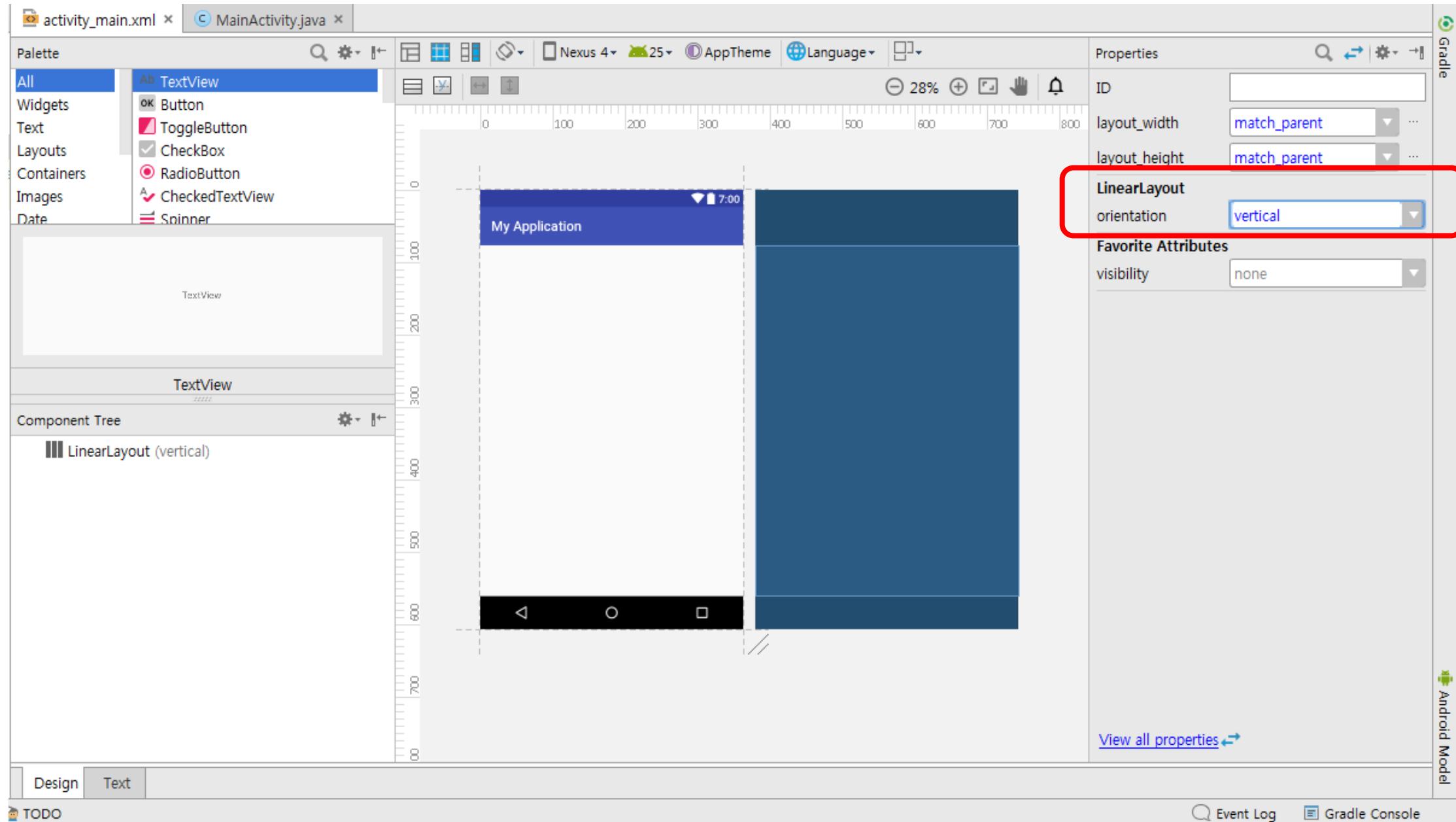
삭제

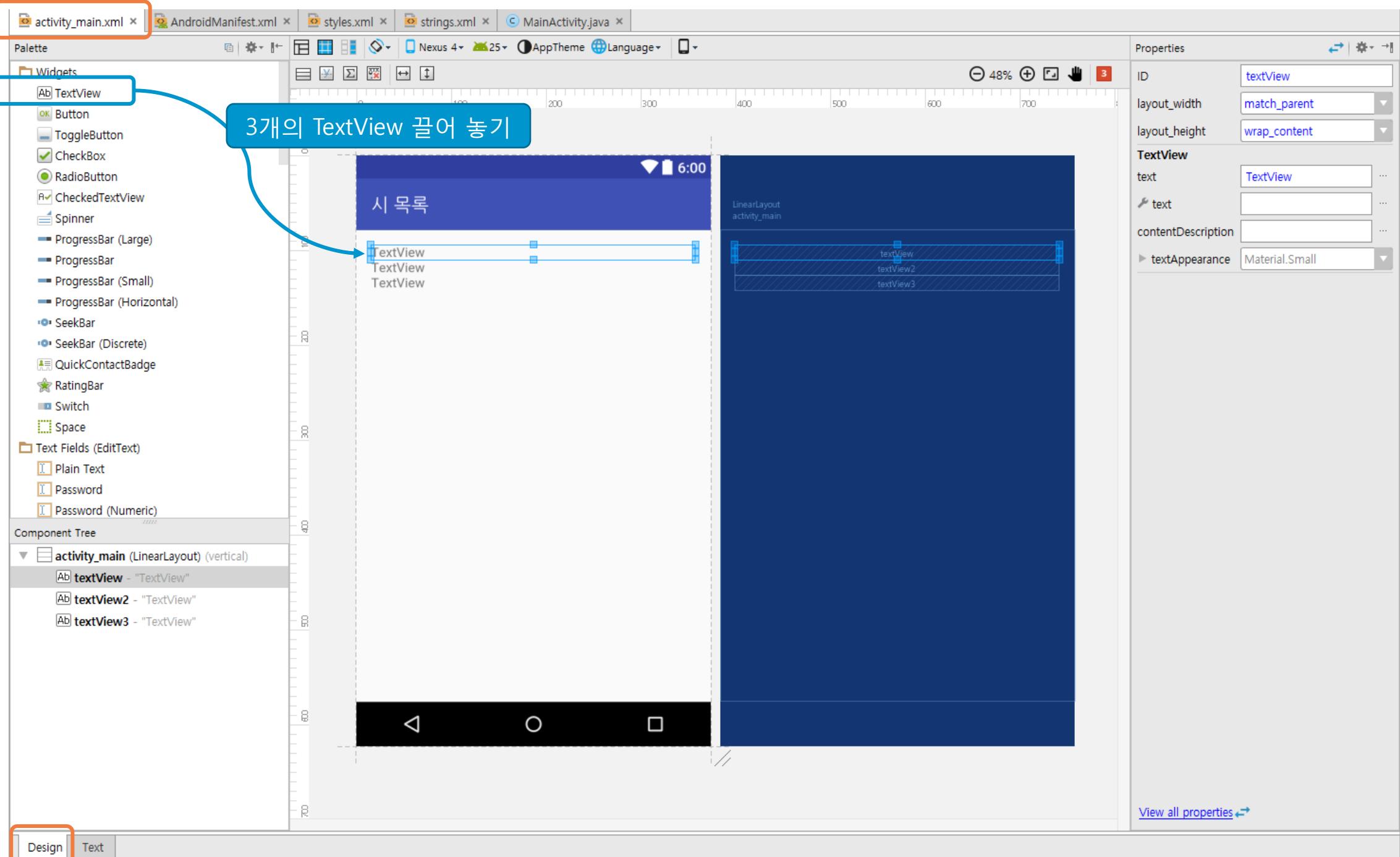
activity_main.xml

MainActivity.java

```
1 <?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
2 <LinearLayout 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.research.myapplication.MainActivity">
8
9     </LinearLayout>
10
```

