



안드로이드 스터디

0주차: 개발환경 세팅

2018-2

유어슈 개발팀 조성재

이번 PPT에서는

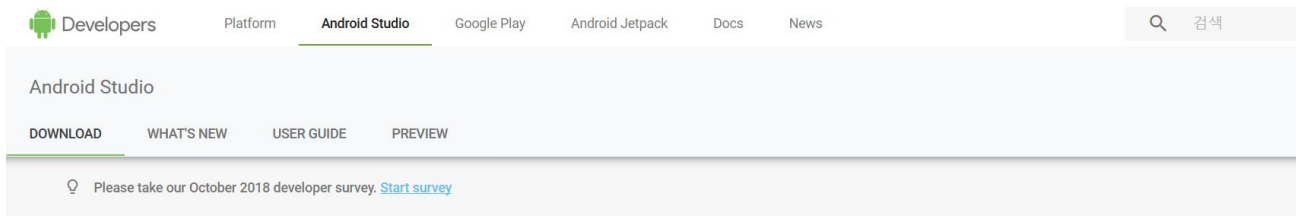
- 안드로이드에 대해 간략히 소개합니다.
- 안드로이드 개발 환경을 세팅합니다.
- 안드로이드 프로젝트 구조에 대해 살펴봅니다.

안드로이드 소개

- 구글이 개발한 모바일 플랫폼.
- 개발자가 출시한 어플리케이션(APK)을 사용자가 다운받아 사용할 수 있는 환경.
- 안드로이드 어플리케이션 개발 언어는 JAVA, Kotlin (+xml)이 있음.
- 개발환경: 이전에는 Eclipse IDE + Plugin으로 개발했으나 현재는 JetBrains사 IntelliJ 기반 Android Studio를 사용하고 있음.
- Android Studio는 Windows, Linux, Mac 환경에서 모두 사용 가능함.
(본 자료에서는 Windows 기준)

개발환경 구축 (1)

- <https://developer.android.com/studio/>
- “Download Android Studio” 버튼 클릭 → 약관 동의 후 다운로드



androidstudio

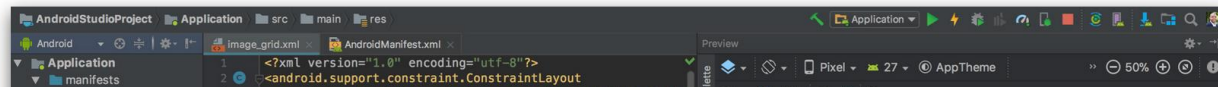
Android Studio provides the fastest tools for building apps on every type of Android device.

