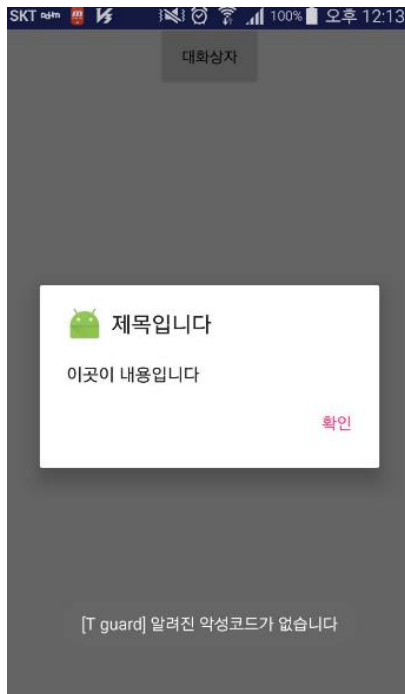


# **대화상자( AlertDialog )**

# 대화상자( AlertDialog )

---

- 사용자에게 전달 사항을 알리고 질문을 통해 사용자의 선택을 받아들이는 가장 기본적인 통신 수단
- 배경에 액티비티를 그대로 유지한 채 중앙에 팝업으로 열리므로 메시지를 보여주거나 간단한 질문용으로 적합
- **Toast**도 사용자에게 보고하는 간편한 방법을 제공하나, 단순히 사실을 알리기만 할 뿐 질문을 할 수 없어 범용성이 떨어짐



# 대화상자( AlertDialog )

---

- **Dialog** 클래스를 좀 더 쓰기 편하게 고수준으로 래핑
- 문자열 메시지 뿐만 아니라 타이틀 바나 아이콘으로 출력 가능하며 버튼을 통해 사용자의 입력을 받아들일 수 있음
- 생성자가 **protected**로 숨겨져 있어 직접적으로 생성할 수 없으며, 내부 클래스인 **Builder**를 통해 생성해야 함

## **AlertDialog.Builder (Context context)**

- 대화상자 객체 얻기

## **AlertDialog.Builder setMessage (CharSequence message)**

- 내용 입력

## **AlertDialog.Builder setTitle (CharSequence title)**

- 제목 설정

## **AlertDialog.Builder setIcon (int iconId)**

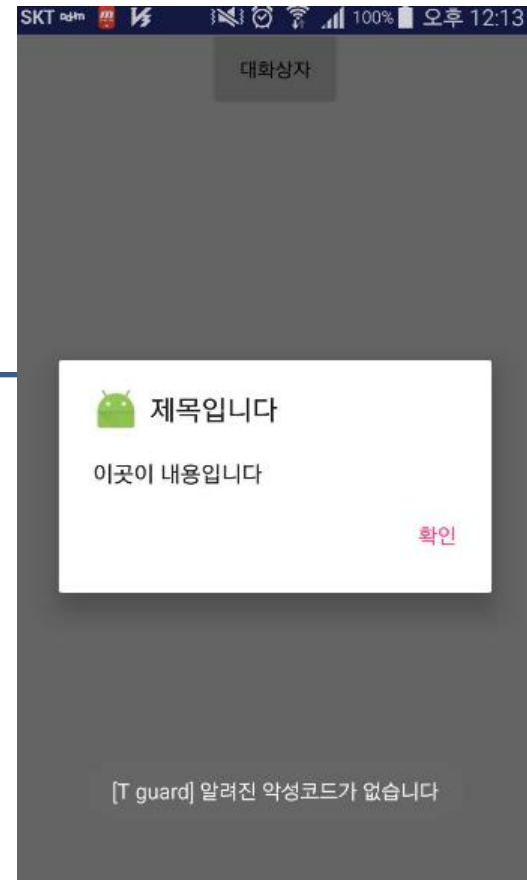
- 아이콘 설정

## **AlertDialog show ()**

- 화면 출력

# 대화상자( AlertDialog )

```
AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(MainActivity.this);  
dlg.setTitle("제목입니다");  
dlg.setMessage("이곳이 내용입니다");  
dlg.setIcon(R.drawable.ic_launcher);  
dlg.setPositiveButton("확인", null);  
dlg.show();
```



# 대화상자 버튼 추가하기

---

- 가급적이면 대화상자 자체에 닫기 버튼을 두는 것이 좋고 사용하기도 편리함
- 긍정(**Positive**), 부정(**Negative**), 중립(**Neutral**)로 이름이 붙어 있으며 모두 배치 시 왼쪽에서 순서대로 배치됨

```
setPositiveButton (CharSequence text, DialogInterface.OnClickListener listener)  
setNegativeButton (CharSequence text, DialogInterface.OnClickListener listener)  
setNeutralButton (CharSequence text, DialogInterface.OnClickListener listener)
```

**text**

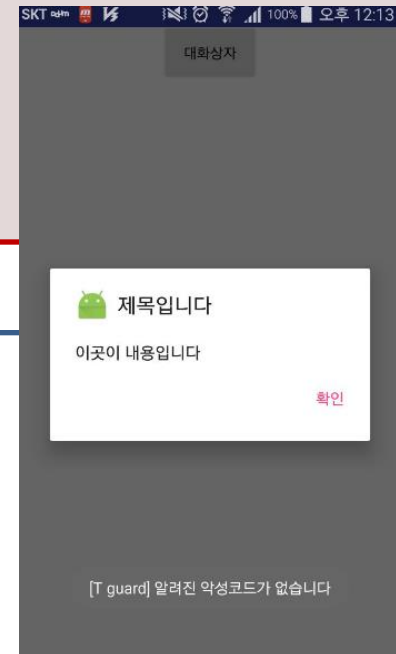
- 버튼에 표시할 텍스트

**listener**

- 버튼을 클릭할 때 호출될 콜백 함수

# 대화상자( AlertDialog )

```
AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(MainActivity.this);
dlg.setPositiveButton("확인",
    new DialogInterface.OnClickListener() {
        public void onClick(DialogInterface dialog,
            int which) {
            // 버튼 클릭시 해야할 일 정의
        }
    }
);
dlg.show();
```



# 목록 아이템을 이용한 선택 및 입력

- 공간상의 제약으로 인해 대화상자는 버튼을 최대 3개까지만 배치 가능
- 더 많은 선택 사항 중 하나를 입력 받으려면 목록 대화상자를 사용
- 메시지 대신 선택 가능한 항목을 목록으로 보여주고 선택 받는 방식
- 목록 대화 상자 생성을 위해 빌더의 아래 메서드로 선택 가능한 목록을 전달

**setItems (CharSequence[] items, DialogInterface.OnClickListener listener)**

**setItems (int itemId, DialogInterface.OnClickListener listener)**

**첫번째 매개변수**

- 사용자에게 보여줄 목록, 문자열 배열 또는 배열 리소스의 ID 지정

**listener**

- 목록의 항목 중에서 하나를 클릭할 때의 처리를 지정

# 목록 선택

```
AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(MainActivity.this);  
final String[] versionArray = new String[] { "젤리빈", "킷캣", "롤리팝" };  
dlg.setItems(  
    versionArray,  
    new DialogInterface.OnClickListener() {  
        public void onClick(DialogInterface dialog,  
                               int which) {  
            button1.setText(versionArray[which]);  
        }  
    }  
);
```