• LinearLayout의 orientation 속성 변경







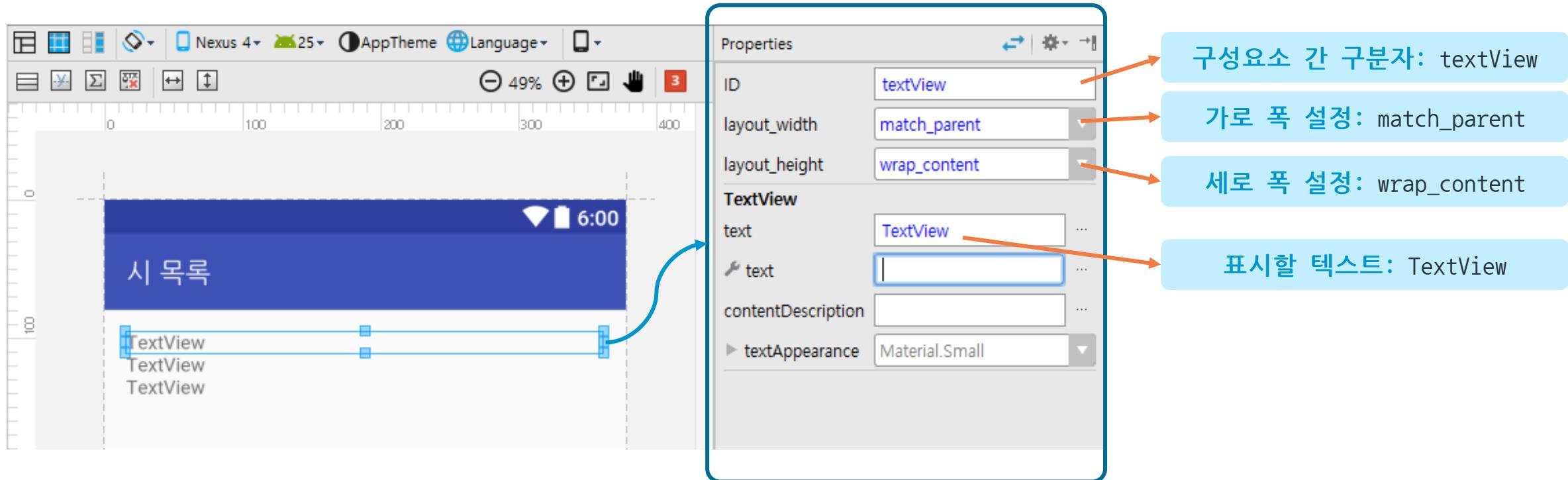
- code completion 기능을 이용한 코드 작성

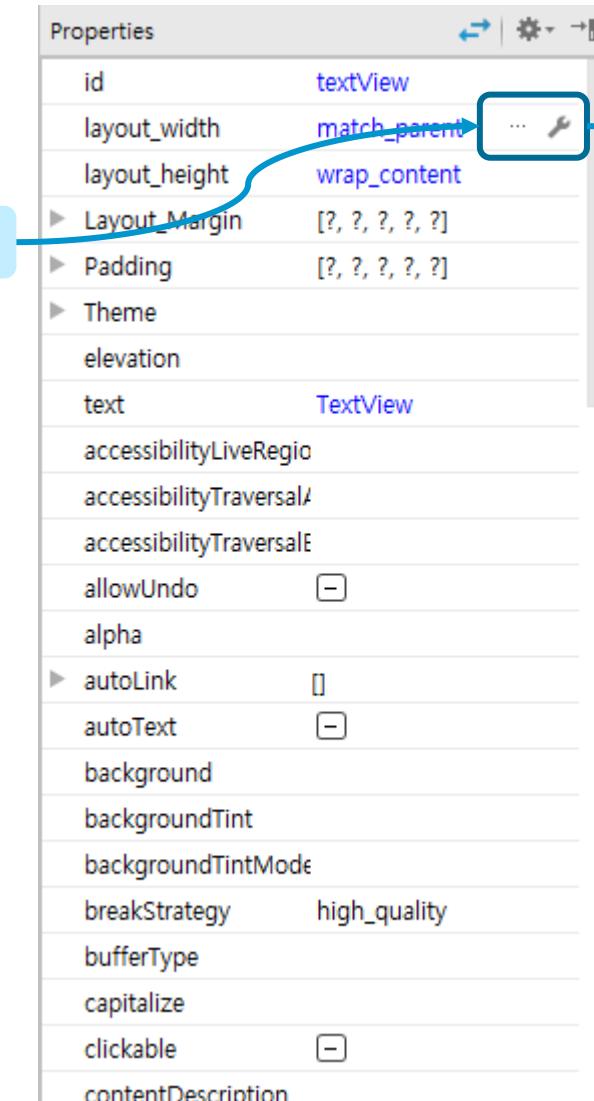
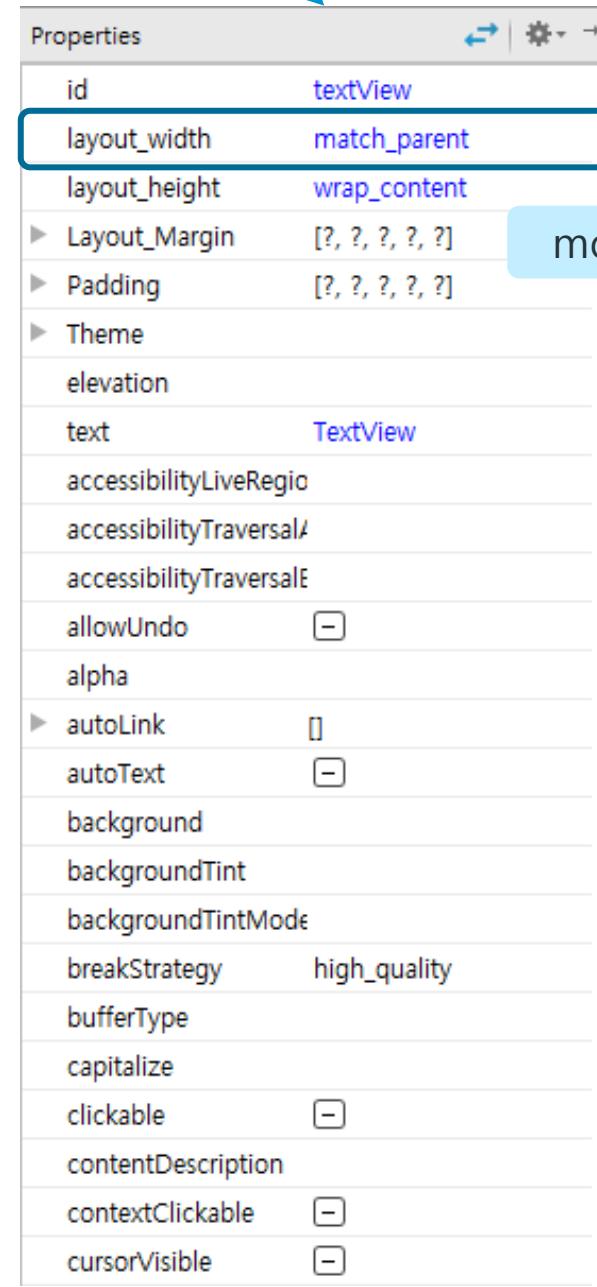
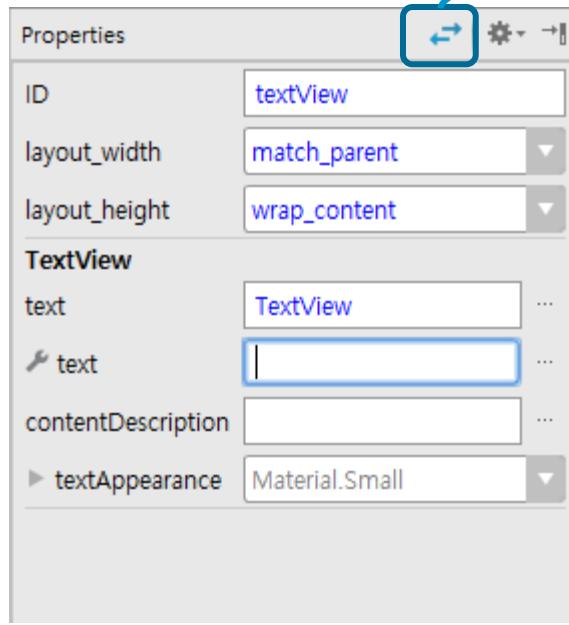
The screenshot shows the Android Studio interface with several tabs at the top: activity_main.xml, shape_title.xml, MainActivity.java, and strings.xml. The activity_main.xml tab is active. Below it, the code editor displays an XML file named shape.xml. The cursor is positioned after the opening tag <shape ...>. A code completion dropdown menu is open, listing various attributes starting with 'and': android:shape, android:dither, android:innerRadius, android:innerRadiusRatio, android:thickness, android:thicknessRatio, android:tint, android:tintMode, android:useLevel, and android:visible. The 'android:shape' option is highlighted. At the bottom of the code editor, there is a message: 'Press Ctrl+Space to view tags from other namespaces' followed by a pie symbol icon.