

# CHAP 13. 네트워크

# 안드로이드에서의 네트워크



# 네트워킹 상태 조회

- ConnectivityManager 클래스
  - **Monitor** network connections (Wi-Fi, GPRS, UMTS, etc.)
  - Send **broadcast intents** when network connectivity changes
  - Attempt to "fail over" to another network when connectivity to a network is lost
  - Provide an API that allows applications to **query** the coarse-grained or fine-grained **state** of the available networks
  - Provide an API that allows applications to **request and select** networks for their data traffic

# 네트워킹 상태 조회

- ConnectivityManager 클래스는 네트워크 연결 상태를 감시하고 만약 네트워크 연결 상태가 변경되면 다른 애플리케이션에게 방송.

```
if (Build.VERSION.SDK_INT < 23) {  
    final NetworkInfo activeInfo = connMgr.getActiveNetworkInfo();  
    if (activeInfo != null && activeInfo.isConnected()) {  
        wifiConnected = (activeInfo.getType() == ConnectivityManager.TYPE_WIFI);  
        mobileConnected = (activeInfo.getType() == ConnectivityManager.TYPE_MOBILE);  
        if(wifiConnected) {  
            Log.i(TAG, getString(R.string.wifi_connection));  
        } else if (mobileConnected){  
            Log.i(TAG, getString(R.string.mobile_connection));  
        }  
    } else {  
        Log.i(TAG, getString(R.string.no_wifi_or_mobile));  
    }  
}  
} else {
```

# 네트워킹 상태 조회

- ConnectivityManager 클래스는 네트워크 연결 상태를 감시하고 만약 네트워크 연결 상태가 변경되면 다른 애플리케이션에게 방송.

```
} else { // API level >= 23
    final Network n = connMgr.getActiveNetwork();
    if (n != null) {
        final NetworkCapabilities nc = connMgr.getNetworkCapabilities(n);
        wifiConnected = nc.hasTransport(NetworkCapabilities.TRANSPORT_WIFI);
        mobileConnected = nc.hasTransport(NetworkCapabilities.TRANSPORT_CELLULAR);
        if(wifiConnected) {
            Log.i(TAG, getString(R.string.wifi_connection));
        } else if (mobileConnected){
            Log.i(TAG, getString(R.string.mobile_connection));
        }
    }
    else {
        Log.i(TAG, getString(R.string.no_wifi_or_mobile));
    }
}
```

# class NetworkCapabilities

- Constants

Constant	Description
NET_CAPABILITY_INTERNET	Indicates that this network should be able to reach the internet.
NET_CAPABILITY_MMS	Indicates this is a network that has the ability to reach the carrier's MMSC for sending and receiving MMS messages.
NET_CAPABILITY_NOT_ROAMING	Indicates that this network is not roaming.
NET_CAPABILITY_WIFI_P2P	Indicates this is a network that has the ability to reach a Wi-Fi direct peer.
NET_CAPABILITY_NOT_CONGESTED	Indicates that this network is not congested.

# class NetworkCapabilities

- Constants

Constant	Description
TRANSPORT_BLUETOOTH	Indicates this network uses a Bluetooth transport.
TRANSPORT_CELLULAR	Indicates this network uses a Cellular transport.
TRANSPORT_WIFI	Indicates this network uses a Wi-Fi transport.
TRANSPORT_VPN	Indicates this network uses a VPN transport.

- Methods

Method	Description
hasCapability(int capability)	Tests for the presence of a capability on this instance.
hasTransport(int transportType)	Indicates this network uses a Cellular transport.

# 메니페스트 파일 수정

```
...  
<uses-permission  
    android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />  
...
```



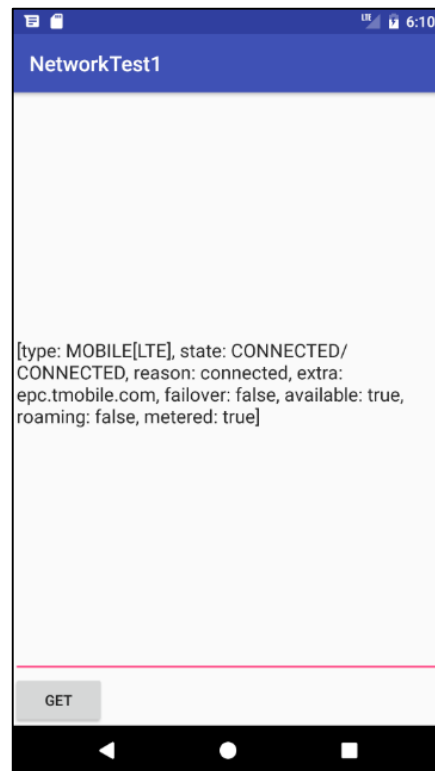
# 예제: 현재 네트워크 상태 출력

- 버튼을 누르면 현재 네트워크 상태를 출력한다.

