

Ch07-메뉴와 대화상자



2025-01-01(분반)

AI 오픈소스 전문프로젝트

Fri 09:00~ (S4-1-201)

목차

01 메뉴

02 토스트

03 대화상자

학습목표

- 메뉴를 작성하고 사용하는 방법을 익힌다.
- 토스트의 다양한 출력 방법을 알아본다.
- 대화상자의 사용법을 익힌다.

01
메뉴

0. 메뉴

■ 메뉴의 종류

- 옵션 메뉴(option menu)
- 컨텍스트 메뉴(context menu)



그림 7-1 옵션 메뉴와 컨텍스트 메뉴의 예

5 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 메뉴 XML 파일을 이용한 방식



그림 7-2 옵션 메뉴 설정 순서(XML 파일 이용)

6 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 메뉴 XML 파일 형식

```
<menu>
    <item
        android:id="@+id/항목1아이디"
        android:title="항목1 제목"/>
    <item
        android:id="@+id/항목2아이디"
        android:title="항목2 제목"/>
</menu>
```

7 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ onCreateOptionsMenu() 메소드 기본 형식

```
public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
    super.onCreateOptionsMenu(menu);
    MenuInflater mInflater = getMenuInflater();
    mInflater.inflate(R.menu.menu1, menu);
    return true;
}
```

8 / 58

1. 메뉴 ▶ XML을 이용한 옵션 메뉴

■ onOptionsItemSelected() 메소드 기본 형식

- 메뉴를 선택했을 때 어떤 동작을 할 것인지 정의함

```
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {  
    switch (item.getItemId()) {  
        case R.id.항목1아이디:  
            항목1을 선택했을 때 실행할 코드  
            return true;  
        case R.id.항목2아이디:  
            항목2를 선택했을 때 실행할 코드  
            return true;  
    }  
    return false;  
}
```

9 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기

■ 1 안드로이드 프로젝트 생성

- (1) 프로젝트 이름 : Project7_1
- (2) 패키지 이름 : com.cookandroid.project7_1

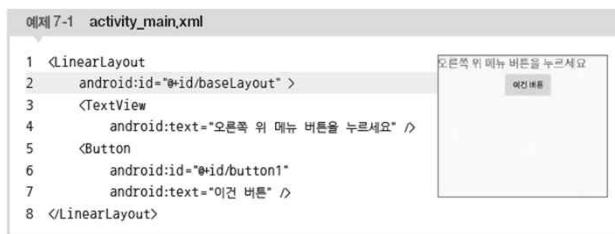


그림 7-3 배경색 바꾸기 앱 결과 화면

10 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

- 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기
- 2 화면 디자인 및 편집
 - (1) 아래와 같이 화면 코딩
 - 바깥 리니어레이아웃의 id : baseLayout
 - 텍스트뷰 1개와 버튼 1개 생성, 버튼 id : button1



```
예제 7-1 activity_main.xml
1 <LinearLayout
2     android:id="@+id/baseLayout" >
3         <TextView
4             android:text="오른쪽 위 메뉴 버튼을 누르세요" />
5         <Button
6             android:id="@+id/button1"
7             android:text="이건 버튼" />
8     </LinearLayout>
```

11 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

- 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기
- 2 화면 디자인 및 편집
 - (2) menu 풀더가 없다면 생성
 - [app]-[res]에서 마우스 오른쪽 버튼 클릭 - [New]-[Android Resource Directory] 선택
 - [new Resource Directory]창에서 Resource type으로 'menu' 선택하고 <OK> 클릭