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<shape xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    and>
    android:shape
    android:dither
    android:innerRadius
    android:innerRadiusRatio
    android:thickness
    android:thicknessRatio
    android:tint
    android:tintMode
    android:useLevel
    android:visible

```

Step 2.2 화면 설계 – 속성 설정(첫 번째 시)



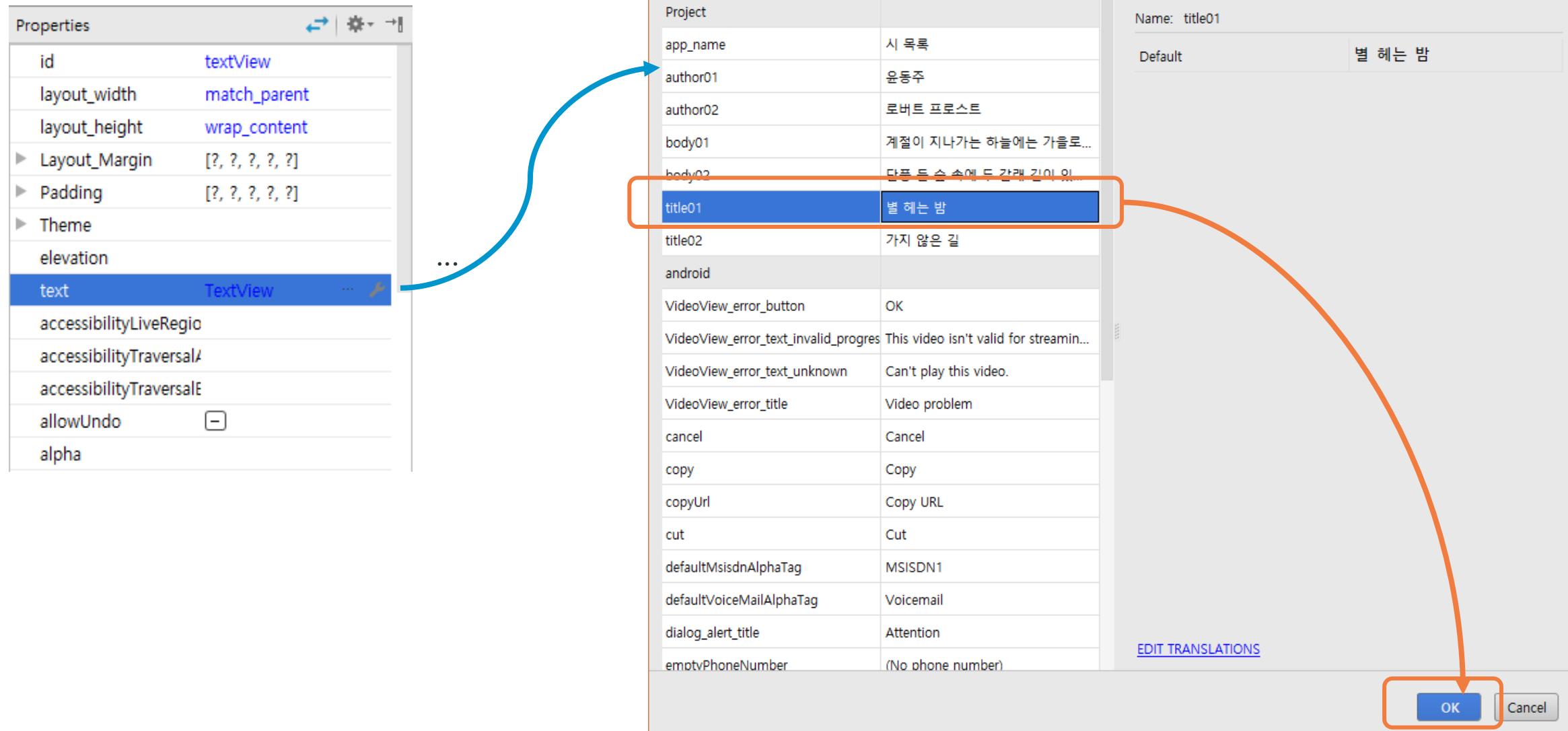


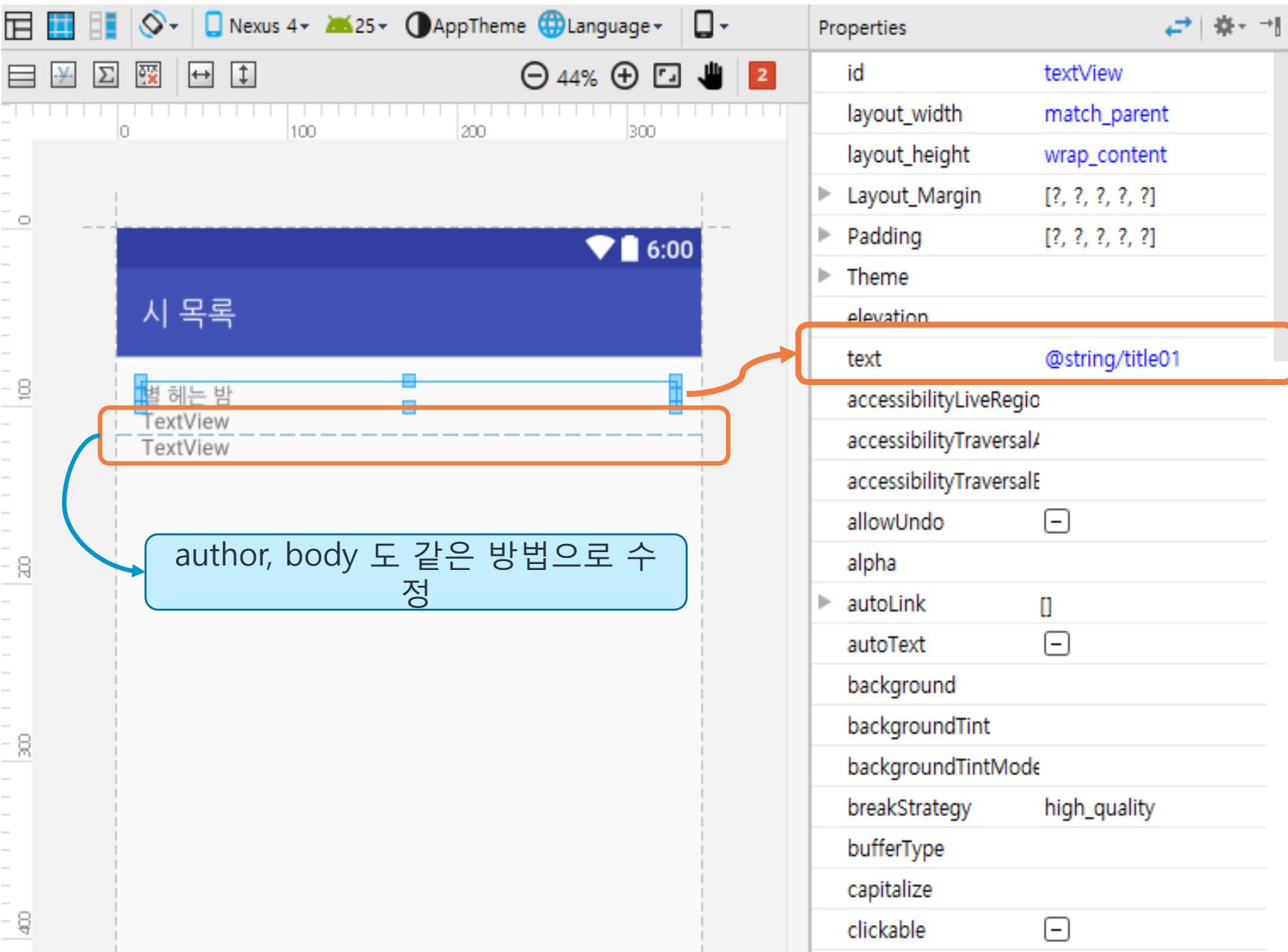
해당 속성과
관련된 설정창이
뜬다.

첫 번째 TextView의 설정(title 설정)

49

- Text 설정

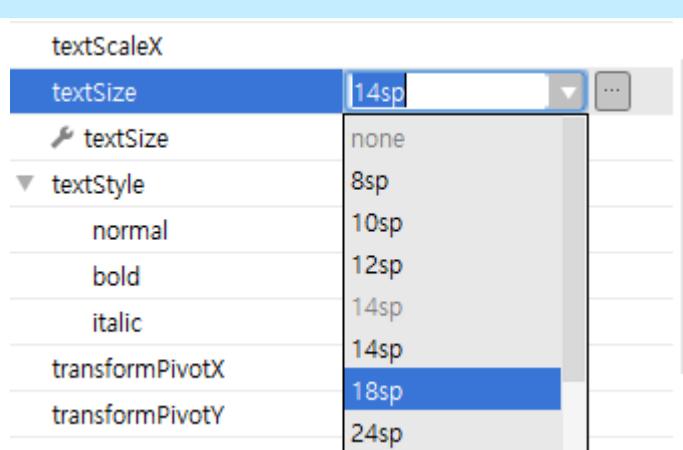




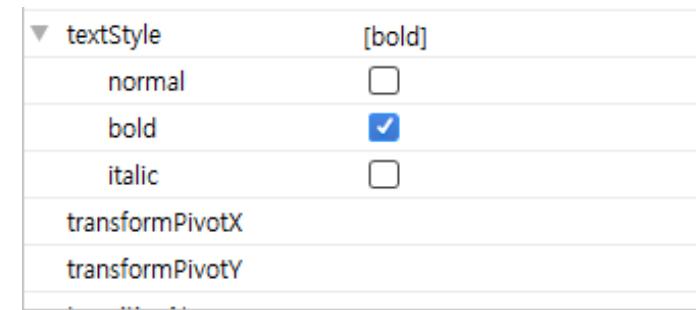
• 제목 속성 변경

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

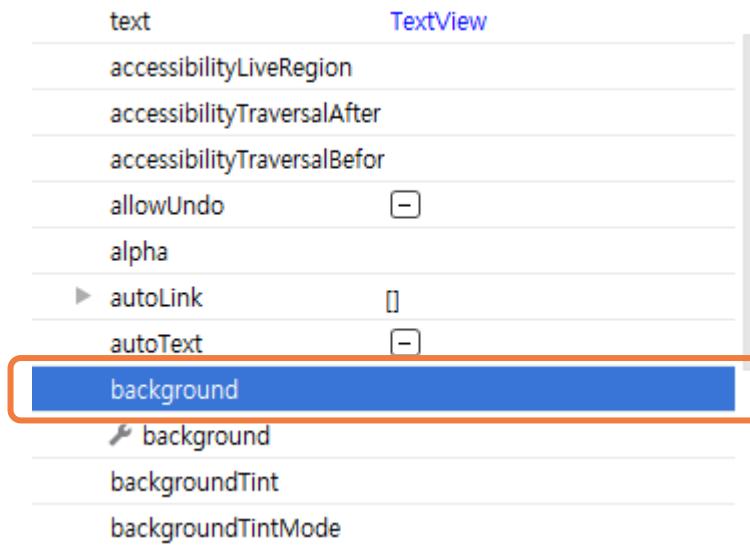
textSize