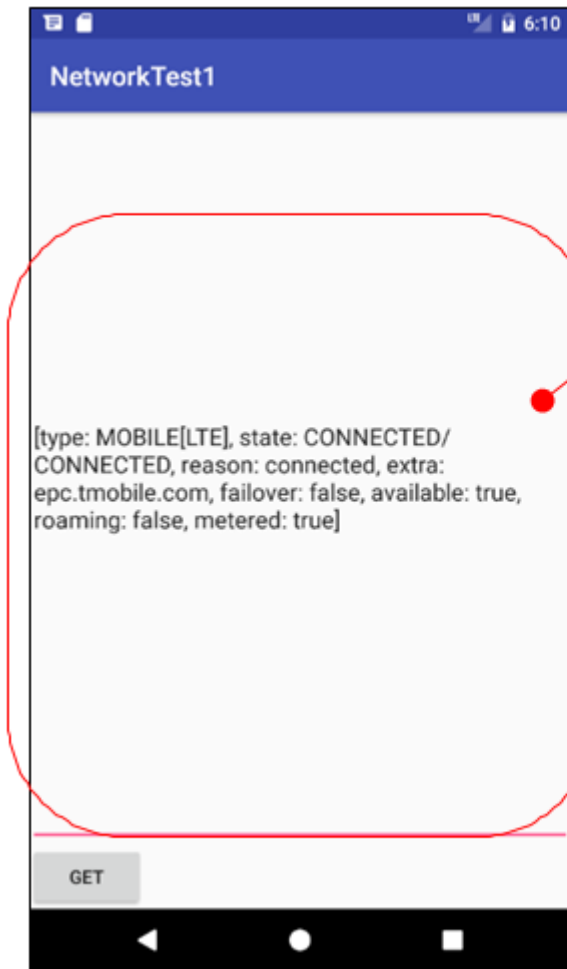


# 사용자 인터페이스 작성

- 에디트 텍스트와 버튼으로 이루어진 사용자 인터페이스를 작성한다. 자세한 내용은 소스를 참고한다.



# 실행 결과

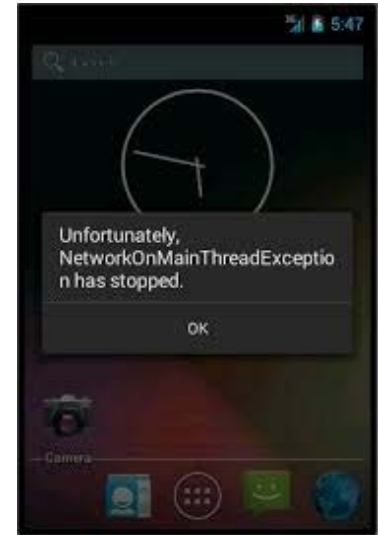


현재 활성화된 네트워크 상태를 보여준다.

