

06

ob-b. Custom View 개발

다양한 뷰 활용

커스텀 뷰 작성 방법



- API에서 제공하는 뷰를 그대로 이용하면서 약간 변형시킨 뷰
- 여러 뷰를 합쳐서 한번에 출력하기 위한 뷰
- 기존 API에 전혀 존재하지 않는 뷰

```
public class MyView extends TextView {  
  
}
```

```
public class MyView extends ViewGroup {  
  
}
```

```
public class MyView extends View {  
  
}
```

커스텀 뷰 작성 방법

- 커스텀 뷰를 레이아웃 XML에 등록해서 이용하려면 생성자 3개를 모두 정의

```
public class MyView extends View {  
    Context context;  
  
    public MyView(Context context) {  
        super(context);  
    }  
  
    public MyView(Context context, AttributeSet attrs) {  
        super(context, attrs);  
    }  
  
    public MyView(Context context, AttributeSet attrs, int defStyleAttr) {  
        super(context, attrs, defStyleAttr);  
    }  
}
```

- onDraw() 함수
- 이 함수에서 그린 내용이 뷰 영역에 출력



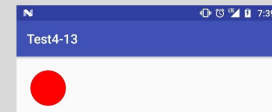
커스텀 뷰 작성 방법

```
protected void onDraw(Canvas canvas) {
    canvas.drawColor(Color.alpha(Color.CYAN));

    RectF rect = new RectF(15, 15, 160, 160);
    Paint paint = new Paint();
    paint.setAntiAlias(true);
    paint.setColor(Color.RED);
    canvas.drawArc(rect, 0, 360, false, paint);
}
```

- 커스텀 뷰를 레이아웃 XML에 등록할 때는 클래스명만 등록하면 안 되고, 전체 패키지명으로 등록

```
<com.example.test4_13.MyView
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
/>
```



- 커스텀 속성 이용
- res/values 폴더 하위에 attrs.xml 파일을 이용하며, <declare-styleable> 태그로 속성을 등록

```
<resources>
    <declare-styleable name="MyView">
        <attr name="customColor" format="color"/>
    </declare-styleable>
</resources>
```

커스텀 뷰 작성 방법

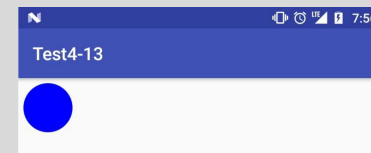
```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:custom="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent">

    <com.example.test4_13.MyView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        custom:customColor="#0000FF"
    />
</RelativeLayout>
```

- AttributeSet을 이용하여 속성값을 추출

```
public MyView(Context context, AttributeSet attrs) {
    super(context, attrs);
    this.context=context;

    if(attrs != null){
        TypedArray a = context.obtainStyledAttributes(attrs, R.styleable.MyView);
        color=a.getColor(R.styleable.MyView_customColor, Color.RED);
    }
}
```



커스텀 뷰 작성 방법

속성값을 획득하는 함수

- int getCount(): 속성 개수
- String getName(int index): 속성명 획득
- String getValue(int index): 속성값 획득
- int getIntValue(int index, int defaultValue): 속성값 획득
- boolean getBooleanValue(int index, boolean defaultValue): 속성값 획득
- float getFloatValue(int index, float defaultValue): 속성값 획득

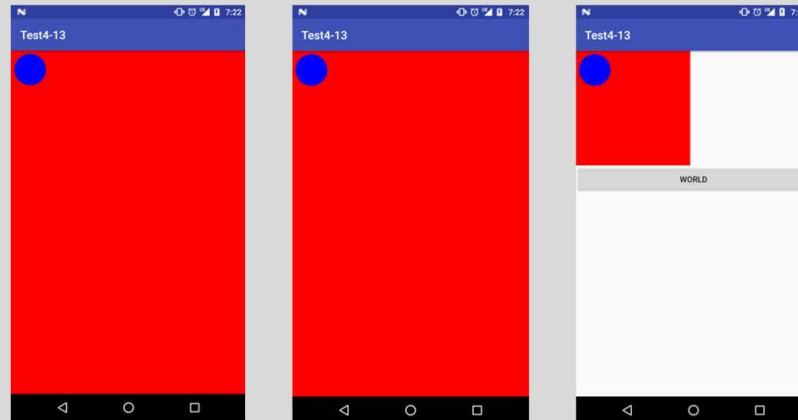
```
for (int i=0;i<attrs.getCount();i++) {  
    attributes[i]=attrs.getName(i)+"="+attrs.getValue(i);  
}
```