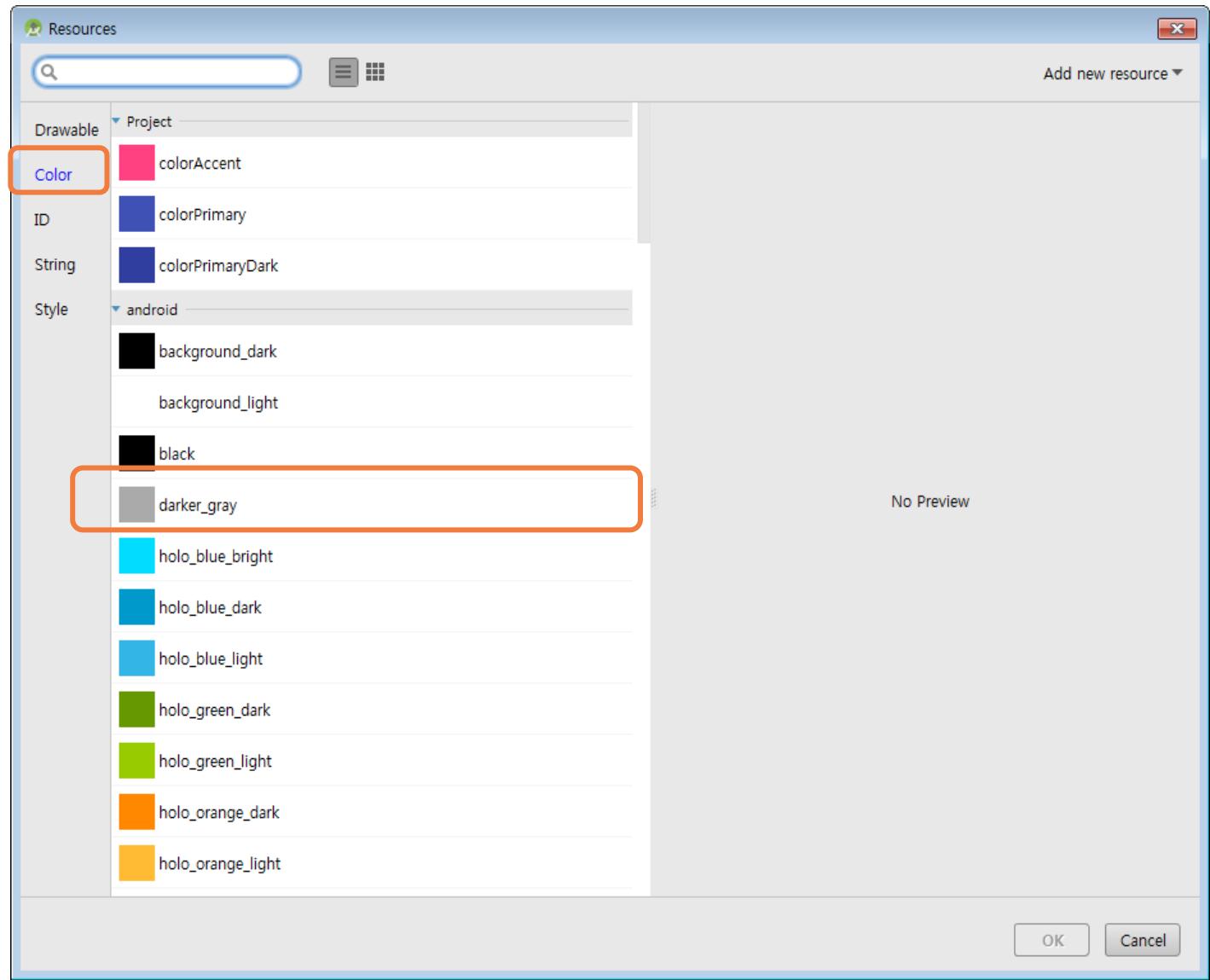


textStyle

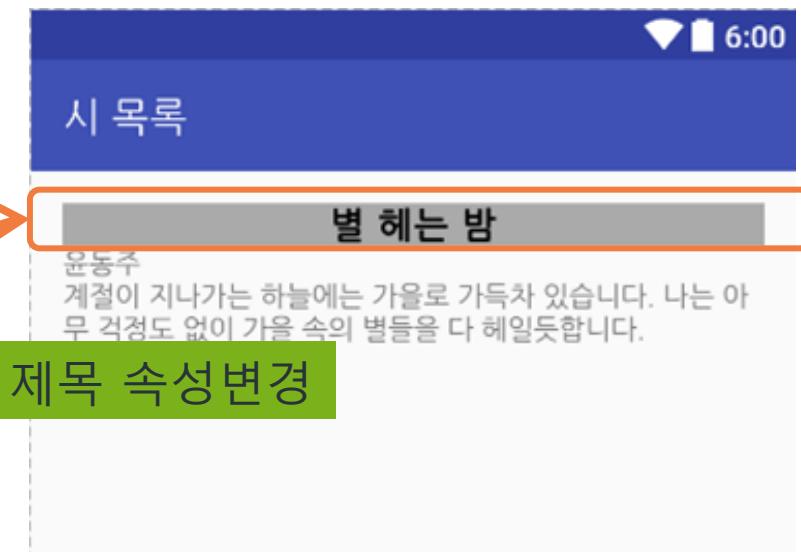


클릭



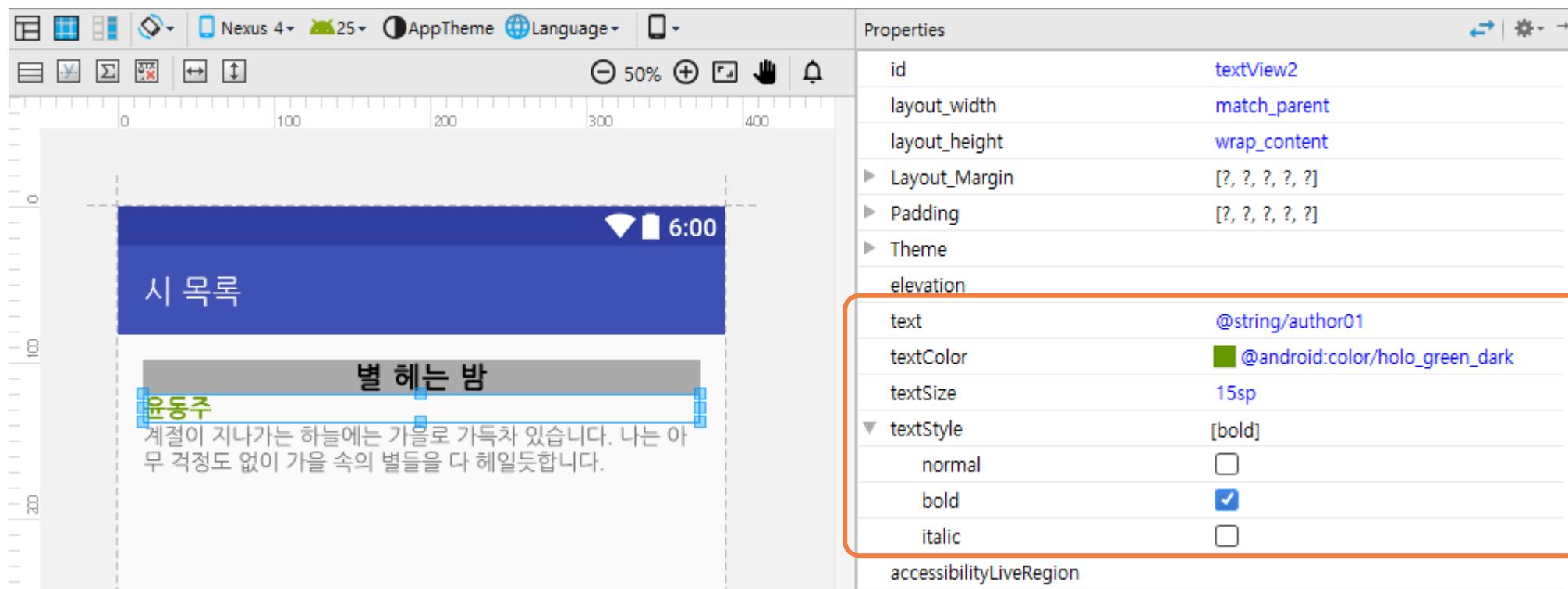


background	@android:color/darker_gray
gravity	[center]
text	@string/title01
textColor	■ @android:color/black
textSize	18sp
textStyle	[bold]
normal	<input type="checkbox"/>
bold	<input checked="" type="checkbox"/>
italic	<input type="checkbox"/>



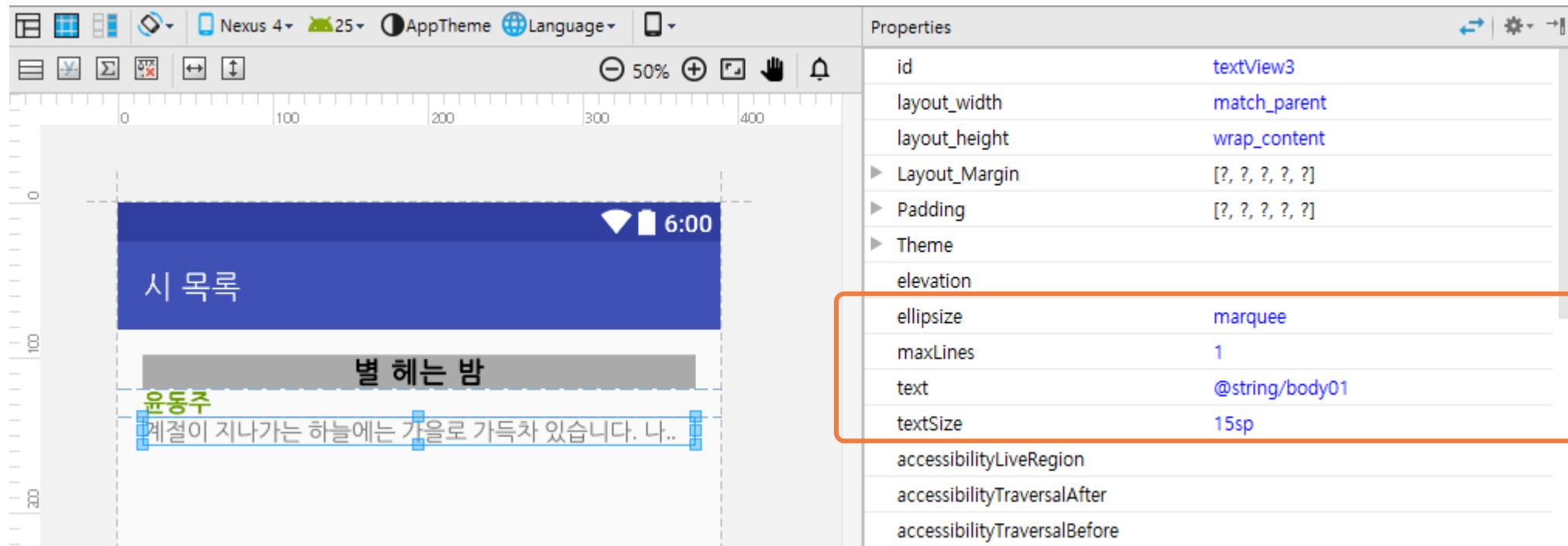
두 번째 TextView의 설정(author 설정)

53



세 번째 TextView의 설정(body 설정)

54



marquee: 일정 시간을 두고 왼쪽으로 글자가 흘러가게 함

속성 설정 – XML 소스

55

The screenshot shows the Android Studio XML layout editor with the file `activity_main.xml` open. The code is as follows:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/activity_main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical"
    android:paddingBottom="16dp"
    android:paddingLeft="16dp"
    android:paddingRight="16dp"
    android:paddingTop="16dp"
    tools:context="com.example.kyungtae.poems.MainActivity">

    <TextView
        android:text="@string/title01"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/textView"
        android:background="@android:color/darker_gray"
        android:textColor="@android:color/black"
        android:gravity="center"
        android: textStyle="bold"
        android:textSize="18sp" />

    <TextView
        android:text="@string/author01"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/textView2"
        android:textColor="@android:color/holo_green_dark"
        android: textStyle="bold"
        android:textSize="15sp" />

    <TextView
        android:text="@string/body01"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/textView3"
        android:textSize="15sp"
        android:ellipsize="marquee"
        android:maxLines="1" />