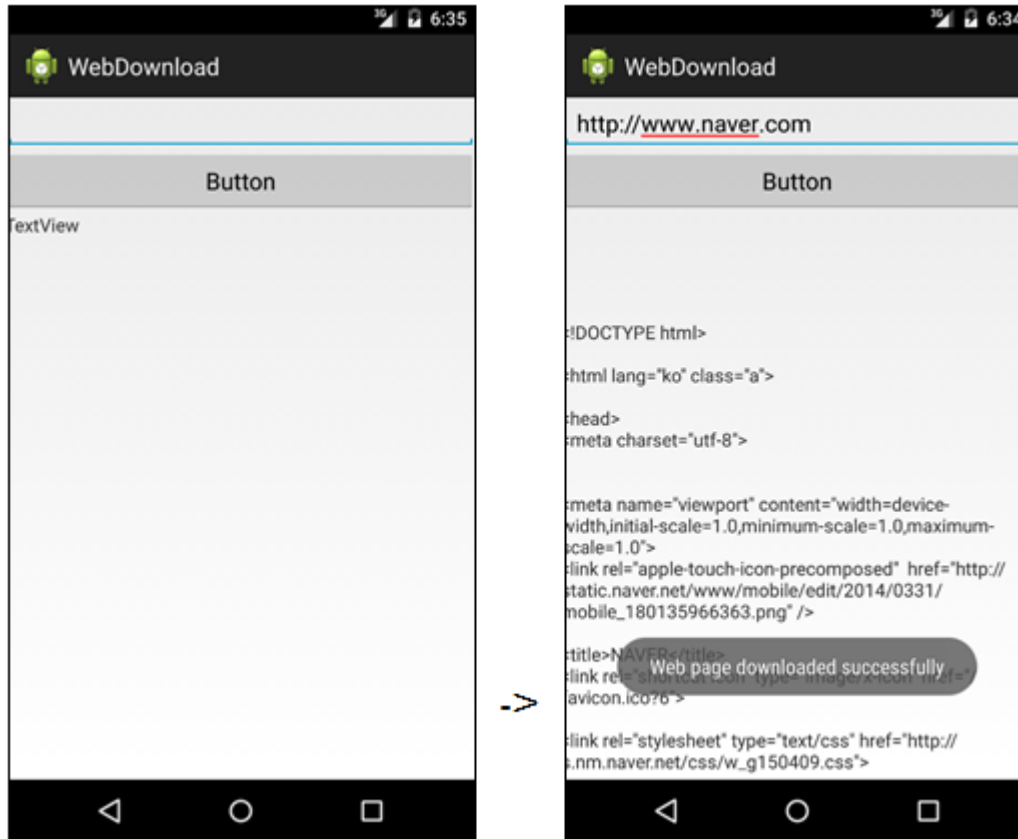
# 웹에서 파일 다운로드

- HTTP 프로토콜을 이용하여서 네트워크에서 파일을 다운로드 할 때는 HttpURLConnection 사용
- Main thread에서 직접 파일을 다운로드하면 NetworkOnMainThreadException 예외 발생
- 네트워크 보안을 위해 Android Pie부터 clear text(암호화되지 않은 HTTP 전송 문서) 차단.
  - 강제 허용 설정

```
<application
    android:allowBackup="true"
    android:usesCleartextTraffic="true"
    android:icon="@drawable/ic_launcher"
    android:label="@string/app_name"
    android:theme="@style/AppTheme" >
    <activity
        android:name="kr.co.company.webdownload.MainActivity"
```



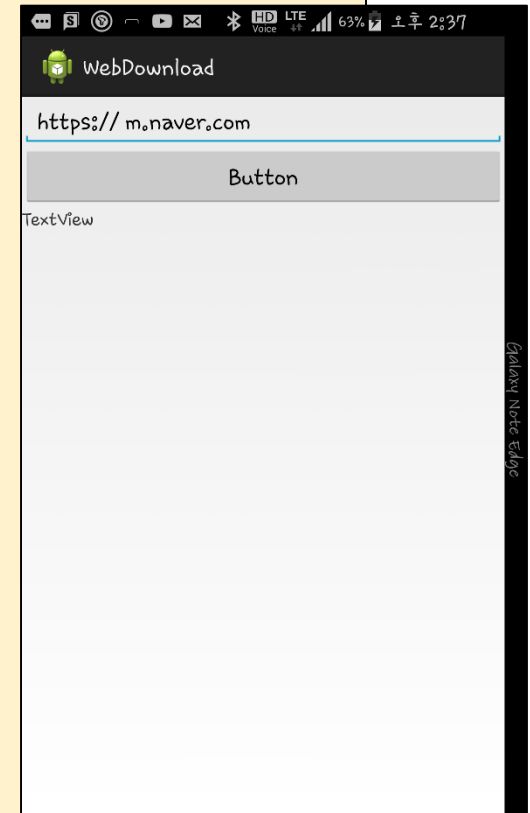
# 예제: 웹서버에서 웹페이지 다운로드



# 사용자 인터페이스 작성

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
    android:orientation="vertical" >

    <EditText
        android:id="@+id/url"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:ems="10" >
        <requestFocus />
    </EditText>
    <Button
        android:id="@+id/download"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:text="Button" />
    <TextView
        android:id="@+id/text"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:text="TextView" />
</LinearLayout>
```



# 코드 작성

