

05

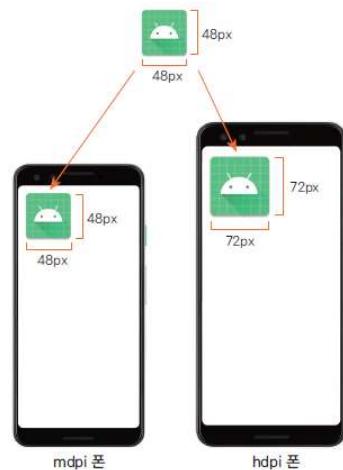
## 05-2. 리소스 Variance

리소스 활용

# 리소스 조건

## 리소스 조건 설정이란?

- 리소스를 특정 환경에서만 적용되도록 설정
- 기기별 실행 아이콘 크기

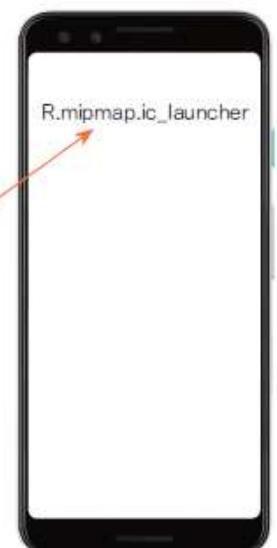
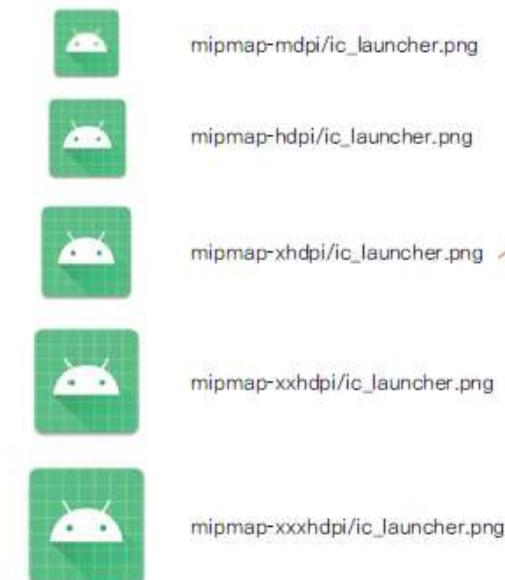
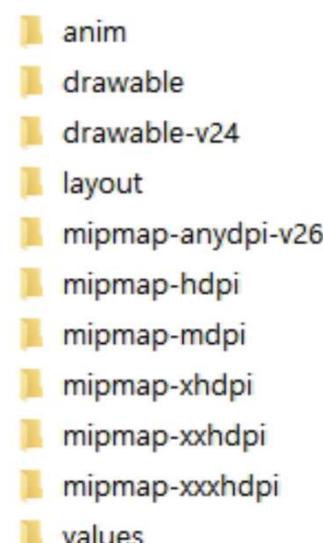
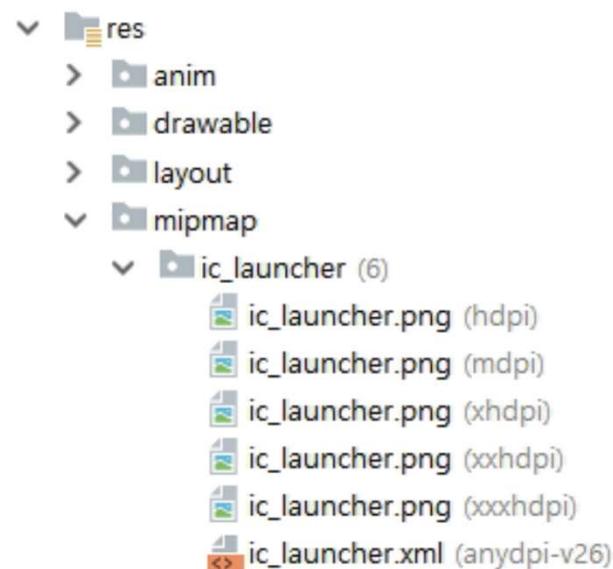