12 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

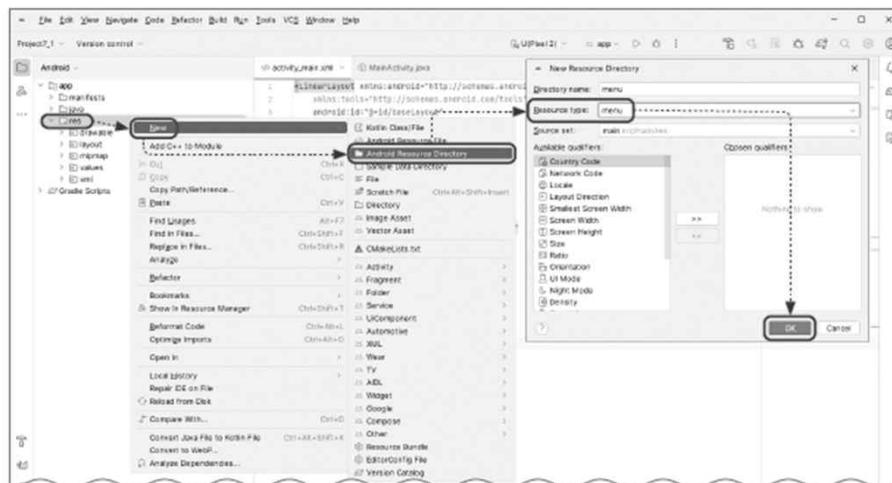


그림 7-4 메뉴 폴더 생성

13 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools">

    <application
        android:allowBackup="true"
        android:dataExtractionRules="@xml/data_extraction_rules"
        android:fullBackupContent="@xml/backup_rules"
        android:icon="@mipmap/ic_launcher"
        android:label="My Application"
        android:roundIcon="@mipmap/ic_launcher_round"
        android:supportsRtl="true"
        android:theme = "@style/Theme.AppCompat.Light.DarkActionBar"
        tools:targetApi="31">
```

- android:theme = "@style/Theme.AppCompat.Light.DarkActionBar"

■ 2 화면 디자인 및 편집

- (3) 메뉴 XML 파일 만들기

- [app]-[res]-[menu]에서 마우스 오른쪽 버튼 클릭 - [New]-[Menu resource file] 선택
- [New Resource File] 창에서 새로운 파일 이름 'menu1.xml'을 입력하고 <OK> 클릭

14 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

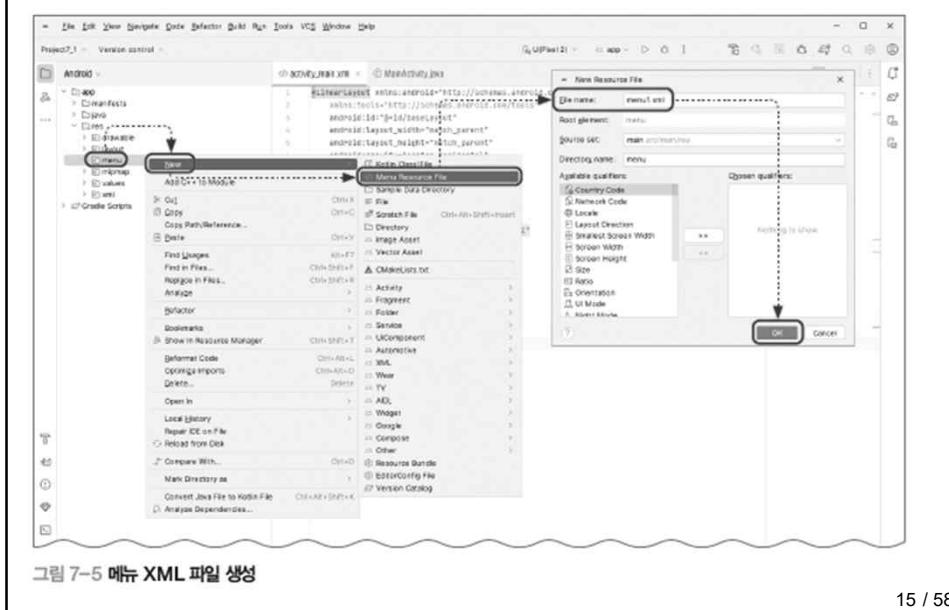


그림 7-5 메뉴 XML 파일 생성

15 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

- 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기
- 2화면 디자인 및 편집
- (4) 메뉴 XML 파일 코딩

```
예제 7-2 menu1.xml
1 <menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android" >
2
3     <item
4         android:id="@+id/itemRed"
5         android:title="배경색(빨강)">
6     </item>
7     <item
8         android:id="@+id/itemGreen"
9         android:title="배경색(초록)">
10    </item>
11    <item
12        android:id="@+id/itemBlue"
13        android:title="배경색(파랑)">
14    </item>
15    <item android:title="화면 변경 >>">
16        <menu>
17            <item
18                android:id="@+id/subRotate"
19                android:title="화면 45도 회전"/>
20            <item
21                android:id="@+id/subSize"
22                android:title="화면 2배 확대"/>
23        </menu>
24    </item>
25
26 </menu>
```

16 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

- 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기
- Java 코드 작성 및 수정
 - (1) [MainActivity]에 다음 내용을 코딩
 - activity_main.xml의 레이아웃과 버튼에 대응할 전역변수 2개
 - 메인 함수 onCreate() 안에서 위젯 변수 2개에 위젯 대입