DOWNLOAD ANDROID STUDIO

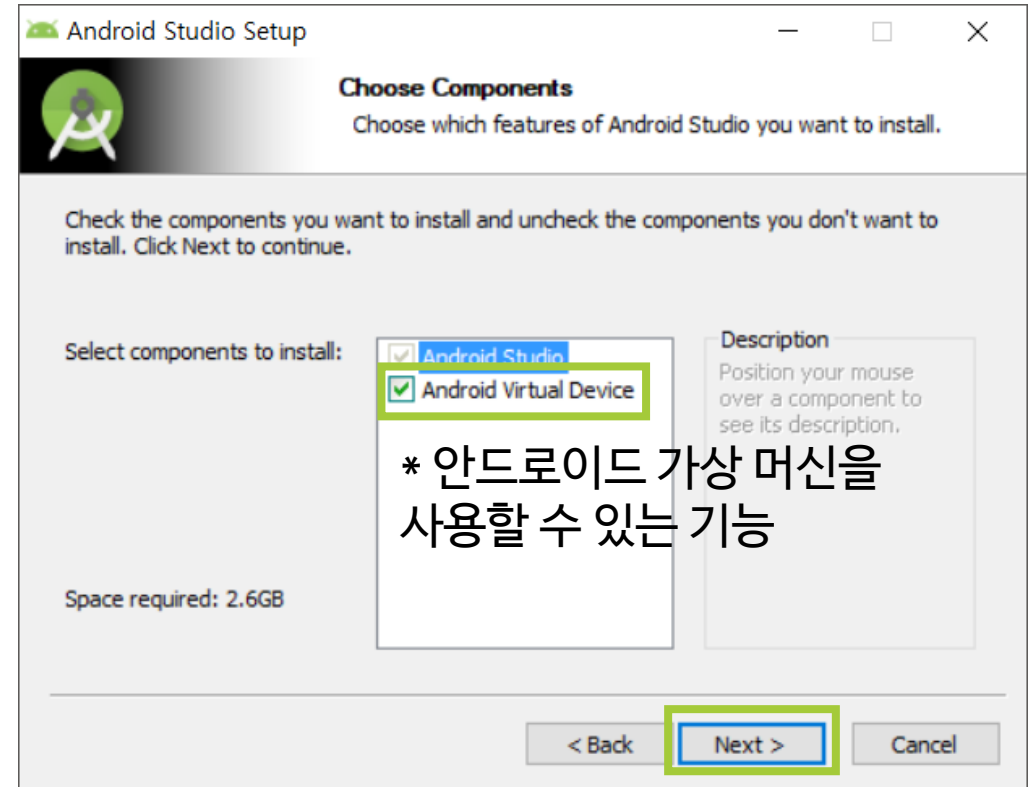
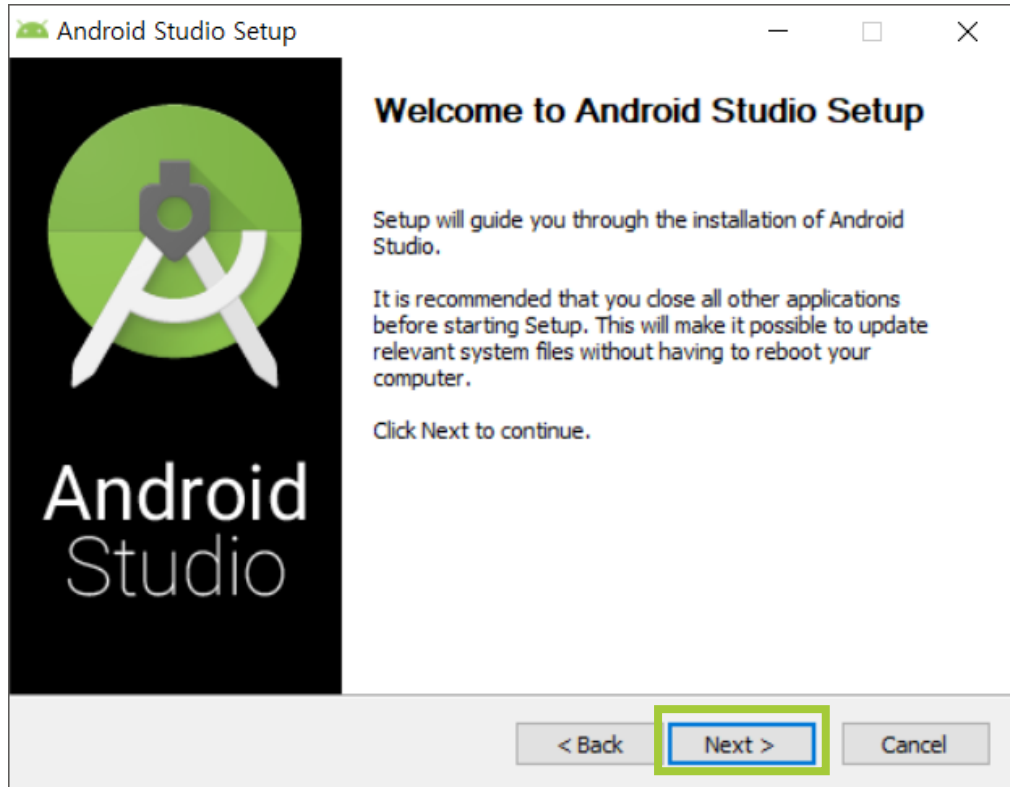
3.2.1 for Windows 64-bit (927 MB)