커스텀 뷰 작성 방법

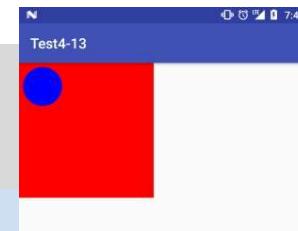
- 크기 결정

```
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:custom="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:orientation="vertical">
    <com.example.test4_13.MyView
        android:id="@+id/myView"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        custom:customColor="#0000FF"
        android:background="#ff0000"
    />
    <Button
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="world"/>
</LinearLayout>
```



- 뷰 내부에서 크기 결정을 위해 `onMeasure()` 함수를 이용

```
protected void onMeasure(int widthMeasureSpec, int heightMeasureSpec) {
    super.onMeasure(widthMeasureSpec, heightMeasureSpec);
    setMeasuredDimension(500, 500);
}
```

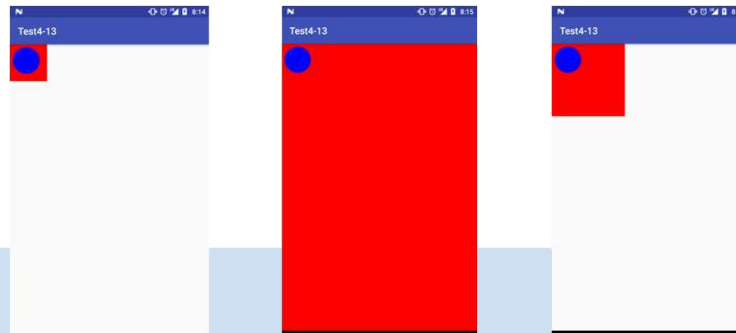


커스텀 뷰 작성 방법

- 레이아웃 XML 파일의 크기 설정 정보는 `onMeasure()` 함수의 매개변수로 전달

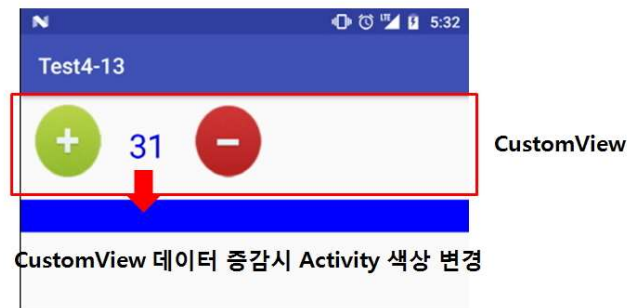
```
protected void onMeasure(int widthMeasureSpec, int heightMeasureSpec) {  
    int widthMode = MeasureSpec.getMode(widthMeasureSpec);  
    int widthSize = MeasureSpec.getSize(widthMeasureSpec);  
  
    int heightMode = MeasureSpec.getMode(heightMeasureSpec);  
    int heightSize = MeasureSpec.getSize(heightMeasureSpec);  
  
    //.....  
}
```

- `MeasureSpec.AT_MOST`: 뷰 내부에서 지정하라는 의미. 레이아웃 XML에서 `wrap_content` 로 선언한 경우
- `MeasureSpec.EXACTLY`: 뷰를 이용하는 액티비티 쪽에서 크기를 결정한 경우. 레이아웃 XML에서 `fill_parent`, `match_parent`, `100px` 등으로 선언한 경우
- `MeasureSpec.UNSPECIFIED`: 모드가 설정되지 않았을 경우



커스텀 뷰 작성 방법

- 이벤트 추가



```
public interface OnMyChangeListener {  
    void onChange(int value);  
}
```

- 뷰 내부에 setOnMyChangeListener() 함수를 호출하여 객체를 등록

```
public class MyPlusMinusView extends View {  
  
    //.....  
    //Observer를 등록하기 위한 객체  
    ArrayList<OnMyChangeListener> listeners;  
  
    //Observer 등록을 위한 함수  
    public void setOnMyChangeListener(OnMyChangeListener listener){  
        listeners.add(listener);  
    }  
}
```

커스텀 뷰 작성 방법

- 뷰에서 이벤트를 처리하기 위한 함수를 재정의

```
public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {  
    //...  
    //데이터 변경  
    value++;  
    //화면 갱신  
    invalidate();  
    for(OnMyChangeListener listener : listeners){  
        //observer에 데이터 전달  
        listener.onChange(value);  
    }  
    //...  
}
```