```
예제 7-3 Java 코드
1 ~~~ 생략(import문) ~~~
2 public class MainActivity extends AppCompatActivity {
3     LinearLayout baseLayout;
4     Button button1;
5
6     @Override
7     public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
8         super.onCreate(savedInstanceState);
9         setContentView(R.layout.activity_main);
10        setTitle("배경색 바꾸기");
11        baseLayout = (LinearLayout) findViewById(R.id.baseLayout);
12        button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
13    }
14
15 }
```

17 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

- 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기
- Java 코드 작성 및 수정
 - (2) onCreateOptionsMenu()를 Activity 클래스로부터 오버라이딩



그림 7-6 onCreateOptionsMenu() 메소드 오버라이딩

18 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기

■ Java 코드 작성 및 수정

- (3) 자동 완성된 코드에 나머지 코딩

예제 7-4 Java 코드 2

```
1     ----- 생략 -----
2     baseLayout = (LinearLayout) findViewById(R.id.baseLayout);
3     button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
4 }
5
6 @Override
7 public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
8     super.onCreateOptionsMenu(menu);
9     MenuInflater mInflater = getMenuInflater();
10    mInflater.inflate(R.menu.menu1, menu);
11    return true;
12 }
13
14 }
```



19 / 58

1. XML을 이용한 옵션 메뉴

■ 실습 7-1 배경색 바꾸기 앱 만들기

■ Java 코드 작성 및 수정

- (4) 메뉴를 클릭했을 때 동작할 메소드 onOptionsItemSelected() 코딩

예제 7-5 Java 코드 3

```
1     ----- 생략 -----
2     mInflater.inflate(R.menu.menu1, menu);
3     return true;
4 }
5
6 @Override
7 public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
8     if (item.getItemId() == R.id.itemRed) {
9         baseLayout.setBackgroundColor(Color.RED);
10    return true;
11 } else if (item.getItemId() == R.id.itemGreen) {
12    baseLayout.setBackgroundColor(Color.GREEN);
13    return true;
14 } --- 생략(itemBlue와 else if 블록) ---
15 } else if (item.getItemId() == R.id.subRotate) {
16    button1.setRotation(45);
17    return true;
18 } else if (item.getItemId() == R.id.subSize) {
19    button1.setScaleX(2);
20    return true;
21 }
22    return false;
23 }
24 }
```

20 / 58

2. Java 코드만 이용한 옵션 메뉴

■ XML 파일 없이 Java 코드로만 옵션 메뉴 사용하기

- onCreateOptionsMenu() 메소드 안에서 메뉴 XML 파일에 접근하는 대신 직접 menu.add() 메소드로 메뉴 항목 추가

예제 7-6 Java 코드만으로 구성한 옵션 메뉴

```
1 @Override
2 public boolean onCreateOptionsMenu(Menu menu) {
3     super.onCreateOptionsMenu(menu);
4
5     menu.add(0, 1, 0, "배경색(빨강)");
6     menu.add(0, 2, 0, "배경색(초록)");
7     menu.add(0, 3, 0, "배경색(파랑)");
8
9     SubMenu sMenu = menu.addSubMenu("버튼 변경 >>");
10    sMenu.add(0, 0, "버튼 45도 회전");
11    sMenu.add(0, 0, "버튼 2배 확대");
12
13    return true;
14 }
15
16 @Override
17 public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
18     if (item.getItemId() == 1) {
19         baseLayout.setBackgroundColor(Color.RED);
20         return true;
21     }
22     ~~~ 생략(else if문 변경) ~~~
```

21 / 58

2. Java 코드만 이용한 옵션 메뉴

▶ 직접 풀이보기 7-1

[실습 7-1]을 다음과 같이 수정하라.

- 레이아웃은 RelativeLayout을 사용하고 텍스트뷰, 에디트텍스트, 이미지뷰를 적절히 배치한다.
- 에디트텍스트에 각도를 입력하고 옵션 메뉴의 [그림 회전]을 선택하면 해당 각도만큼 이미지뷰가 회전한다.
- 한라산, 추자도, 범섬 옵션 메뉴는 라디오버튼과 같이 3개 중 하나만 체크되고, 메뉴를 선택하면 이미지뷰가 해당 이미지로 바뀐다 (이미지나 이미지 이름이 달라도 된다).

힌트 메뉴 XML에서 여러 항목을 묶으려면 <group>...</group>을 이용한다. 예를 들면 다음과 같다.