DOWNLOAD OPTIONS

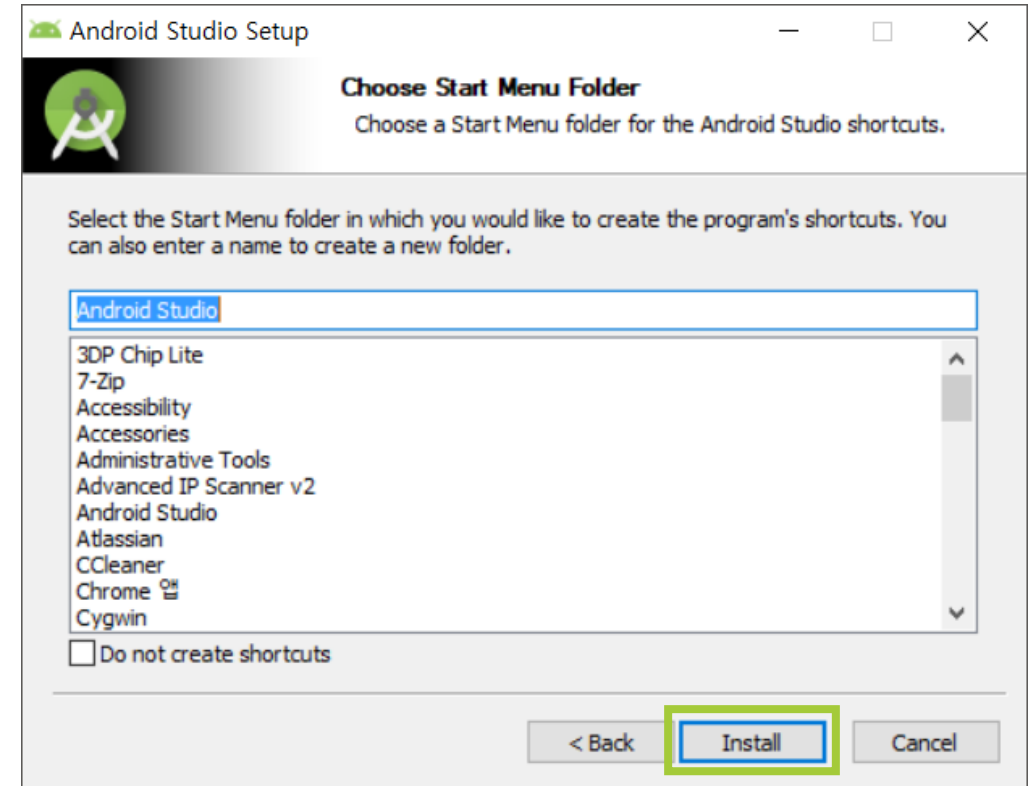
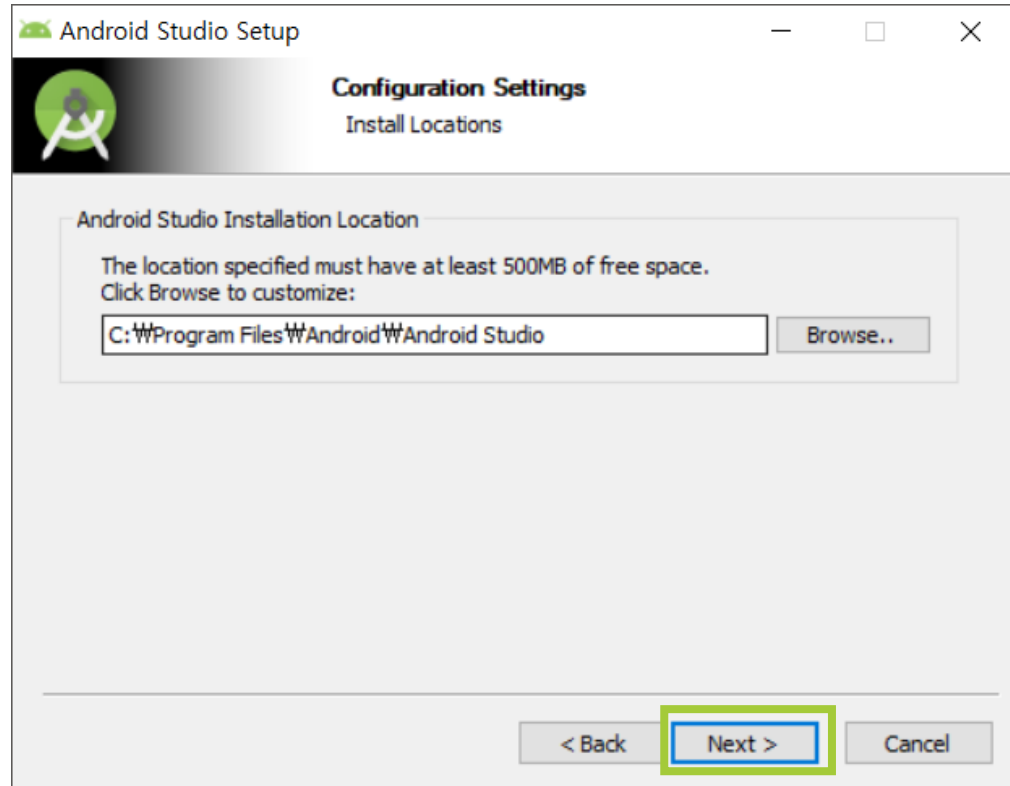
RELEASE NOTES



