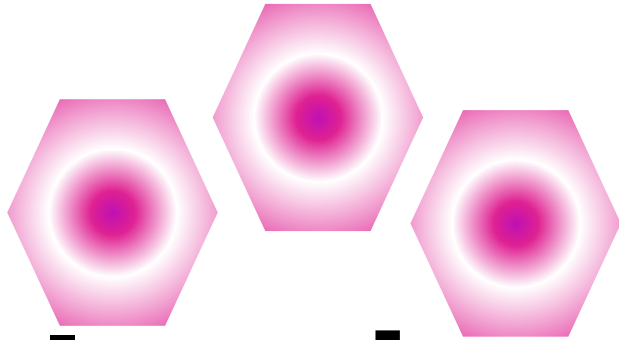


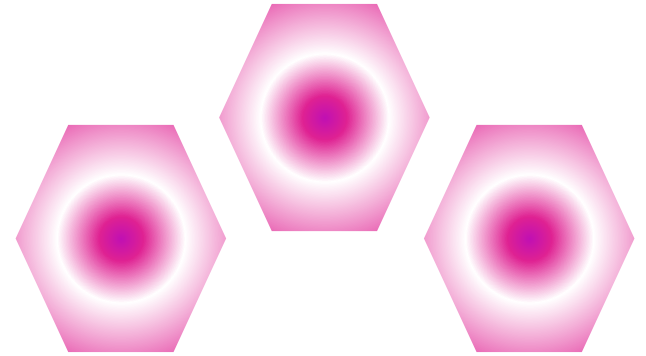


# PortPolio

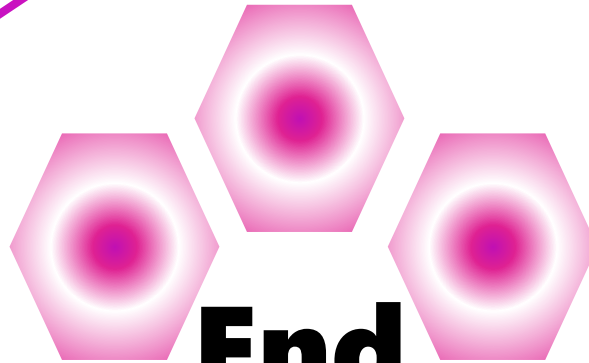
**Index..**



**Introduce..**



**Functions..**



**End..**

# Introduce..



Android Studio 환경으로 쿠키런을 바탕으로 코딩으로 구현한 안드로이드 게임입니다. 처음 안드로이드 핸드폰으로 쿠키런이라는 게임을 접했기에 인상이 깊었습니다. 어떻게 하면 이렇게 중독성 있는 게임을 핸드폰용 게임으로 제작하여 상용화 할 수 있는지에 대한 고민을 하게 된 계기가 되었습니다. JAVA 언어를 사용하여 비슷하게나마 구현한 PinkRun 게임은 저에게 많은 학습경험과 열정 그리고 호기심을 자극했던 어플이었습니다.

# Functions..



## Splash\_activity

---

Thread , Handler 를 이용  
한 시간차 로딩화면 구현

-----  
Manifest 와 Thread를 통한  
Intent 작업방법 학습.

# Functions..



SurfaceView

Thread 와 SurfaceView 의 사용방법

-----  
Button, ImageView 등등의 동적활용 및  
Interface 를 이용한 전역 정적이용

-----  
New Date()를 이용한 시간을 활용한 수  
학적인 점프 기능 구현

# Functions..

AlertDialog

AlertDialog를 이용한 PopUp 활용

Activity를 사용한 Custom Dialog  
활용

System.exit(0)을 통한 시스템 및  
프로세스 종료

getPixel 함수를 이용한 아이템, 발  
판, 절벽 구현



# End..



Android Studio 를 이용한 코딩작업은 많은 호기심을 불러 일으켰습니다. 다양한 언어들과 다양한 기능들을 쓰려고 노력했습니다. 시간이 너무 빨리 지나갔습니다. 기존 JAVA와 쓰임이 비슷한 형식을 갖고 있어서 다행이도 적응하는데에는 무리가 없었습니다. 핸드폰으로 게임을 만들어 사용해보니 뿌듯했고 신기했으며, 다른 게임도 만들어보고 싶다는 생각이 들었습니다. 단, Thread에 대해서 좀 더 익혀서 효율적으로 사용할 수 있는 단계에 이르도록 노력해야겠다고 생각이 들었습니다. 수학적인 공식을 통해 게임을 구현하는 것 역시 좀 더 배우도록 노력하겠습니다.



**Thank You**