```
public class MainActivity extends Activity {
    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.main);

        Button btnDownload = (Button) findViewById(R.id.download);
        OnClickListener downloadListener = new OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                if (isNetworkAvailable()) {
                    EditText url = (EditText) findViewById(R.id.url);
                    DownloadTask downloadTask = new DownloadTask();
                    downloadTask.execute(url.getText().toString());

                } else {
                    Toast.makeText(getBaseContext(),
                        "Network is not Available", Toast.LENGTH_SHORT)
                        .show();
                }
            }
        };
        btnDownload.setOnClickListener(downloadListener);
    }
}
```

# 코드 작성

```
private boolean isNetworkAvailable() {
    boolean available = false;
    ConnectivityManager connMgr = (ConnectivityManager) getSystemService(Context.CONNECTIVITY_SERVICE);
    final Network n = connMgr.getActiveNetwork();
    if (n != null) {
        final NetworkCapabilities nc = connMgr.getNetworkCapabilities(n);
        if (nc != null &&
            (nc.hasTransport(NetworkCapabilities.TRANSPORT_WIFI) ||
             nc.hasTransport(NetworkCapabilities.TRANSPORT_CELLULAR)))
            available = true;
    }
    return available;
}

private String downloadUrl(String strUrl) throws IOException {
    String s = null;
    byte[] buffer = new byte[1000];
    InputStream iStream = null;
    try {
        URL url = new URL(strUrl);
        HttpURLConnection urlConnection = (HttpURLConnection) url.openConnection();
        urlConnection.connect();
        iStream = urlConnection.getInputStream();
        iStream.read(buffer);
        s = new String(buffer);
    } catch (Exception e) {
        Log.d("Exception download", e.toString());
    } finally {
        iStream.close();
    }
    return s;
}
```

Diagram illustrating the data flow for downloading a bitmap:

```
graph LR
    A["iStream.read(buffer);  
s = new String(buffer);"] -- "bitmap data" --> B["bitmap = BitmapFactory.decodeStream(iStream)"]
```



# 코드 작성

```
private class DownloadTask extends AsyncTask<String, Integer, String> {
    String s = null;

    @Override
    protected String doInBackground(String... url) {
        try {
            s = downloadUrl(url[0]);
        } catch (Exception e) {
            Log.d("Background Task", e.toString());
        }
        return s;
    }

