

단말기로 실행하기

모바일앱프로그래밍
김지심교수

단말기로 실행하기

스마트폰 설정

스마트폰의 드라이버 설치

(* 스마트폰의 USB 드라이버가 자동 설치되더라도 직접 USB 드라이버를 다운받아 설치하기)

스마트폰의 [설정] > [디바이스 정보] > [빌드번호]를 여러 번 터치 > '개발자모드'로 변경됨(이전 메뉴로 가보면 [개발자 옵션] 메뉴 생김) > 'USB 디버깅' 체크

(* USB 디버깅 체크 안되어 있으면 아래가 설치되지 않음)

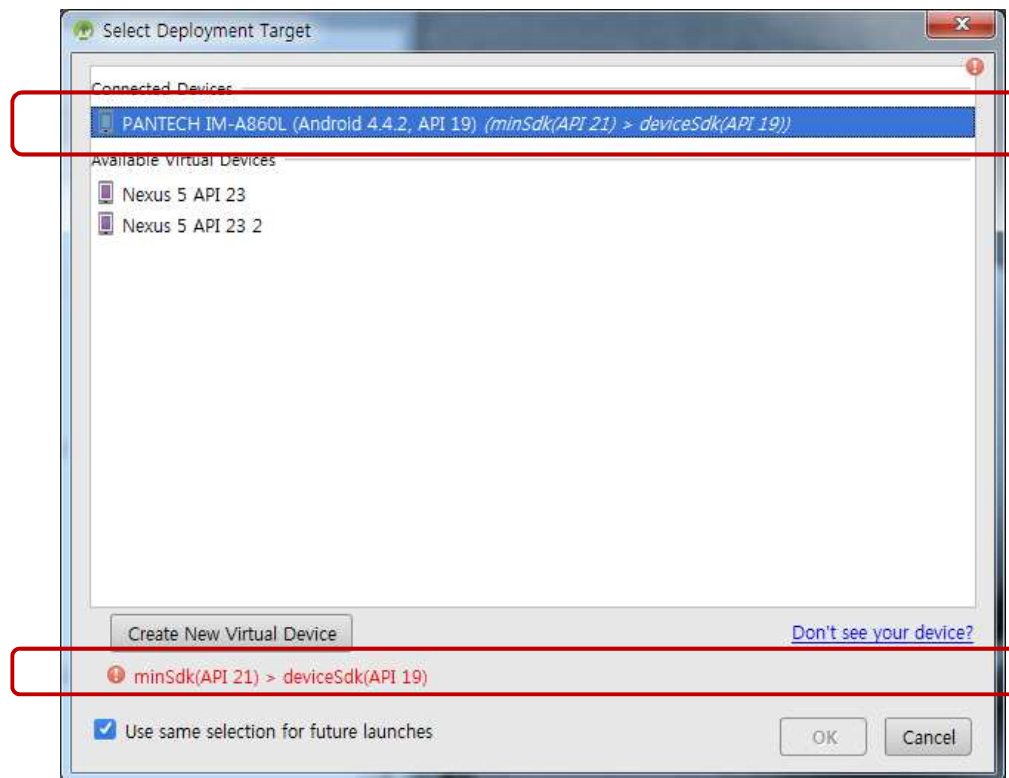


제대로 설치한 후, USB를 연결하면 USB디버깅 안내 메시지가 스마트폰에 뜸

단말기로 실행하기

스마트폰의 안드로이드 버전이 설치되어 있지 않다면, SDK Manager에서 설치