커스텀 뷰 작성 방법

- 커스텀 뷰를 이용하는 액티비티의 코드

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity implements OnMyChangeListener{

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

        MyPlusMinusView plusMinusView= (MyPlusMinusView)findViewById(R.id.customView);

        //인터페이스를 구현한 객체를 View에 등록
        plusMinusView.setOnMyChangeListener(this);
    }

    @Override
    public void onChange(int value) {
        //...
    }
}
```

커스텀 뷰 작성 방법

① 인터페이스 정의

```
public interface OnMyChangeListener {  
    void onChange(int value);  
}
```

② 인터페이스 구현

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity implements  
    OnMyChangeListener{  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        //인터페이스를 구현한 객체를 View에  
        //등록  
        plusMinusView.setOnMyChangeListener(this);  
    }  
    @Override  
    public void onChange(int value) {  
    }  
}
```

③ 객체 등록

```
public class MyPlusMinusView extends View {  
    //Observer를 등록하기 위한 객체  
    ArrayList<OnMyChangeListener> listeners;  
  
    //onserver 등록을 위한 함수  
    public void setOnMyChangeListener(OnMyChangeListener  
        listener){  
        listeners.add(listener);  
    }  
    //사이즈 결정  
    @Override  
    public boolean onTouchEvent(MotionEvent event) {  
        //데이터 변경  
        value++;  
        //화면 갱신  
        invalidate();  
    }  
    ④ 이벤트 발생  
    for(OnMyChangeListener listener : listeners){  
        //observer에게 데이터 전달  
        listener.onChange(value);  
    }  
    @Override  
    protected void onDraw(Canvas canvas) {  
    }  
}
```

⑤ 등록 객체의 함수 호출

그래픽 프로그램

뷰를 그리는 방법

- Canvas: 그래픽 함수를 제공하는 클래스. 이 클래스의 함수를 이용하여 뷰의 화면을 그림
- Paint: 그리기 옵션 지정. 색상, 투명도 등의 속성을 지정

```
protected void onDraw(Canvas canvas) {  
    Paint paint=new Paint();  
    paint.setColor(Color.RED);  
  
    canvas.drawCircle(50, 50, 50, paint);  
}
```

- drawPoint(float x, float y, Paint paint): 점을 하나 찍는 함수.
- drawLine(float startX, float startY, float stopX, float stopY, Paint paint): 선을 그리는 함수.
- drawRect(float left, float top, float right, float bottom, Paint paint): 사각형을 그리는 함수.
- drawRect(RectF rect, Paint paint): 사각형을 그리는 함수.
- drawCircle(float cx, float cy, float radius, Paint paint): 원을 그리는 함수. 원점에 대한 x, y 좌표값과 원의 반경 정보로 원을 그림

그래픽 프로그램

- drawArc(RectF oval, float startAngle, float sweepAngle, boolean useCenter, Paint paint): 아크 (Arc)를 그리는 함수.
- drawText(String text, float x, float y, Paint paint): 문자열을 지정된 좌표에 그리는 함수
- drawBitmap(Bitmap bitmap, float left, float top, Paint paint): 이미지를 지정된 위치에 그리는 함수
- drawRoundRect(RectF rect, float rx, float ry, Paint paint): 모서리가 둥근 사각형을 그리는 함수
- drawOval(RectF oval, Paint paint): 타원을 그리는 함수

```
Paint paint=new Paint();
paint.setColor(Color.RED);
paint.setStrokeWidth(10);

canvas.drawLine(100, 10, 100, 210, paint);
canvas.drawLine(10, 110, 210, 110, paint);

paint.setStyle(Paint.Style.STROKE);
RectF rect=new RectF(300, 10, 400, 200);
canvas.drawRect(rect, paint);
```



그래픽 프로그램

```
paint.setStyle(Paint.Style.STROKE);  
RectF arcRect=new RectF(10, 10, 300, 300);  
canvas.drawArc(arcRect, 0, 90, true, paint);  
canvas.drawArc(arcRect, -90, -90, false, paint);
```



```
RectF roundRect=new RectF(10,10,300,300);  
canvas.drawRoundRect(roundRect, 20, 40, paint);
```

```
RectF ovalRect=new RectF(10,350,300,500);  
canvas.drawOval(ovalRect, paint);
```



뷰의 영역 전체를 지정된 색으로 칠하는 함수

- drawRGB(int r, int g, int b)
- drawColor(int color)
- drawPaint(Paint paint)