    @Override
    protected void onPostExecute(String result) {
        TextView tView = (TextView) findViewById(R.id.text);
        tView.setText(result);
        Toast.makeText(getApplicationContext(),
            "Web page downloaded successfully", Toast.LENGTH_SHORT)
            .show();
    }
}
```

# 매니페스트 파일 수정

...

<uses-permission

android:name="android.permission.INTERNET" />

<uses-permission

android:name="android.permission.ACCESS\_NETWORK\_STATE" />

...

# 실행 결과



->



# 모바일 애플리케이션의 종류

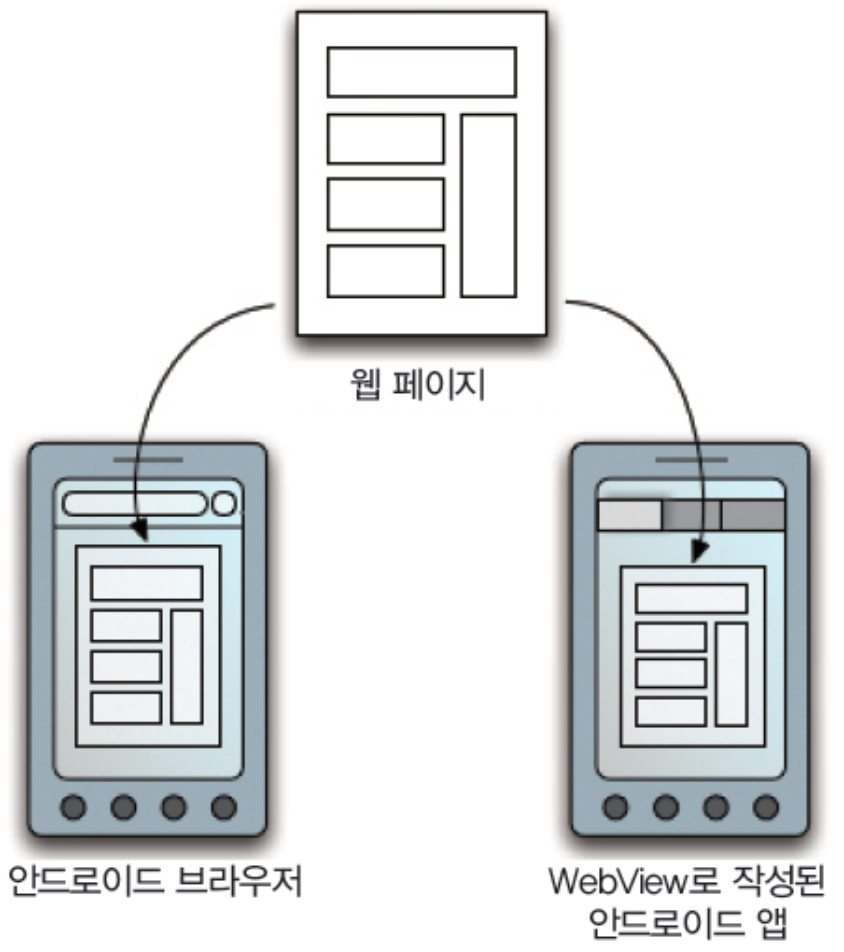
- 안드로이드 SDK 기반

- 안드로이드 SDK를 사용하여 개발하고 APK 형식으로 사용자 장치에 설치되는 클라이언트 쪽 애플리케이션

- 웹 표준(HTML5) 기반

- **웹앱(Web App)**으로 웹 표준을 사용하여 개발하고 사용자는 웹 브라우저를 통해 액세스. 사용자 장치에 설치할 필요 없음.

# 웹앱 개발 방식



Hybrid App = Native App + Web App

## Advantage

- Built on web technology (easy to build)
- Faster and less expensive to develop than a native app
- One app for all platforms
- No browser needed
- Make use of device's internal APIs

## Disadvantage

- Slower than native apps
- More expensive than web apps
- Less interactive than native apps
- Not appropriate for providing customized features

# *WebView 위젯*

- 안드로이드에서 웹 서버로부터 웹페이지를 읽어서 웹 브라우저처럼 화면에 표시하는 것이 가능할까?
  - **WebView** 위젯을 사용하면 가능하다.
- WebView 위젯은 **WebKit**이라는 엔진을 사용하여서 HTML 문서를 해석하여서 화면에 그려준다.

# WebView 사용 방법

```
public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    ...  
    WebView webview = new WebView(this);  
    setContentView(webview);  
    ...  
}
```

← 웹뷰를 액티비티의 화면으로 설정한다.

# 레이아웃 파일

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<WebView xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    android:id="@+id/webview"
    android:layout_width="fill_parent"
    android:layout_height="fill_parent"
/>
```



# 예제: 나만의 웹브라우저 작성



# 사용자 인터페이스

## activity\_main.xml

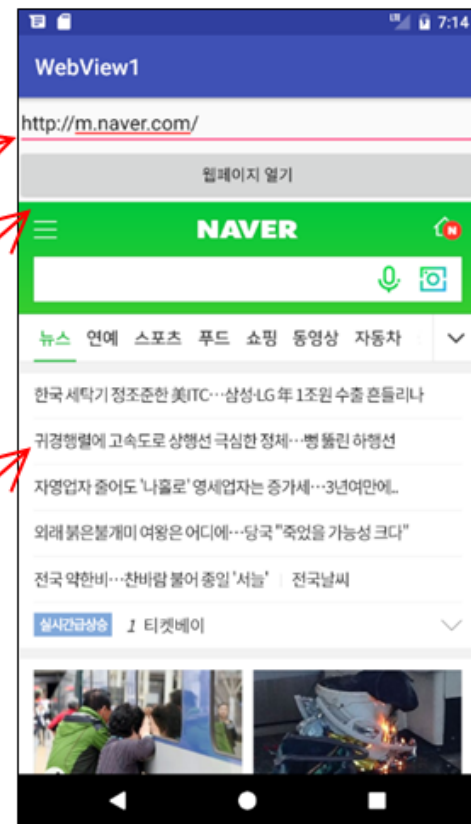
```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity" >
```

```
<EditText
    android:id="@+id/url"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:ems="10" />
```

```
<Button
    android:id="@+id/button1"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_below="@+id/url"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    android:onClick="open"
    android:text="웹 페이지 열기" />
```

```
<WebView
    android:id="@+id/webView"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_below="@+id/button1" />
```

```
</RelativeLayout>
```