안드로이드 폰 연결한 상태에서 안드로이드 스튜디오에서 앱을 실행하여 아래 창에서 연결된 단말기 확인

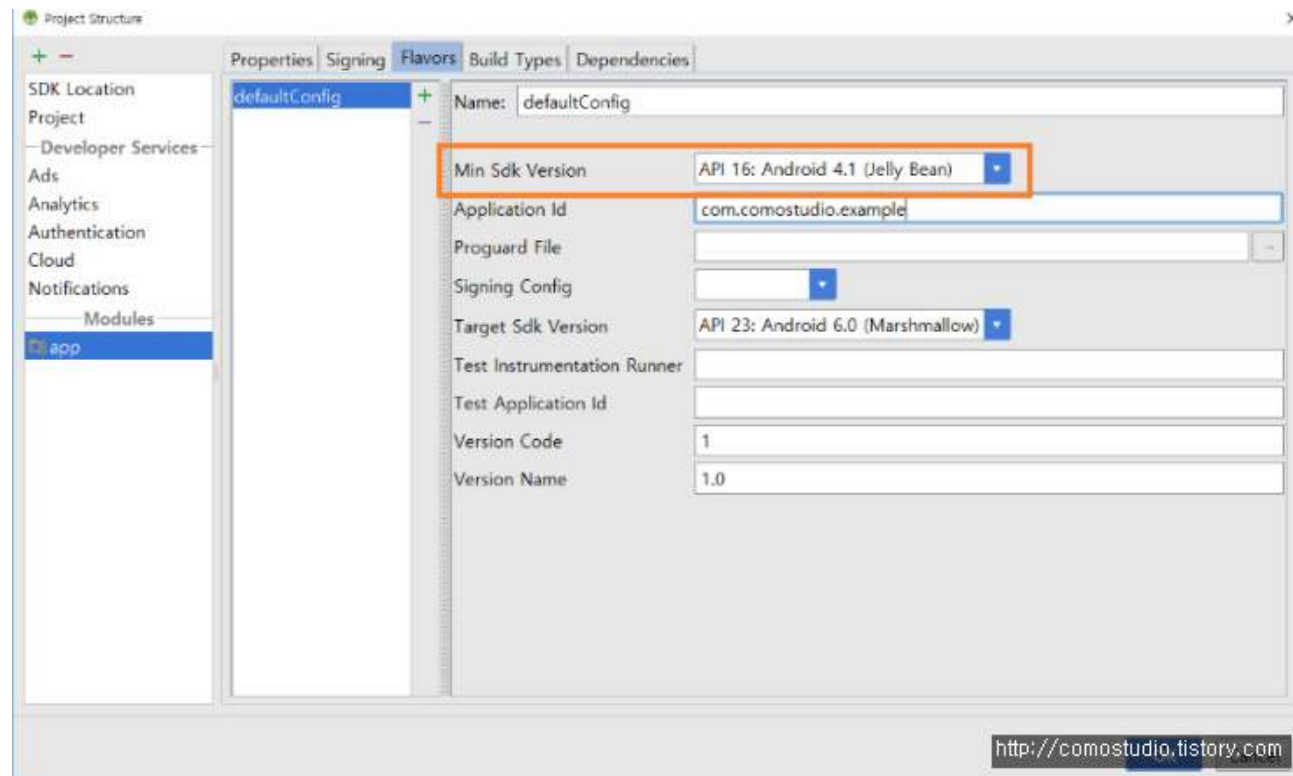


단말기로 실행하기

소스의 API와 스마트폰의 API가 일치하지 않을 경우,

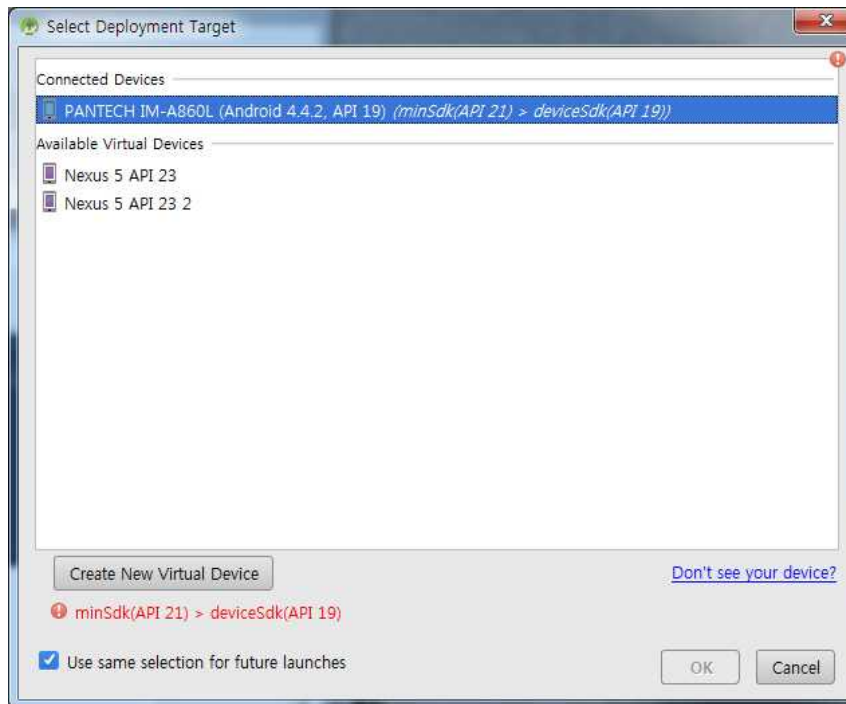
[File] > [Project Structure] > [app] > [Flavors]에서
min, target SDK 등 조정

ex. Min SDK Version: 16, Target SDK Version:21로 변경
→ 젤리빈(4.1)~롤리팝(5.0)까지 모두 실행



단말기로 실행하기

실행



* 앱 실행 시에는 스마트폰의 화면잠금을 해제해야 앱 실행을 확인할 수 있음

* 미러링을 위해서, 모비즌 설치 및 실행