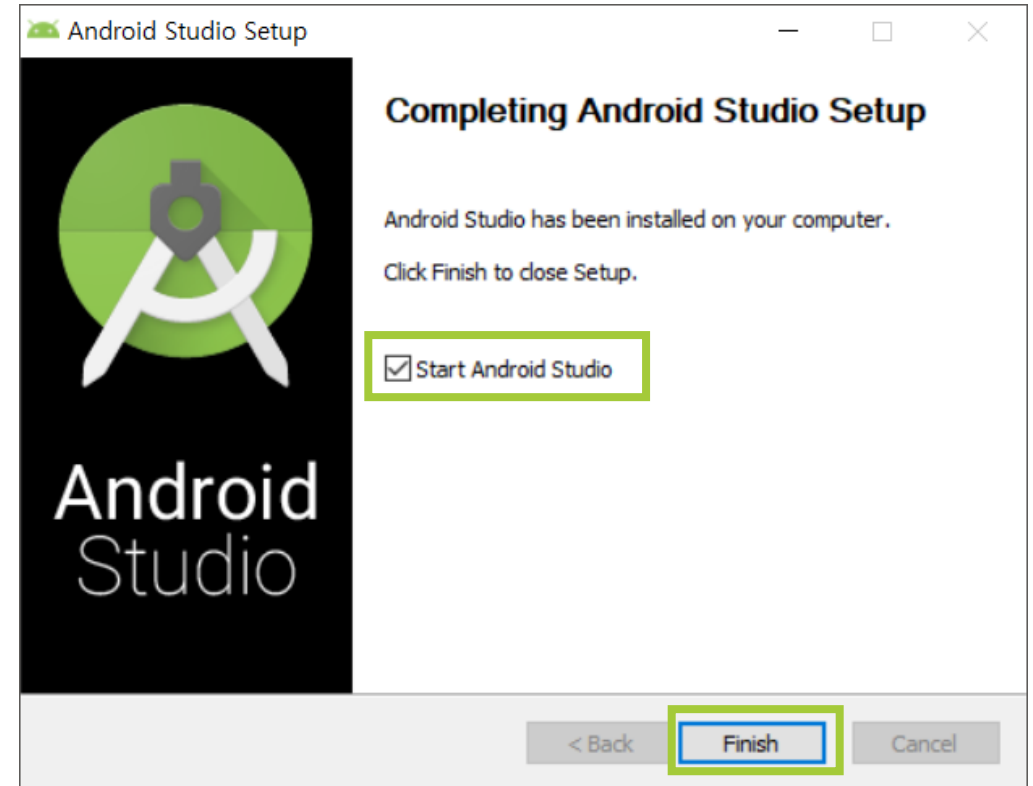
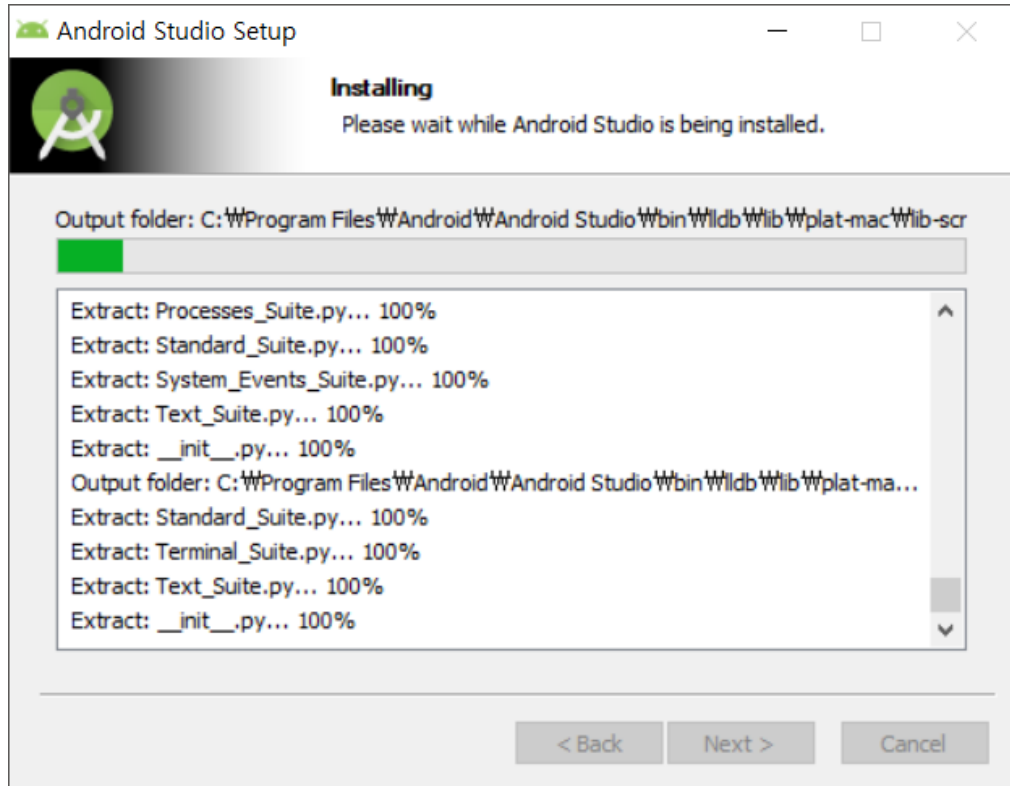
개발환경 구축 (2)