# 코드

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {
```

```
    private EditText field;  
    private WebView webview;
```

```
    @Override
```

```
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
        field = (EditText)findViewById(R.id.url);  
        webview = (WebView)findViewById(R.id.webView);  
        webview.setWebViewClient(new TestBrowser());  
    }
```

```
    public void open(View view){  
        String url = field.getText().toString();  
        webview.getSettings().setLoadsImagesAutomatically(true);  
        webview.getSettings().setJavaScriptEnabled(true);  
        webview.setScrollBarStyle(View.SCROLLBARS_INSIDE_OVERLAY);  
        webview.loadUrl(url);  
    }
```

```
    private class TestBrowser extends WebViewClient {
```

```
        @Override
```

```
        public boolean shouldOverrideUrlLoading(WebView view, String url) {  
            view.loadUrl(url);  
            return true;  
        }
```

```
    }
```

```
}
```

웹뷰 안에서 이벤트가 발생하면 호출



# 메니페스트 파일

AndroidManifest.xml

---

```
<manifest ... >  
    <uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />  
    ...  
</manifest>
```

---

# 실행 결과



# XML 처리

- 인터넷을 통하여 전달되는 데이터는 주로 XML 형식

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<quiz>
  <question>
    안드로이드를 만든 회사는?
  </question>
  <answer>
    구글
  </answer>
  <!-- 여기에 퀴즈를 추가한다. -->
</quiz>
```

# XML 파서

- DOM 파서
  - SAX 파서
  - PullParser 파서
- 

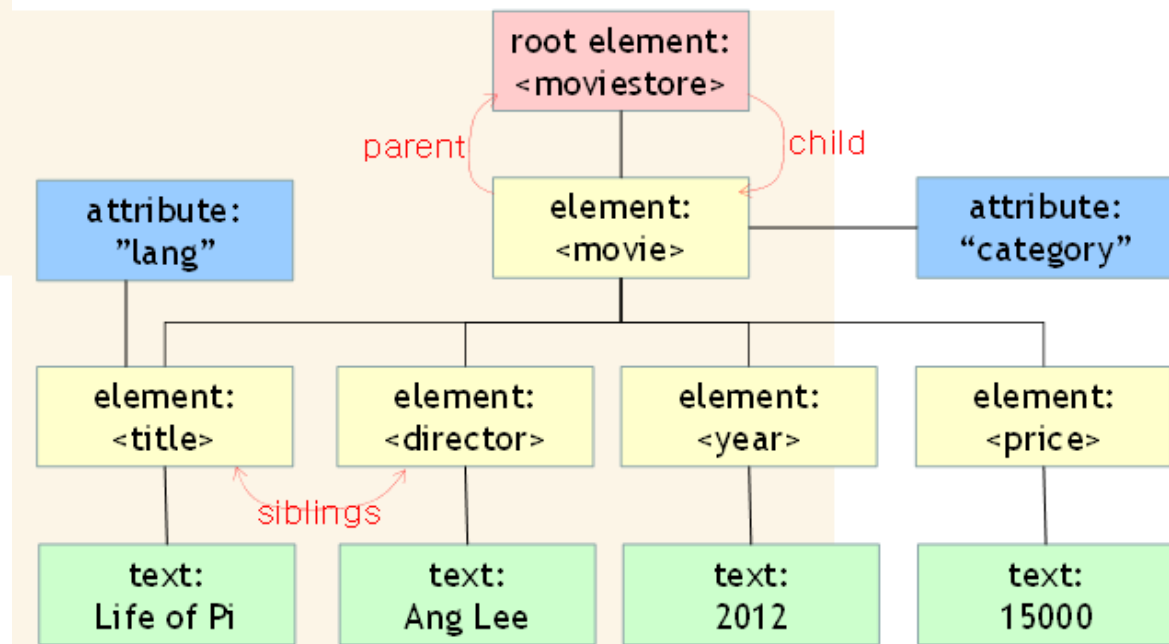
# DOM

- DOM(Document Object Model)은 W3C의 표준으로 XML 문서에 접근하고 처리하는 표준적인 방법을 정의
- DOM은 XML 문서를 트리 구조로 표현한다.
- DOM은 문서 요소의 객체(object), 특징(property), 메소드(interface)를 정의