```
<group
    android:checkableBehavior="single">
    <item
        android:id="@+id/item1"
        android:title="한라산"
        android:checked="true">
    </item>
    ~~~~ 생략 ~~~~
</group>
```



그림 7-7 제주도 풍경 앱

힌트 2 이미지뷰의 이미지를 변경하려면 setImageResource() 메소드를 사용한다.

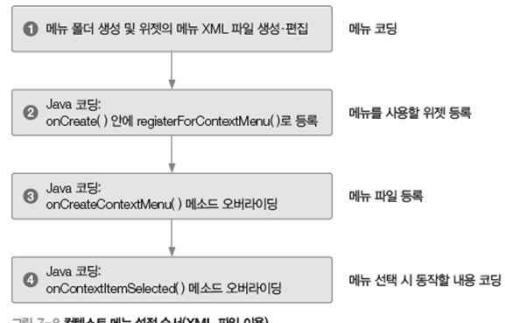
22 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

■ 컨텍스트 메뉴(Context Menu)

- 레이아웃 또는 버튼, 에디트텍스트 등의 위젯을 롱클릭하면 나타남
- Windows의 팝업창과 비슷함

■ 컨텍스트 메뉴 설정 순서



23 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

■ 컨텍스트 메뉴 XML 파일

- 컨텍스트 메뉴가 나오게 할 위젯마다 별도의 파일 생성해야 함
- 메뉴 XML 문법은 옵션 메뉴와 동일함
- onCreateOptionsMenu() 메소드에는 위젯별로 컨텍스트 메뉴가 나타나야 하므로, 위젯별 컨텍스트 메뉴를 if문으로 등록해야 함

```
public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu,
                               View v, ContextMenuItemInfo menuInfo) {
    super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);

    MenuInflater mInflater = getMenuInflater();
    if(v == 위젯1) {
        mInflater.inflate(R.menu.첫번째메뉴XML파일, menu);
    }
    if (v == 위젯2) {
        mInflater.inflate(R.menu.두번째메뉴XML파일, menu);
    }
}
```

24 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

■ 실습 7-2 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 만들기

■ 1 안드로이드 프로젝트 생성

- (1) 프로젝트 이름 : Project7_2
- (2) 패키지 이름 : com.cookandroid.project7_2



그림 7-9 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 결과 화면

25 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

■ 실습 7-2 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 만들기

■ 2 화면 디자인 및 편집

- (1) 화면을 간단히 코딩하기
 - 레이아웃의 id : baseLayout
 - 버튼 2개 생성, 버튼의 id : button1, button2

예제 7-7 activity_main.xml

```
1 <LinearLayout  
2     android:gravity="center_horizontal"  
3     <Button  
4         android:id="@+id/button1"  
5         android:text="배경색 변경" />  
6     <Button  
7         android:id="@+id/button2"  
8         android:text="버튼 변경" />  
9 </LinearLayout>
```

A screenshot of the Android Studio layout editor. It shows a single Linear Layout containing two buttons. The top button is labeled "배경색 변경" and the bottom button is labeled "버튼 변경". The code for this layout is shown in the XML code block above.

26 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

- 실습 7-2 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 만들기
- 2화면 디자인 및 편집
 - (2) [실습 7-1]을 참고하여 menu폴더와 menu1.xml, menu2.xml 파일 생성
 - (3) menu1.xml : 배경색 변경과 관련된 3개의 항목 생성
 - (4) menu2.xml : 버튼과 관련된 2개의 항목 생성

```
예제 7-8 menu1.xml
1 <menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android" >
2     <item
3         android:id="@+id/itemRed"
4         android:title="배경색(빨강)">
5     </item>
6     ----- 생략(배경색 변경 항목 2개) -----
7 </menu>
```

```
예제 7-9 menu2.xml
1 <menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android" >
2     <item
3         android:id="@+id/subRotate"
4         android:title="버튼 45도 회전"/>
5     <item
6         android:id="@+id/subSize"
7         android:title="버튼 2배 확대"/>
8 </menu>
```

27 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

- 실습 7-2 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 만들기
- 3 Java 코드 작성 및 수정
 - (1) MainActivity에 다음 내용을 코딩
 - activity_main.xml의 레이아웃과 버튼 2개에 대응할 전역변수 3개
 - 메인 함수 onCreate() 안에서 위젯 변수 3개에 위젯 대입
 - 2개의 버튼 위젯 변수를 registerForContextMenu()에 등록

28 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

예제 7-10 Java 코드 1