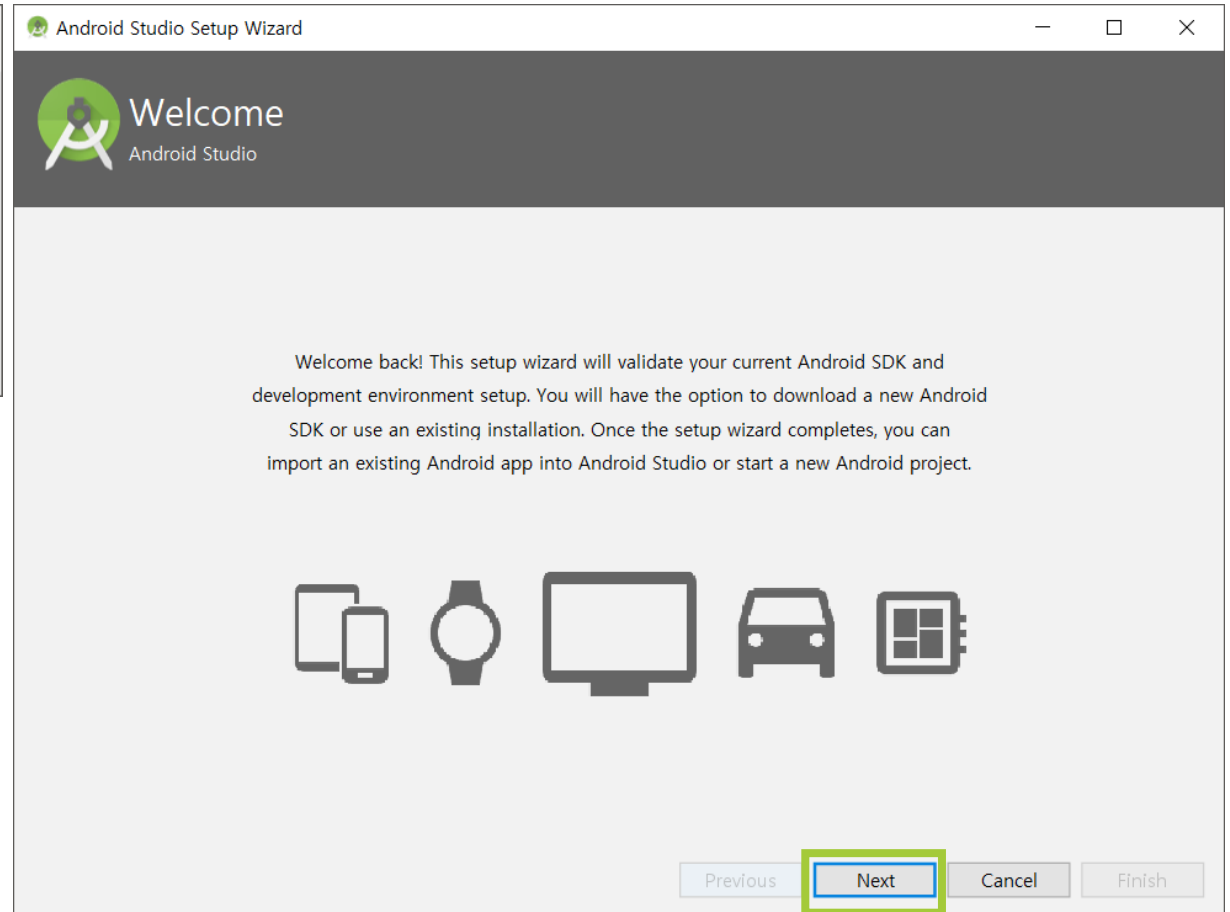
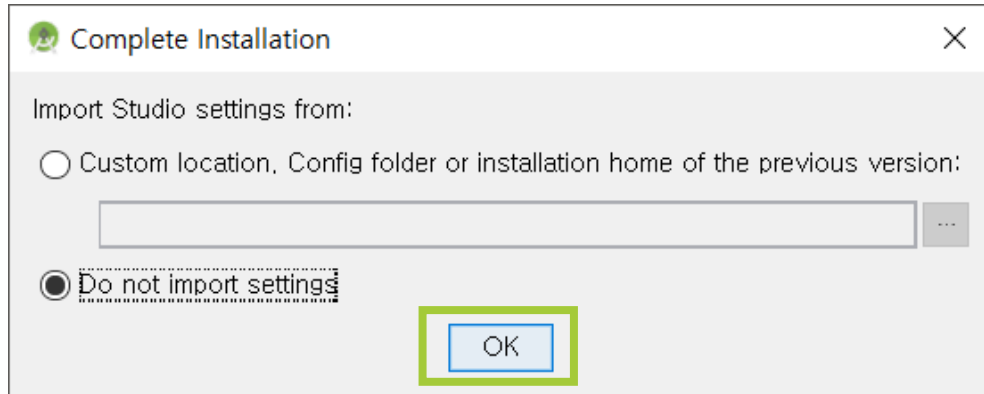
개발환경 구축 (3)