# DOM

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<moviestore>
  <movie category="drama">
    <title lang="en">Life of Pi</title>
    <director>Ang Lee</director>
    <year>2012</year>
    <price>15000</price>
  </movie>
  <movie category="fantasy">
    <title lang="en">Hobbit</title>
    <director>Peter Jackson</director>
    <year>2012</year>
    <price>20000</price>
  </movie>
</moviestore>
```



# DOM XML Parsing

- DocumentBuilder 준비

```
DocumentBuilderFactory dbf = DocumentBuilderFactory.newInstance();
DocumentBuilder builder = null;
try {
    builder = dbf.newDocumentBuilder();
} catch (ParserConfigurationException e) {
    e.printStackTrace();
}
```

- XML 파일 파싱

```
try {
    Document doc = builder.parse(new FileInputStream("data\\text.xml"));
} catch (SAXException e) {
    e.printStackTrace();
} catch (IOException e) {
    e.printStackTrace();
}
```

- Document 객체(doc)의 methods를 이용하여 DOM 트리 사용

# 예제

- 기상청에서 제공하는 특정한 위치의 정보를 해석하여서 화면에 시간에 따른 온도와 날씨만을 표시하는 애플리케이션

The diagram illustrates the data flow from an XML source to an Android application. On the left, an XML snippet is shown with a red circle highlighting the weather-related elements: `<temp>`, `<sky>`, and `<pty>`. A red arrow points from this circle to the right, where a screenshot of an Android application is displayed. The application has a button labeled "CLICK" and a list of 14 items, each showing temperature and weather conditions. The data in the list corresponds to the XML structure shown on the left.

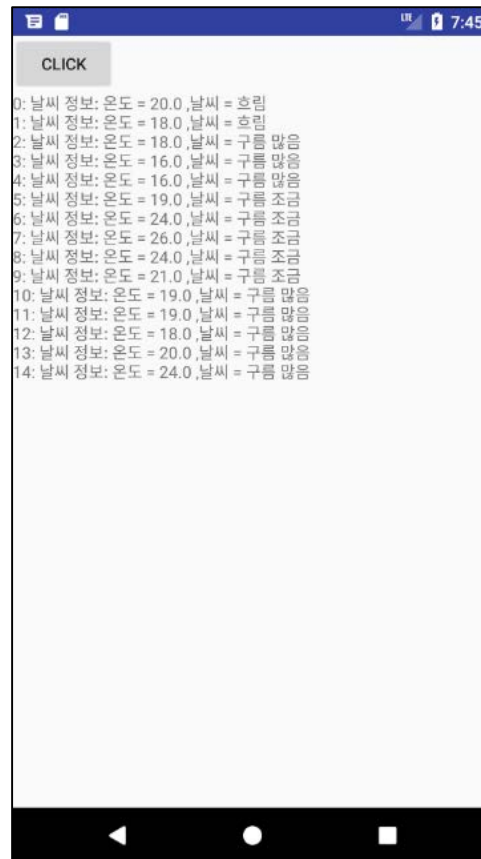
```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<wid>
  <header>
    <tm>201402151700</tm>
    <ts>5</ts>
    <x>61</x>
    <y>12</y>
  </header>
  <body>
    <data seq="0">
      <hour>21</hour>
      <day>0</day>
      <temp>9.7</temp>
      <tmx>999.0</tmx>
      <tmp>999.0</tmp>
      <sky>2</sky>
      <pty>0</pty>
      <wfKor>구름 조금</wfKor>
      <wfEn>Partly Cloudy</wfEn>
      <pop>0</pop>
      <r12>0.0</r12>
    </data>
  </body>
</wid>
```

CLICK

- 0: 날씨 정보: 온도 = 20.0, 날씨 = 흐림
- 1: 날씨 정보: 온도 = 18.0, 날씨 = 흐림
- 2: 날씨 정보: 온도 = 18.0, 날씨 = 구름 많음
- 3: 날씨 정보: 온도 = 16.0, 날씨 = 구름 많음
- 4: 날씨 정보: 온도 = 16.0, 날씨 = 구름 많음
- 5: 날씨 정보: 온도 = 19.0, 날씨 = 구름 조금
- 6: 날씨 정보: 온도 = 24.0, 날씨 = 구름 조금
- 7: 날씨 정보: 온도 = 26.0, 날씨 = 구름 조금
- 8: 날씨 정보: 온도 = 24.0, 날씨 = 구름 조금
- 9: 날씨 정보: 온도 = 21.0, 날씨 = 구름 조금
- 10: 날씨 정보: 온도 = 19.0, 날씨 = 구름 많음
- 11: 날씨 정보: 온도 = 19.0, 날씨 = 구름 많음
- 12: 날씨 정보: 온도 = 18.0, 날씨 = 구름 많음
- 13: 날씨 정보: 온도 = 20.0, 날씨 = 구름 많음
- 14: 날씨 정보: 온도 = 24.0, 날씨 = 구름 많음

# 사용자 인터페이스

- 사용자 인터페이스를 XML로 정의



# 코드 작성