```

In line 43, the cursor is at the start of the closing tag for the innermost `LinearLayout`. A yellow tooltip with a lightbulb icon is displayed, indicating that the IDE is suggesting or providing information about the current context.

속성 설정[두 번째 시]

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



속성 설정 – xml 소스

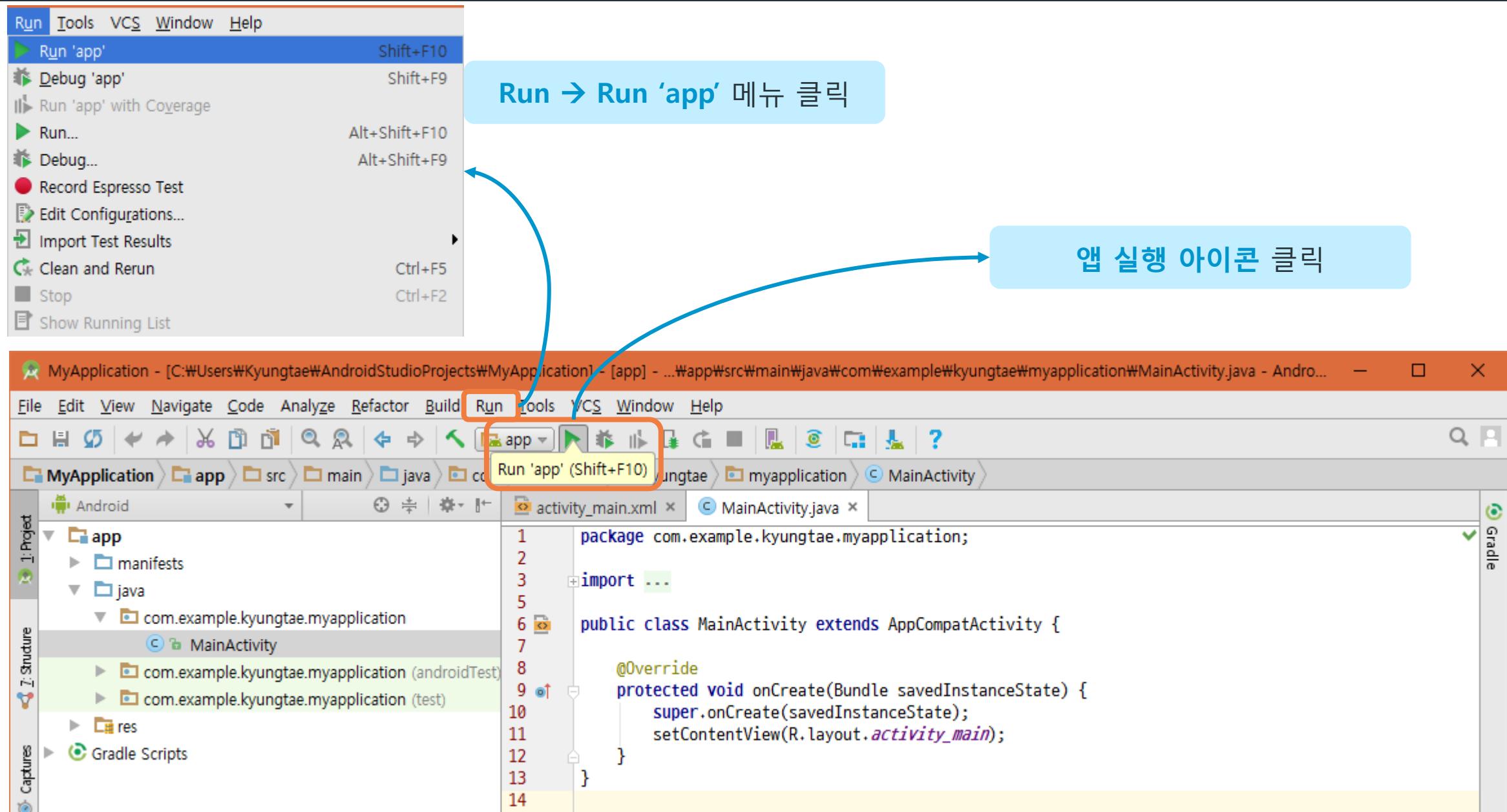
57

- 이전 xml 소스의 </LinearLayout> 태그 바로 앞에 추가 됨

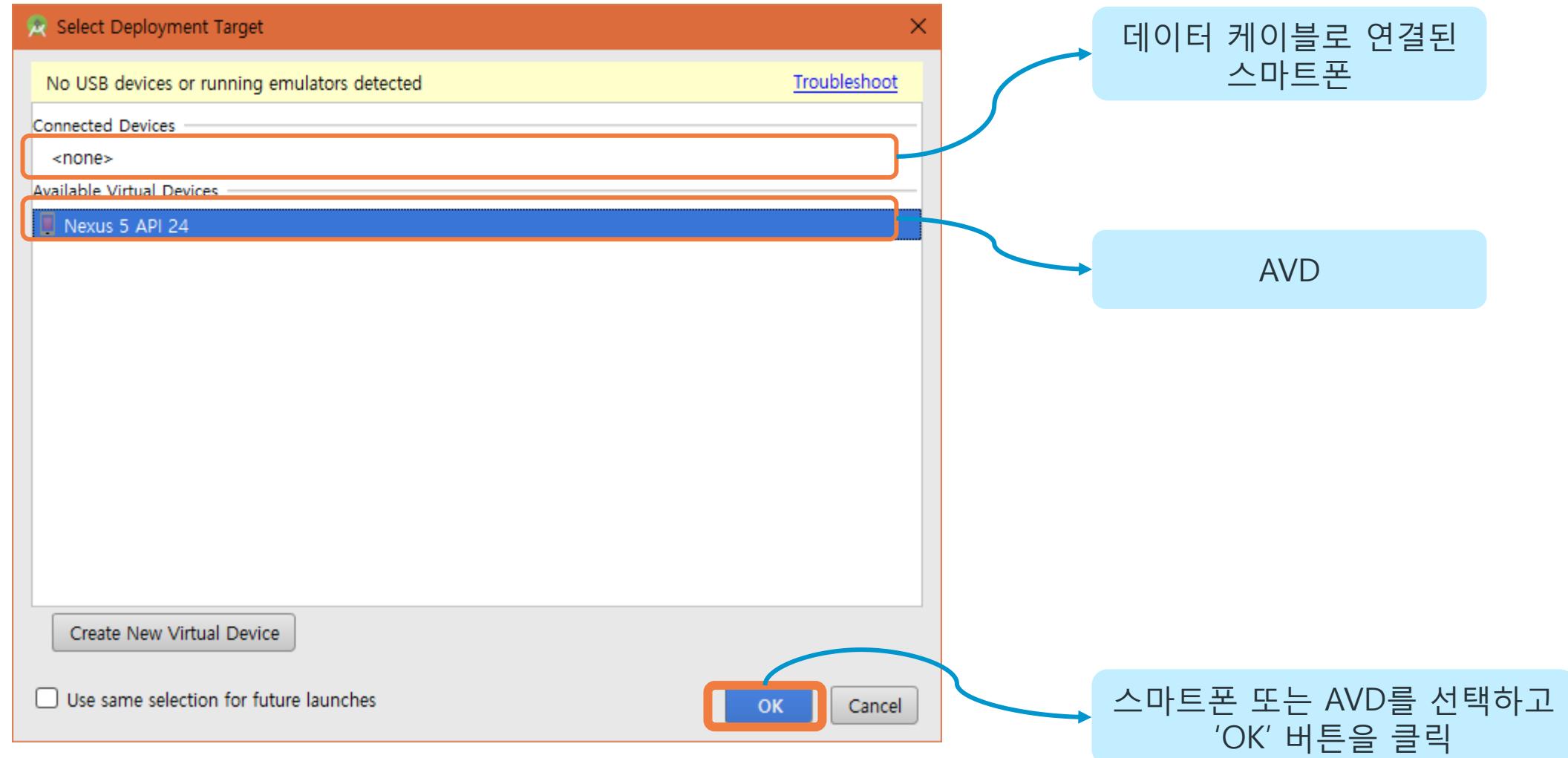
```
42
43     <TextView
44         android:text="@string/title02"
45         android:layout_width="match_parent"
46         android:layout_height="wrap_content"
47         android:id="@+id/textView4"
48         android:textStyle="bold"
49         android:textSize="18sp"
50         android:background="@android:color/darker_gray"
51         android:gravity="center"
52         android:textColor="@android:color/black" />
53
54     <TextView
55         android:text="@string/author02"
56         android:layout_width="match_parent"
57         android:layout_height="wrap_content"
58         android:id="@+id/textView5"
59         android:textSize="15sp"
60         android:textStyle="bold"
61         android:textColor="@android:color/holo_green_dark" />
62
63     <TextView
64         android:text="@string/body02"
65         android:layout_width="match_parent"
66         android:layout_height="wrap_content"
67         android:id="@+id/textView6"
68         android:maxLines="1"
69         android:ellipsize="marquee" />
```