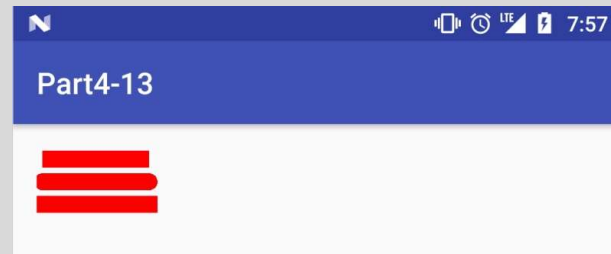
그래픽 프로그램

Paint 클래스

그리기 효과를 지정하기 위한 클래스

- setColor(int color)
- setARGB(int a, int r, int g, int b)
- setAntiAlias(boolean aa)
- setStyle(Paint.Style style)
- setStrokeWidth(float width)
- setStrokeCap(Paint.Cap cap)
- setStrokeJoin(Paint.Join join)

```
paint.setStyle(Paint.Style.STROKE);  
paint.setStrokeWidth(30);  
canvas.drawLine(10, 20, 200, 20, paint);  
  
paint.setStrokeCap(Paint.Cap.ROUND);  
canvas.drawLine(10, 60, 200, 60, paint);  
  
paint.setStrokeCap(Paint.Cap.SQUARE);  
canvas.drawLine(10, 100, 200, 100, paint);
```

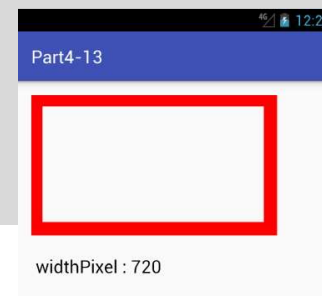


그래픽 프로그램

코드에서 논리적 크기 획득

- 자바 코드에서 개발자가 직접 크기를 명시할 때는 논리적 단위를 사용할 수 없으며, 오직 픽셀 단위로만 적용

```
Paint paint=new Paint();  
paint.setColor(Color.RED);  
paint.setStyle(Paint.Style.STROKE);  
paint.setStrokeWidth(30);  
  
Rect rect=new Rect(10, 10, 540, 300);  
canvas.drawRect(rect,paint);
```



DisplayMetrics 객체를 이용해서 스마트폰의 크기 정보를 획득한 다음, 자바 코드에서 스마트폰 크기 호환성을 고려한 크기 계산

그래픽 프로그램

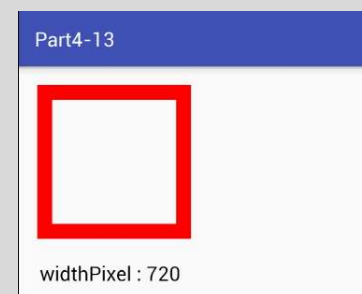
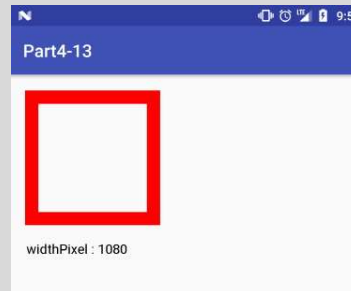
```
DisplayMetrics dm=getResources().getDisplayMetrics();
```

```
float strokeWidth=15*dm.density;  
int rectWidth=(int)(150*dm.density);  
int rectHeight=(int)(150*dm.density);
```

```
int position=(int)(10*dm.density);
```

```
Paint paint=new Paint();  
paint.setColor(Color.RED);  
paint.setStyle(Paint.Style.STROKE);  
paint.setStrokeWidth(strokeWidth);
```

```
Rect rect=new Rect(position, position, rectWidth, rectHeight);  
canvas.drawRect(rect,paint);
```



크기를 리소스로 등록하여 이용하는 방법

```
<dimen name="strokeWidth">15dp</dimen>  
<dimen name="size">150dp</dimen>  
<dimen name="position">10dp</dimen>
```

```
int size = context.getResources().getDimensionPixelSize(R.dimen.size);  
int strokeWidth= context.getResources().getDimensionPixelSize(R.dimen.strokeWidth);  
int position=  
context.getResources().getDimensionPixelSize(R.dimen.position);
```



감사합니다

단단히 마음먹고 떠난 사람은
산꼭대기에 도착할 수 있다.
산은 올라가는 사람에게만 정복된다.



윌리엄 셰익스피어
William Shakespeare