```
public class MainActivity extends Activity {
    TextView textView;
    Document doc = null;
    LinearLayout layout = null;

    @Override
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
        textView = (TextView) findViewById(R.id.textView1);
    }

    public void onClick(View view) {
        GetXMLTask task = new GetXMLTask(this);
        task.execute("http://www.kma.go.kr/wid/queryDFS.jsp?gridx=61&gridy=125");
    }
}
```

# 코드 작성

```
private class GetXMLTask extends AsyncTask<String, Void, Document> {
    private Activity context;

    public GetXMLTask(Activity context) {
        this.context = context;
    }

    @Override
    protected Document doInBackground(String... urls) {
        URL url;
        try {
            url = new URL(urls[0]);
            DocumentBuilderFactory dbf = DocumentBuilderFactory
                .newInstance();
            DocumentBuilder db;

            db = dbf.newDocumentBuilder();
            doc = db.parse(new InputSource(url.openStream()));
            doc.getDocumentElement().normalize();

        } catch (Exception e) {
            Toast.makeText(getBaseContext(), "Parsing Error",
                Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
        return doc;
    }
    ...
}
```

# 코드 작성

```
...
protected void onPostExecute(Document doc) {
    String s = "";
    NodeList nodeList = doc.getElementsByTagName("data");

    for (int i = 0; i < nodeList.getLength(); i++) {
        s += "" + i + ": 날씨 정보: ";
        Node node = nodeList.item(i);
        Element fstElmnt = (Element) node;
        NodeList nameList = fstElmnt.getElementsByTagName("temp");
        Element nameElement = (Element) nameList.item(0);
        nameList = nameElement.getChildNodes();

        s += "온도 = " + ((Node) nameList.item(0)).getNodeValue() + " ,";

        NodeList websiteList = fstElmnt.getElementsByTagName("wfKor");
        Element websiteElement = (Element) websiteList.item(0);
        websiteList = websiteElement.getChildNodes();
        s += "날씨 = " + ((Node) websiteList.item(0)).getNodeValue()
            + "\n";
    }
    textView.setText(s);
}
}
```

```
<wid>
<header>
<tm>201905221700</tm>
<ts>5</ts>
<x>61</x>
<y>125</y>
</header>
<body>
<data seq="0">
    <hour>21</hour>
    <day>0</day>
    <temp>20.0</temp>
    <tmx>-999.0</tmx>
    <tmn>-999.0</tmn>
    <sky>1</sky>
    <pty>0</pty>
    <wfKor>맑음</wfKor>
    <wfEn>Clear</wfEn>
    <pop>0</pop>
    <r12>0.0</r12>
    <s12>0.0</s12>
    <ws>2.5</ws>
    <wd>4</wd>
    <wdKor>남</wdKor>
    <wdEn>S</wdEn>
    <reh>50</reh>
    <r06>0.0</r06>
    <s06>0.0</s06>
</data>
```

# 실행 결과

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" ?>
<wid>
<header>
<tm>201402151700</tm>
<ts>5</ts>
<x>61</x>
<y>12</y>
</header>
<body>
<data seq="0">
<hour>21</hour>
<day>0</day>
<temp>9.7</temp>
<tmx>-999.0</tmx>
<tmn>-999.0</tmn>
<sky>2</sky>
<pty>0</pty>
<wfKor>구름 조금</wfKor>
<wfEn>Partly Cloudy</wfEn>
<pop>0</pop>
<r12>0.0</r12>
```

