GameView의 모양은 다양한 해상도를 갖는 여러 기기에서 모두 동일하게 보일 수 있도록 만들어져야 한다. 따라서 고정된 값이 아니라 화면의 크기에 따라서 GameView도 변하도록 비율로 적절하게 설정해주어서 크기나 위치가 동일하게 보이도록 해줘야 한다.

레이아웃

-서로 다른 크기를 갖는 두개의 GameView를 생성한다

-각 GameView는 상하좌우 패딩값을 방향마다 다르게 적용한다.

배경

-패딩이 적용되어 그려지는 영역을 보라색으로 표현한다.

size : View에서 패딩값을 제외한 폭과 넓이의 평균

중앙 축구공

-View의 중앙에 size의 1/3 크기의 축구공을 그린다.

-중앙의 위치는 센터값(x = left 패딩 + 컨텐츠 폭/2, y = top 패딩 + 컨텐츠 높이/2)과 축구공의 반지름을 가지고 설정해 준다.

좌하단 원

-View의 좌하단에 size의 1/5 크기의 빨간색 원을 그린다.

-위치는 x = left 패딩 + 컨텐츠 폭/4, y = 센터y + 컨텐츠 높이/4 로 설정해 준다.

-size의 1/10을 반지름으로 설정하여 크기가 1/5 이 되도록 한다.

우상단 원

-View의 우상단에 size의 1/5 크기의 초록색 원을 그린다.

-위치는 x = 센터x + 컨텐츠 폭/4, y = top 패딩 + 컨텐츠 높이/4 로 설정해 준다.

-크기는 좌하단 원과 동일하게 설정한다.

우하단 텍스트

-View의 우하단에 파란색 텍스트 “Soccer”를 적는다.

-위치는 x = 센터x + 컨텐츠 폭/4 - 텍스트 폭/2, y = 센터y + 컨텐츠 높이/4 + 텍스트 높이/2 로 설정해 준다.

-텍스트의 사이즈는 size의 1/10로 설정해 준다.

예시

광장이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

실행 예