화면 밀도	크기
XXXHDPI	192×192
XXHDPI	144×144
XHDPI	96×96
HDPI	72×72
MDPI	48×48



# 리소스 조건

- 리소스 폴더명만 적절한 규칙에 따라 작성해 놓으면 시스템에서 어떤 환경의 기기에 어떤 리소스를 적용할 것인지 스스로 결정
- 폴더명에 대시(-)를 이용한 기기의 조건을 주고 이에 따른 리소스 적용을 시스템에서 알아서 적용해주는 구조



# 리소스 조건

조건	예시	설명
MCC 및 MNC	mcc310 mcc310-mnc004	이동통신 국가 코드(MCC)와 선택적으로 이동통신 네트워크 코드(MNC) 추가 가능. mcc310은 미국이며 mcc310-mnc004는 버라이즌을 이용하는 미국을 의미
언어 및 지역	en ko-rKR	ISO639-1 언어 코드이며 선택적으로 뒤에 소문자 r을 추가해 ISO3166-1-alpha-2의 지역 코드가 나올 수 있음
레이아웃 방향	ldrtl ldltr	히브리어처럼 오른쪽에서 왼쪽으로 쓰는 언어의 레이아웃에서 유용하게 이용 가능. ldrtl은 오른쪽에서 왼쪽, ldltr은 왼쪽에서 오른쪽 방향 레이아웃
더 작은 쪽	sw320dp	화면 크기 중 더 작은 쪽에 대한 조건. 화면 방향과 상관없이 화면의 높이와 너비 중 작은 쪽에 대한 조건을 의미. sw320dp이면 너비든 높이든 상관없이 작은 쪽의 치수가 320dp인 경우를 의미
이용 가능한 너비	w720dp	화면 너비에 대한 조건. w720dp이면 너비가 720인 기기
이용 가능한 높이	h720dp	화면 높이에 대한 조건. h720dp이면 높이가 720인 기기
화면 크기	small, normal, large, xlarge	화면 크기를 small, normal, large, xlarge로 판단해 조건 명시. small은 320×428, normal은 320×470, large는 480×640, xlarge는 720×960 정도의 크기

# 리소스 조건

화면 비율	long, notlong	화면의 종횡비 조건. long은 WQVGA, WVGA, FWVGA 등의 긴 화면, notlong은 QVGA, HVGA, VGA 등의 길지 않은 화면
원형 화면	round, notround	원형 화면인지 판단. round는 웨어러블 기기처럼 둥근 화면을 가지는 기기. notround는 폰이나 태블릿처럼 사각형 화면의 기기
화면 방향	port, land	화면의 방향에 대한 조건. port는 세로 방향, land는 가로 방향
UI 모드	car, desk, television, application, watch, vrheadset	기기가 도크에 삽입되거나 제거될 때 대응을 위한 조건. car는 자동차, desk는 데스크, television은 TV, application은 표시되지 않은 제품
야간 모드	night, notnight	야간 모드에 대응하기 위한 조건. night는 야간, nonight는 주간
화면 픽셀 밀도	ldpi, mdpi, hdpi, xhdpi, xxhdpi, xxxhdpi, nodpi, tvdpi, anydpi, nnndpi	화면 밀도에 대한 조건. ldpi는 120dpi, mdpi는 160dpi, hdpi는 240dpi, xhdpi는 320dpi, xxhdpi는 480dpi, xxxhdpi는 640dpi, nodpi는 크기를 조정하지 않을 리소스에 사용
터치 스크린 유형	notouch, finger	터치 스크린을 제공하는지 판단. notouch는 터치 스크린이 없는 기기

# 리소스 조건

키보드 사용성	keysexposed, keyshidden, keysoft	키보드의 유형. keysoft는 <u>소프트</u> 키보드, keysexposed는 키보드가 노출되어 있는 기기, keyshidden은 키보드가 있으나 숨길 수 있는 기기
기본 텍스트 입력방법	nokeys, qwert, 12key	nokeys는 하드웨어 키보드가 없는 경우. qwert는 하드웨어 쿼터 키보드가 있는 경우. 12key는 하드웨어 12키가 있는 경우
탐색 키 사용성	navexposed, navhidden	탐색 키 사용 가능 조건. navexposed는 탐색 키 사용 가능, navhidden은 탐색 키 사용 불가
기본 비터치 탐색방법	nanav, dpad, trackball, wheel	터치하지 않고 탐색이 가능한 기기가 있는지 판단
플랫폼 버전	v21	기기의 API 레벨