```
1  ~~~ 생략(import문) ~~~
2  public class MainActivity extends Activity {
3      LinearLayout baseLayout;
4      Button button1, button2;
5
6      @Override
7      public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
8          super.onCreate(savedInstanceState);
9          setContentView(R.layout.activity_main);
10         setTitle("배경색 바꾸기(컨텍스트 메뉴)");
11         baseLayout = (LinearLayout) findViewById(R.id.baseLayout);
12         button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
13         registerForContextMenu(button1);
14         button2 = (Button) findViewById(R.id.button2);
15         registerForContextMenu(button2);
16     }
17
18 }
```

29 / 58

3. XML을 이용한 컨텍스트 메뉴

■ 실습 7-2 배경색 변경 및 버튼 변경 앱 만들기

■ Java 코드 작성 및 수정

- (2) 선택한 위젯에 따라 인플레이트하는 메뉴 XML 파일을 다르게 함
- (3) onContextItemSelected()을 같은 방식으로 자동 완성한 후 코딩

예제 7-11 Java 코드 2

```
1  @Override
2  public void onCreateContextMenu(ContextMenu menu, View v,
3                                  ContextMenuItemInfo menuInfo) {
4      // TODO Auto-generated method stub
5      super.onCreateContextMenu(menu, v, menuInfo);
6
7      MenuInflater mInflater = getMenuInflater();
8      if (v == button1) {
9          menu.setHeaderTitle("배경색 변경");
10         mInflater.inflate(R.menu.menu1, menu);
11     }
12     if (v == button2) {
13         mInflater.inflate(R.menu.menu2, menu);
14     }
15 }
```

30 / 58

02

토스트

1. 토스트

■ 토스트(toast)

- 화면에 잠깐 나타났다 사라지는 메시지
- 프로그래머가 디버깅 용도로 사용하기에도 적당함

■ 토스트의 일반적인 형태

```
Toast.makeText(Context context, String message, int duration).show();
```

- duration: 화면에 나타나는 시간
- setGravity() 메소드를 사용하면 위치를 변경할 수 있음

```
Toast.setGravity(int gravity, int xOffset, int yOffset);
```

- gravity : 화면의 위, 중앙, 아래 등을 지정
- xOffset, yOffset : 떨어진 거리

1. 토스트

■ 토스트 메시지가 랜덤 위치에 출력되는 예제

예제 7-12 토스트 연습용 activity_main.xml 코드

```
1 <LinearLayout  
2     android:gravity="center"  
3  
4     <Button  
5         android:id="@+id/button1"  
6         android:text="메시지 출력" />  
7  
8 </LinearLayout>
```



33 / 58

1. 토스트

예제 7-13 토스트 연습용 Java 코드

```
1 public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
2     super.onCreate(savedInstanceState);  
3     setContentView(R.layout.activity_main);  
4     setTitle("토스트 연습");  
5  
6     final Button button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);  
7  
8     button1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
9         public void onClick(View v) {  
10             Toast tMsg = Toast.makeText(액티비티명.this, "토스트 연습",  
11                                         Toast.LENGTH_SHORT);  
12  
13             Display display = ((WindowManager) getSystemService(WINDOW_SERVICE))  
14                                         .getDefaultDisplay();  
15             int xOffset = (int) (Math.random() * display.getWidth());  
16             int yOffset = (int) (Math.random() * display.getHeight());  
17  
18             tMsg.setGravity(Gravity.TOP | Gravity.LEFT, xOffset, yOffset);  
19             tMsg.show();  
20         }  
21     });  
22 }
```

34 / 58

03

대화상자

1. 기본 대화상자

■ 대화상자(Dialog)

- 사용자에게 중요한 사항을 알려준 후, 어떤 선택을 하게 하는 것이 목적

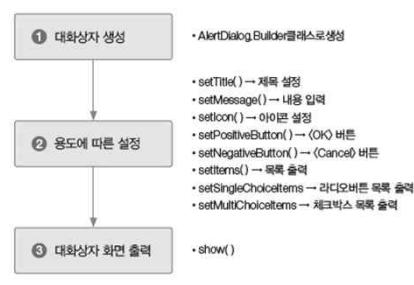


그림 7-10 대화상자 설정 순서

1. 기본 대화상자

■ 대화상자 연습을 위한 버튼 하나만 있는 예제

예제 7-14 대화상자 연습용 activity_main.xml 코드