Step 3. 프로젝트 실행

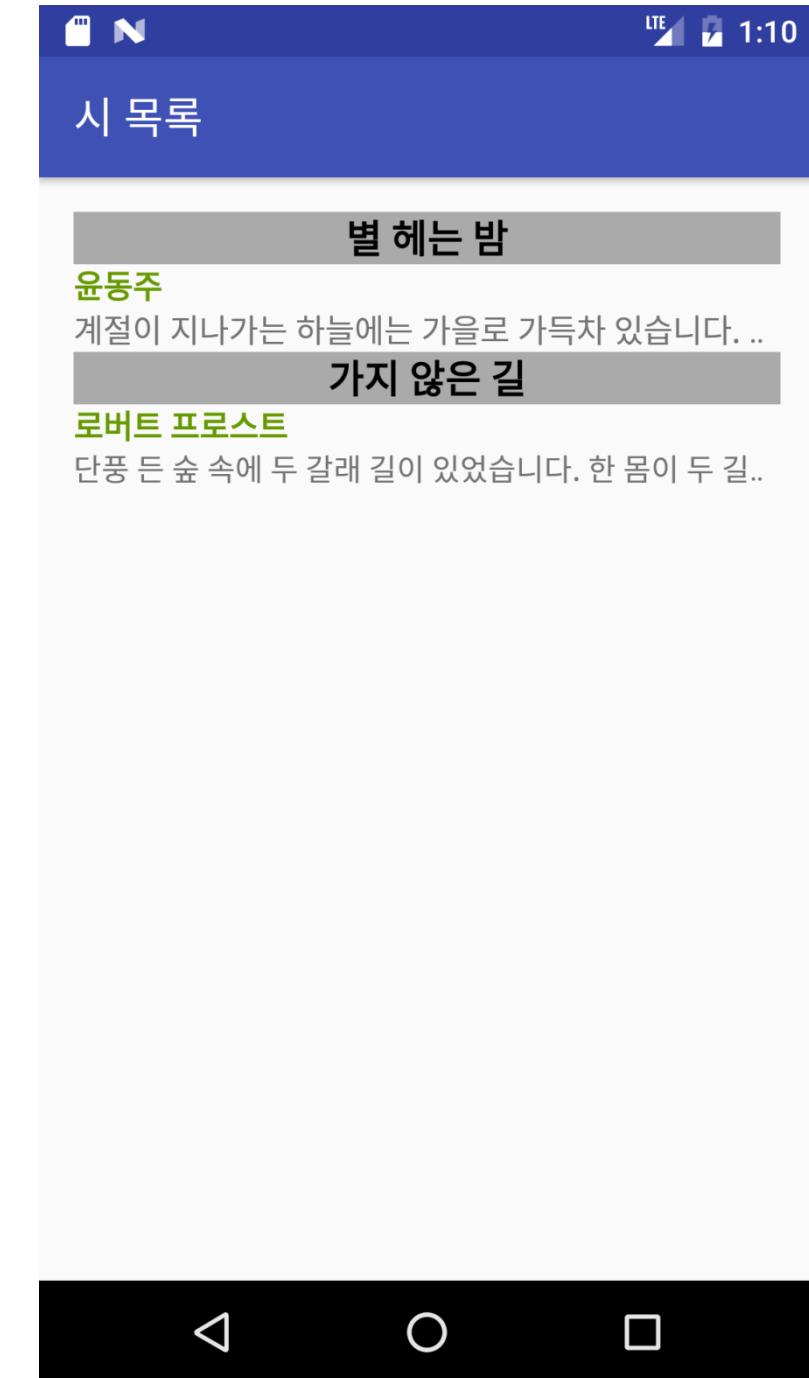
58



• AVD 장비 선택하기



• 실행 결과



쉼터

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



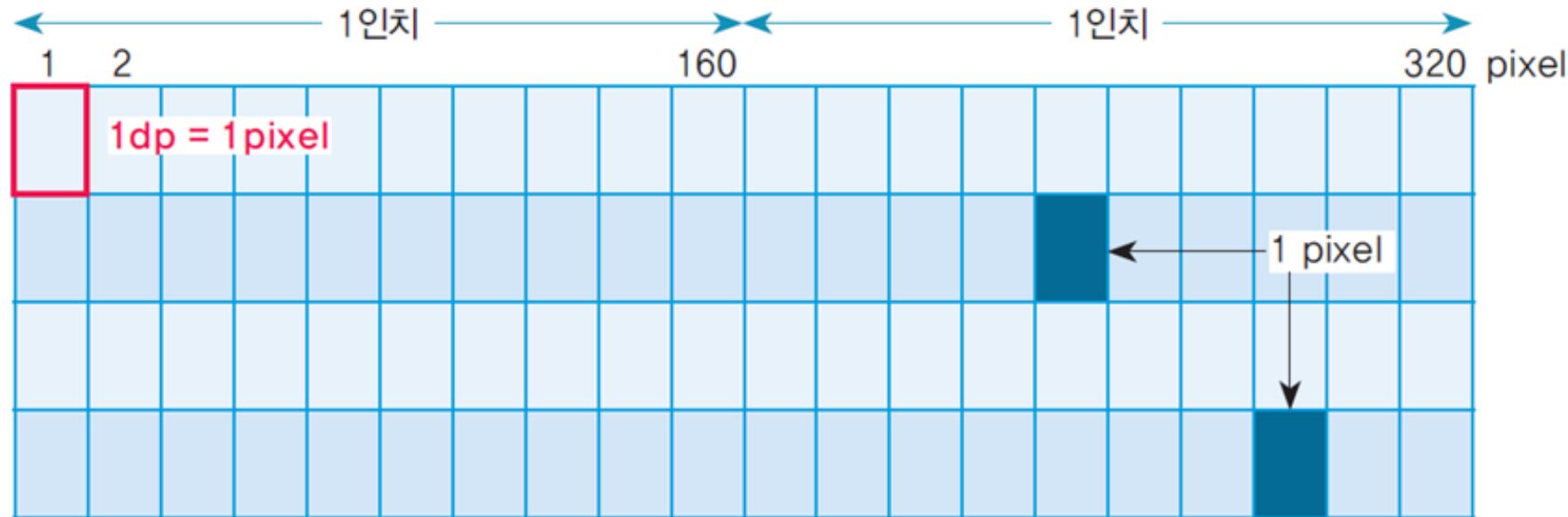
안드로이드 앱

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														

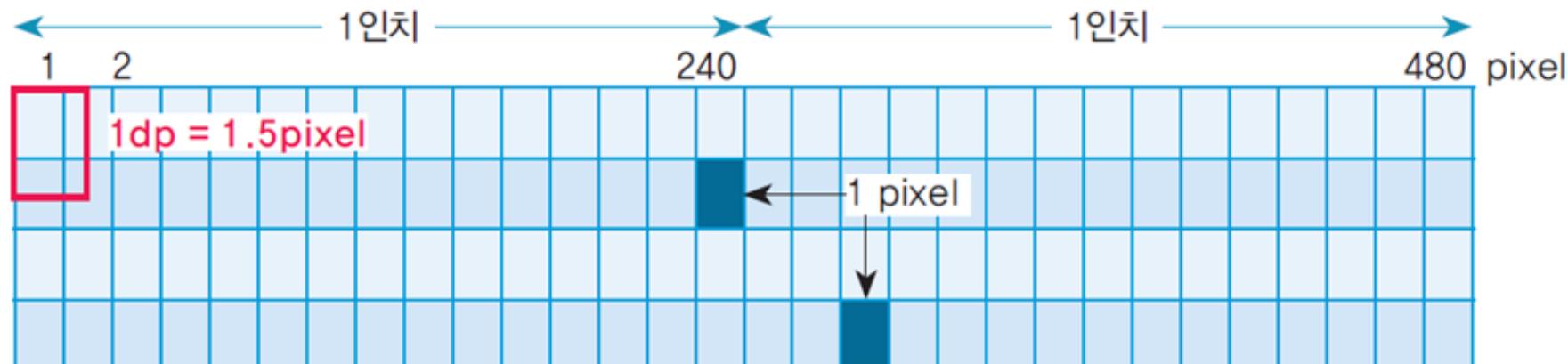
용어	개념
방향 (orientation)	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 관점의 화면 방향 landscape(가로 방향이 길게 보임), portrait(세로 방향이 길게 보임)
해상도 (resolution)	<ul style="list-style-type: none"> 화면 상의 물리적인 픽셀 수
dp (density-independent pixel)	<ul style="list-style-type: none"> 밀도와 무관한 가상 픽셀 이론상 어떠한 해상도에서도 같은 크기를 보여 주는 것이 핵심 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($\text{px} = \text{dp} \times \text{dpi} / 160$)