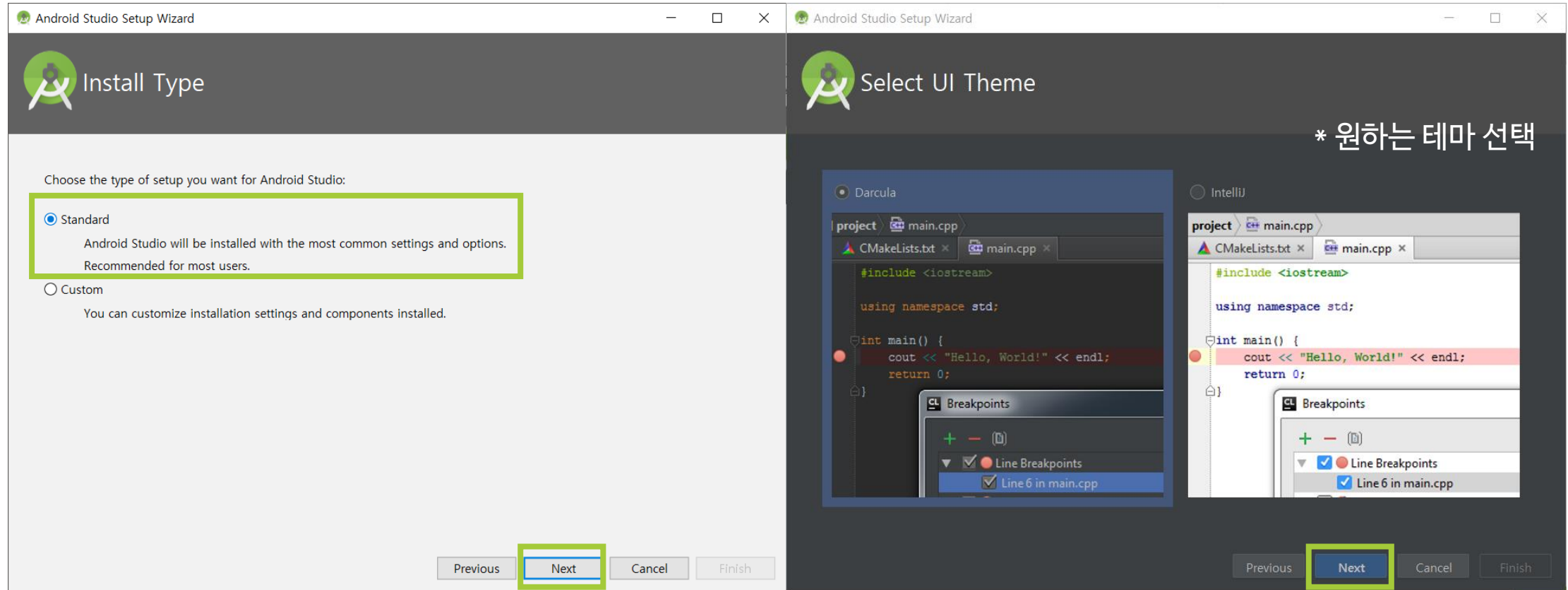
개발환경 구축 (4)