```
1 <LinearLayout  
2     android:gravity="center_horizontal" >  
3     <Button  
4         android:id="@+id/button1"  
5         android:text="대화상자" />  
6 </LinearLayout>
```

37 / 58

1. 기본 대화상자

■ 대화상자 Java 코드(버튼 없음)

예제 7-15 기본적인 대화상자의 Java 코드

```
1 public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
2     super.onCreate(savedInstanceState);  
3     setContentView(R.layout.activity_main);  
4     final Button button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);  
5     button1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
6  
7         public void onClick(View v) {  
8             AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(액티비티명.this);  
9             dlg.setTitle("채팅입니다");  
10            dlg.setMessage("이곳이 내용입니다");  
11            dlg.setIcon(R.mipmap.ic_launcher);  
12            dlg.show();  
13        }  
14    });  
15 };
```



38 / 58

1. 기본 대화상자

■ 대화상자 Java 코드(버튼 1개)

```
예제 7-16 버튼이 1개인 대화상자의 Java 코드
1 ~~~ 생략 ~~~
2 public void onClick(View v) {
3     AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(액티비티명.this);
4     dlg.setTitle("제목입니다");
5     dlg.setMessage("이곳이 내용입니다");
6     dlg.setIcon(R.mipmap.ic_launcher);
7     dlg.setPositiveButton("확인", null);
8     dlg.show();
9 }
10 ~~~ 생략 ~~~
```

39 / 58

1. 기본 대화상자

■ 버튼 클릭 시 동작하는 대화상자의 Java 코드

- `setPositiveButton("문자열", 리스너)`의 리스너가 null이라 아무 동작도 안 하므로 해당 부분 수정

```
예제 7-17 버튼 클릭 시 동작하는 대화상자의 Java 코드
1 dlg.setPositiveButton("확인", new DialogInterface.OnClickListener() {
2     public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
3         Toast.makeText(액티비티명.this, "확인을 눌렀네요", Toast.LENGTH_SHORT).show();
4     }
5 });
```

40 / 58

2. 목록 대화상자

■ 가장 기본적인 목록을 만드는 형식

예제 7-18 기본적인 목록 대화상자의 Java 코드

```
1 ~~~ 생략 ~~~
2 public void onClick(View v) {
3
4     final String[] versionArray = new String[] { "출연", "역할이", "김범" };
5     AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(액티비티명.this);
6     dlg.setTitle("좋아하는 간식은?");
7     dlg.setIcon(R.mipmap.ic_launcher);
8     dlg.setItems( versionArray ,
9                 new DialogInterface.OnClickListener() {
10                     public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
11                         button1.setText(versionArray[which]);
12                     }
13                 });
14     dlg.setPositiveButton("닫기",null);
15     dlg.show();
16 }
17 ~~~ 생략 ~~~
```



41 / 58

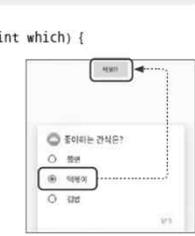
2. 목록 대화상자

■ 라디오버튼 목록 대화상자 Java 코드

- setItems() 대신 setSingleChoiceItems() 사용하면 라디오버튼 형태로 출력
- setSingleChoiceItems(문자열 배열, 초기 선택 인덱스, 리스너)로 파라미터가 3개임

예제 7-19 라디오버튼 목록 대화상자의 Java 코드

```
1 dlg.setSingleChoiceItems ( versionArray , 0,
2     new DialogInterface.OnClickListener() {
3         public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
4             button1.setText(versionArray[which]);
5         }
6     });
7 }
```



42 / 58

2. 목록 대화상자

■ 체크박스 목록 대화상자 Java 코드

- 여러 개를 동시에 선택하려면 setMultiChoiceItems()를 사용

예제 7-20 체크박스 목록 대화상자의 Java 코드

```
1  ---- 생략 ----
2  public void onClick(View v) {
3
4      final String[] versionArray = new String[] { "풀만", "백봉이", "김밥" };
5      final boolean[] checkArray = new boolean[] {true, false, false};
6      AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder(액티비티명.this);
7      dlg.setTitle(" 좋아하는 간식은 ?");
8      dlg.setIcon(R.mipmap.ic_launcher);
9      dlg.setMultiChoiceItems(versionArray, checkArray,
10          new DialogInterface.OnMultiChoiceClickListener() {
11              public void onClick(DialogInterface dialog,
12                  int which, boolean isChecked) {
13                  button1.setText(versionArray[which]);
14              }
15          });
16      dlg.setPositiveButton("닫기", null);
17      dlg.show();
18 }
19 ---- 생략 ----
```

43 / 58

2. 목록 대화상자

■ 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기

■ 1 안드로이드 프로젝트 생성

- (1) 프로젝트 이름 : Project7_3
- (2) 패키지 이름 : com.cookandroid.project7_3

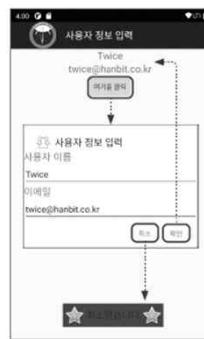


그림 7-11 사용자 정보 입력 앱 결과 화면

44 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 2화면 디자인 및 편집
 - (1) 아래와 같이 화면 코딩하기
 - 텍스트뷰 2개와 버튼 1개를 생성, 위젯의 id : tvName, tvEmail, button1



예제 7-21 activity_main.xml