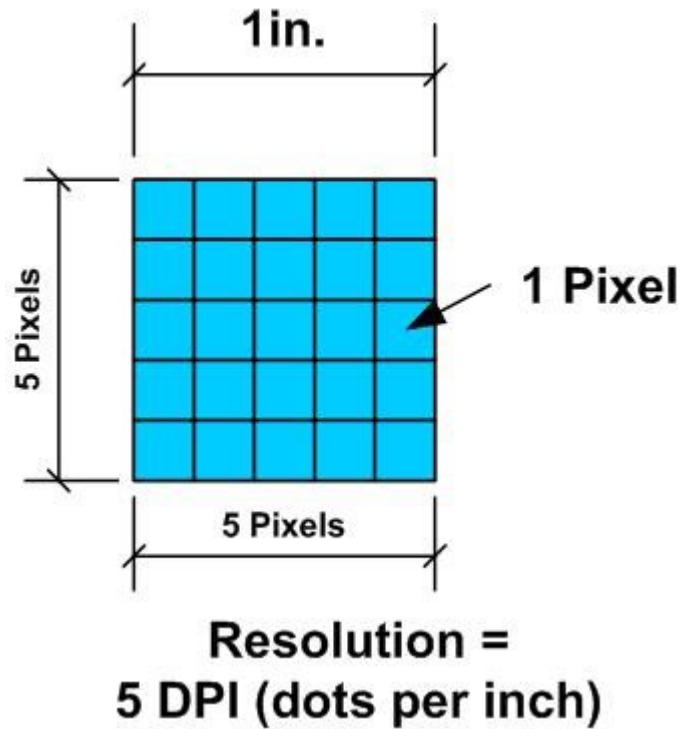
① 160 dpi의 경우, $1\text{pixel} = 1\text{dp} \times 160\text{dpi} / 160$



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

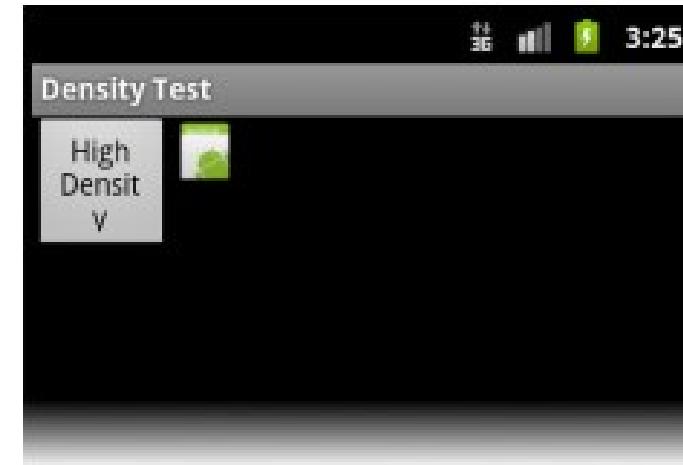
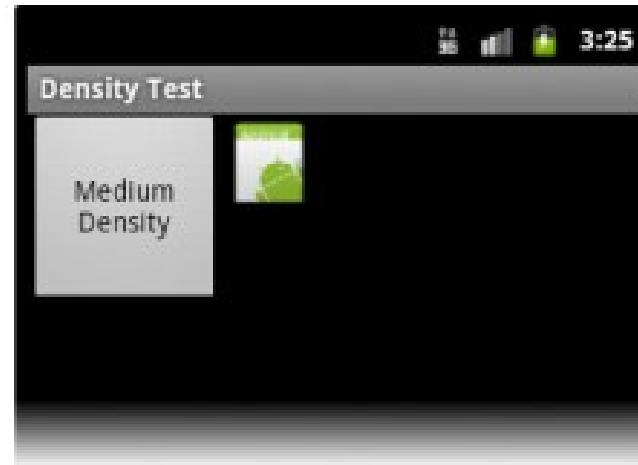
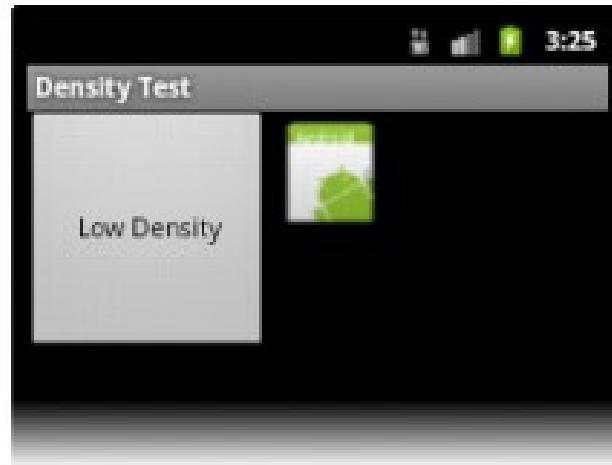


- DPI(Dots Per Inch)라는 단위

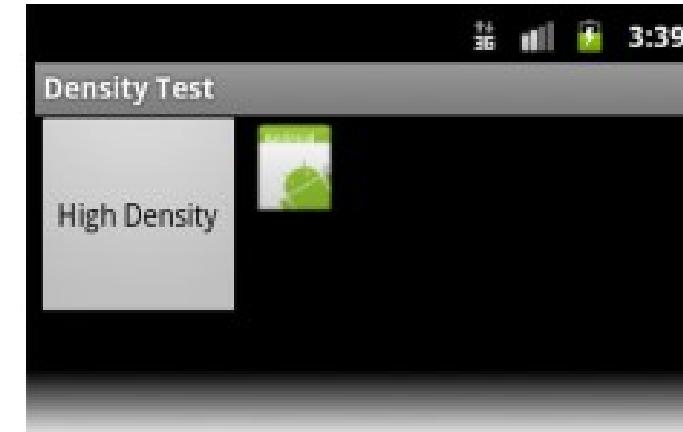
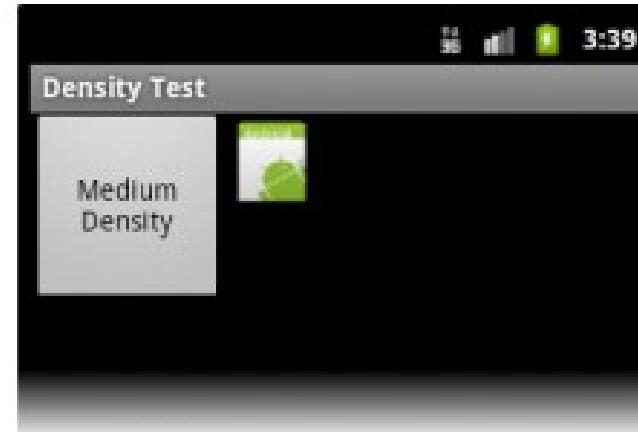
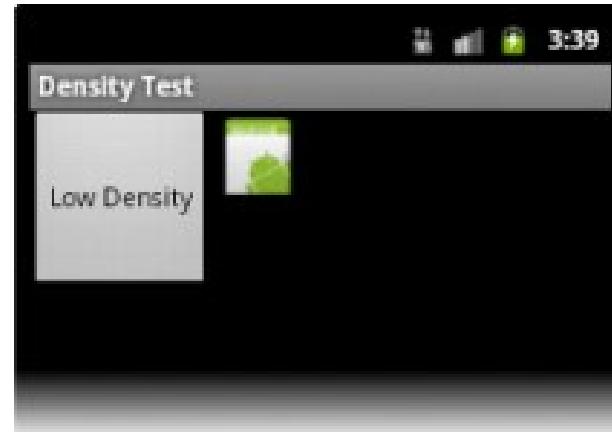


- 출처: <http://solarisailab.com/archives/179>

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