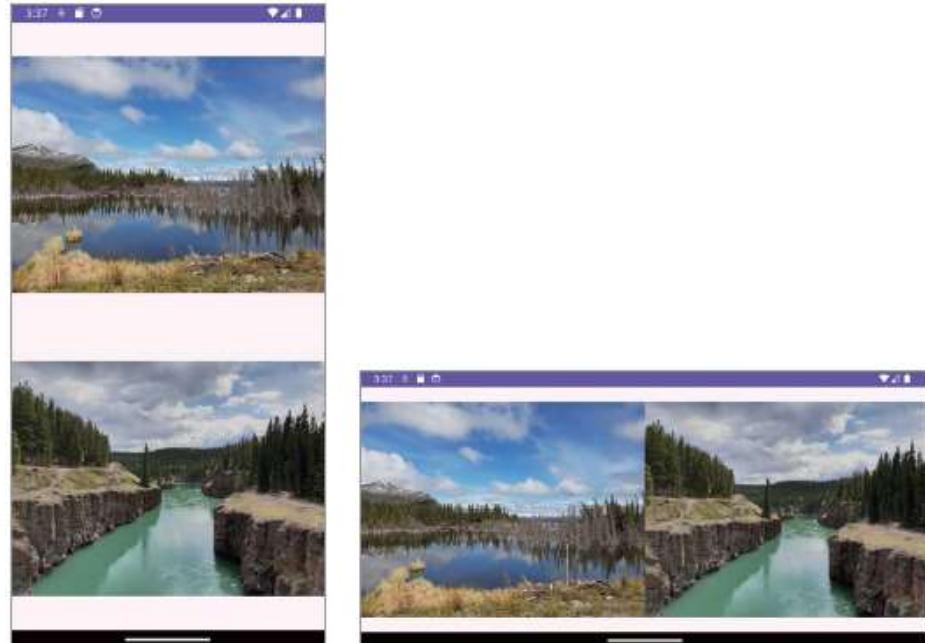
## 리소스 조건

---

- 대시로 구분하여 하나의 폴더에 여러 조건을 명시, 여러 개의 조건을 하나의 폴더에 명시하면 여러 조건을 모두 만족할 때 해당 폴더의 리소스가 적용
- 대시로 구분하여 하나의 폴더에 여러 조건을 명시할 때 조건의 순서. 설명한 순서가 조건이 나열 순서
- 폴더에 서브 폴더로 조건을 세분화하는 건 불가능
- 조건에 대한 대소문자는 구분하지 않는다

## 리소스 조건

- 사용자 스마트폰의 방향이 세로일 때와 가로일 때 레이아웃을 교체해서 보여주는 상황



# 리소스 조건

## 국제 언어 제공하기

- 리소스 문자열을 각국 언어로 제공
- 파일을 여러 개 만들어서 각 언어에 맞는 리소스 문자열을 담고 어느 XML 파일을 적용해야 하는지를 리소스 디렉터리명으로 지정



The screenshot shows the Android Studio interface. On the left, there are two code snippets: one for English resources and one for Korean resources. On the right, a file tree for the 'values' directory is shown, containing 'colors.xml', 'dimens.xml', and two 'strings.xml' files: one for English ('strings.xml') and one for Korean ('strings.xml (ko-KR)').

• 영어 문자열 리소스 예

```
<resources>
    <string name="app_name">Test9</string>
    <string name="intro">Hello</string>
</resources>
```

• 한국어 문자열 리소스 예

```
<resources>
    <string name="app_name">테스트9</string>
    <string name="intro">안녕하세요</string>
</resources>
```

values

- colors.xml
- dimens.xml
- strings (2)
- strings.xml (ko-KR) selected



# 감사합니다

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



윌리엄 셰익스피어

William Shakespeare