```
1 <LinearLayout  
2     android:gravity="center_horizontal" >  
3     <TextView  
4         android:id="@+id/tvName"  
5         android:text="사용자 이름" />  
6     <TextView  
7         android:id="@+id/tvEmail"  
8         android:text="이메일" />  
9     <Button  
10        android:id="@+id/button1" />  
11 </LinearLayout>
```

45 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 2화면 디자인 및 편집
 - (2) 대화상자에서 사용할 레이아웃 XML 파일 생성
 - [app]-[res]-[layout]에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 [New]-[Layout Resource File] 선택
 - [New Resource File] 창에서 File name에는 'dialog1.xml'을, Root element에는 'LinearLayout'을 입력하고 <OK>를 클릭

46 / 58

2. 목록 대화상자

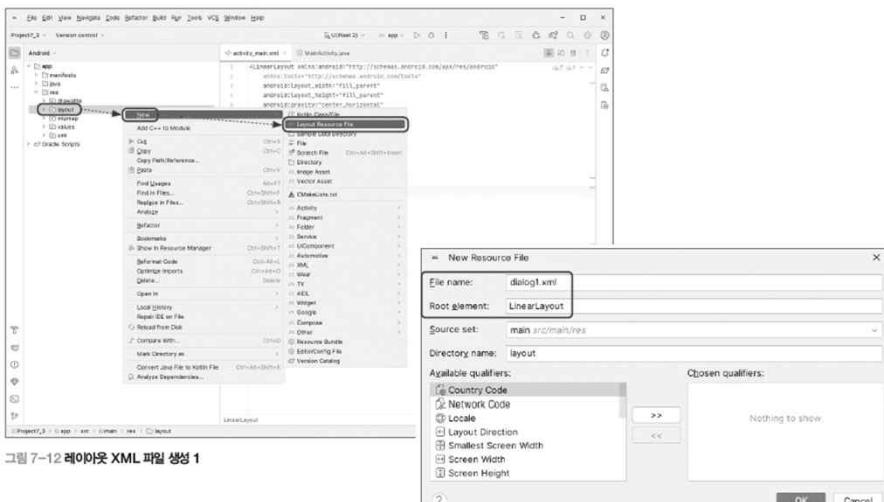


그림 7-12 레이아웃 XML 파일 생성 1

그림 7-13 레이아웃 XML 파일 생성 2

47 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 2화면 디자인 및 편집
 - (3) 대화상자용 dialog1.xml 파일을 코딩
 - 텍스트뷰, 에디트텍스트, 텍스트뷰, 에디트텍스트의 순서로 생성
 - 에디트텍스트만 위젯 id를 dlgEdt1, dlgEdt2로 지정

The screenshot shows the code editor with the XML file 'dialog1.xml' open. The code defines a linear layout containing two text views and two edit texts. The second edit text has its ID set to 'dlgEdt1'. To the right of the code editor, a preview window shows a dialog box with two text input fields labeled '사용자 이름' and '이메일' respectively. The code is as follows:

```
예제 7-22 dialog1.xml
1 <LinearLayout>
2   <TextView
3     android:text="사용자 이름" />
4   <EditText
5     android:id="@+id/dlgEdt1" />
6   <TextView
7     android:text="이메일" />
8   <EditText
9     android:id="@+id/dlgEdt2" />
10 </LinearLayout>
```

48 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 2 화면 디자인 및 편집
 - (4) toast1.xml 파일을 생성하고 코딩
 - 이미지뷰, 텍스트뷰, 이미지뷰의 순서로 생성
 - 텍스트뷰의 id를 toastText1로 지정
 - 레이아웃의 배경을 빨간색으로 지정

예제 7-23 toast1.xml

```
1 <LinearLayout
2     android:background="#ff0000"
3     android:gravity="center" >
4     <ImageView
5         android:src="@drawable/btn_star_big_on" />
6     <TextView
7         android:id="@+id/toastText1"
8         android:textSize="20dp"
9         android:text="TextView" />
10    <ImageView
11        android:src="@drawable/btn_star_big_on" />
12 </LinearLayout>
```



49 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 3 Java 코드 작성 및 수정
 - (1) MainActivity에 다음 내용 코딩하기
 - activity_main.xml의 텍스트뷰 2개, 버튼 1개에 대응할 전역변수 3개
 - dialog1.xml의 에디트텍스트에 대응할 전역변수 2개
 - toast1.xml의 텍스트뷰 1개에 대응할 전역변수 1개
 - dialog1.xml과 toast1.xml을 인플레이트할 뷰 변수 2개
 - 메인 함수 onCreate() 안에서 activity_main.xml의 위젯 변수 3개에 위젯 대입

50 / 58

2. 목록 대화상자

예제 7-24 Java 코드 1

```
1 ~~~~ 생략(import문) ~~~~
2 public class MainActivity extends Activity {
3     TextView tvName, tvEmail;
4     Button button1;
5     EditText dlgEdtName, dlgEdtEmail;
6     TextView toastText;
7     View dialogView, toastView;
8
9     @Override
10    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
11        super.onCreate(savedInstanceState);
12        setContentView(R.layout.activity_main);
13        setTitle("사용자 정보 입력");
14
15        tvName = (TextView) findViewById(R.id.tvName);
16        tvEmail = (TextView) findViewById(R.id.tvEmail);
17        button1 = (Button) findViewById(R.id.button1);
18
19    }
20 }
```

51 / 58

2. 목록 대화상자

■ 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기

■ 3 Java 코드 작성 및 수정

- (2) button1 번수를 클릭했을 때 리스너를 작성
 - onClick() 메소드 안에 대화상자를 만들고 <확인>과 <취소>를 추가
 - <확인>, <취소> 버튼 클릭 시 실행할 내용은 일단 null로 입력

예제 7-25 Java 코드 2

```
1 button1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
2     public void onClick(View v) {
3         dialogView = (View) View.inflate(MainActivity.this,
4                                         R.layout.dialog1, null);
5         AlertDialog.Builder dlg = new AlertDialog.Builder (MainActivity.this);
6         dlg.setTitle("사용자 정보 입력");
7         dlg.setIcon(R.drawable.ic_menu_allfriends);
8         dlg.setView(dialogView);
9         dlg.setPositiveButton("확인", null);
10        dlg.setNegativeButton("취소", null);
11        dlg.show();
12    }
13});
```



52 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 3 Java 코드 작성 및 수정
 - (3) 대화상자의 <확인>을 클릭하면 대화상자에서 입력한 사용자 이름과 이메일이 메인 화면(activity_main.xml)의 텍스트뷰에 쓰이도록 코딩

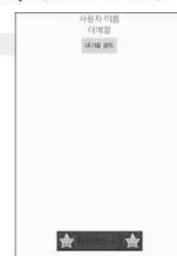
```
예제 7-26 Java 코드 3
1 dlg.setPositiveButton("확인",
2     new DialogInterface.OnClickListener() {
3         public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
4             dlgEdtName = (EditText) dialogView.findViewById(R.id.dlgEdt1);
5             dlgEdtEmail = (EditText) dialogView.findViewById(R.id.dlgEdt2);
6
7             tvName.setText(dlgEdtName.getText().toString());
8             tvEmail.setText(dlgEdtEmail.getText().toString());
9         }
10 });
11 );
```

53 / 58

2. 목록 대화상자

- 실습 7-3 사용자 정보 입력 앱 만들기
- 3 Java 코드 작성 및 수정
 - (4) 대화상자의 <취소>를 클릭했을 때 toast1.xml이 토스트 메시지로 나오도록 설정

```
예제 7-27 Java 코드 4
1 dlg.setNegativeButton("취소",
2     new DialogInterface.OnClickListener() {
3         public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
4             Toast toast = new Toast(MainActivity.this);
5             toastView = (View) View.inflate(MainActivity.this,
6                 R.layout.toast1, null);
7             toastText = (TextView) toastView.findViewById(R.id.toastText);
8             toastText.setText("취소했습니다");
9             toast.setView(toastView);
10            toast.show();
11        }
12 });
13 );
```



54 / 58



감사합니다.