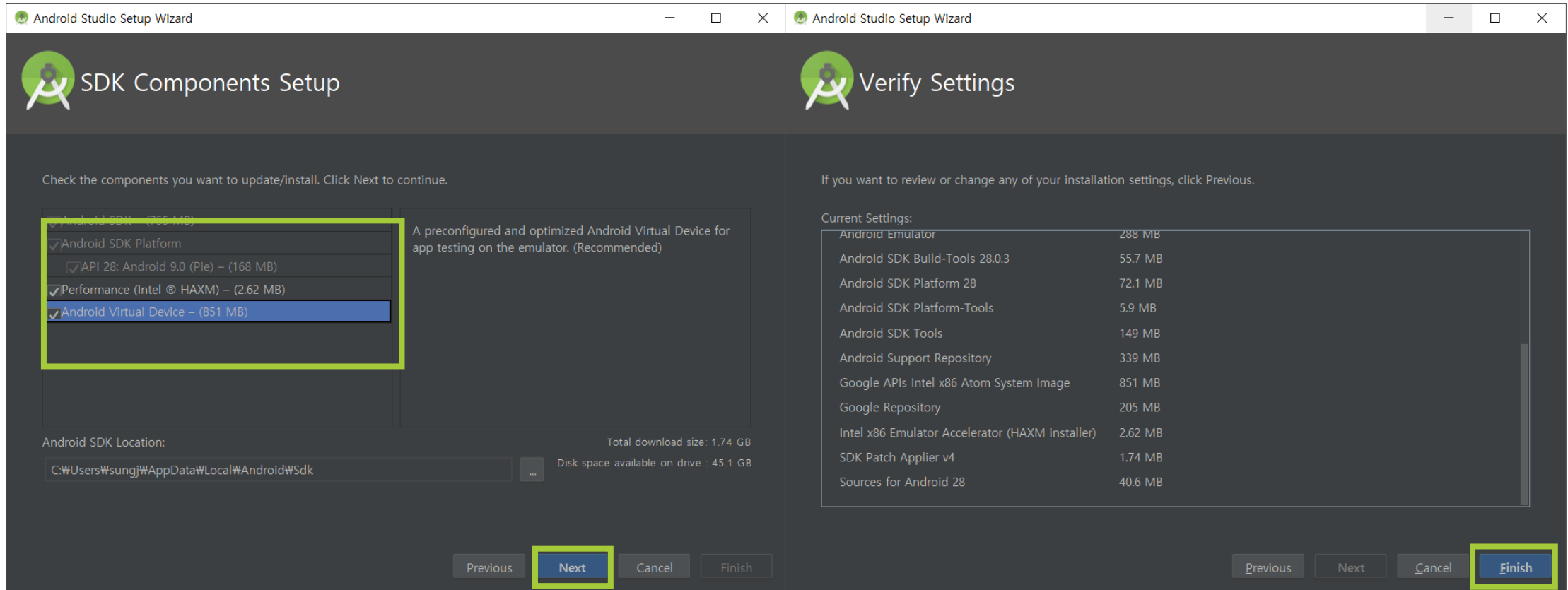
개발환경 구축 (5)



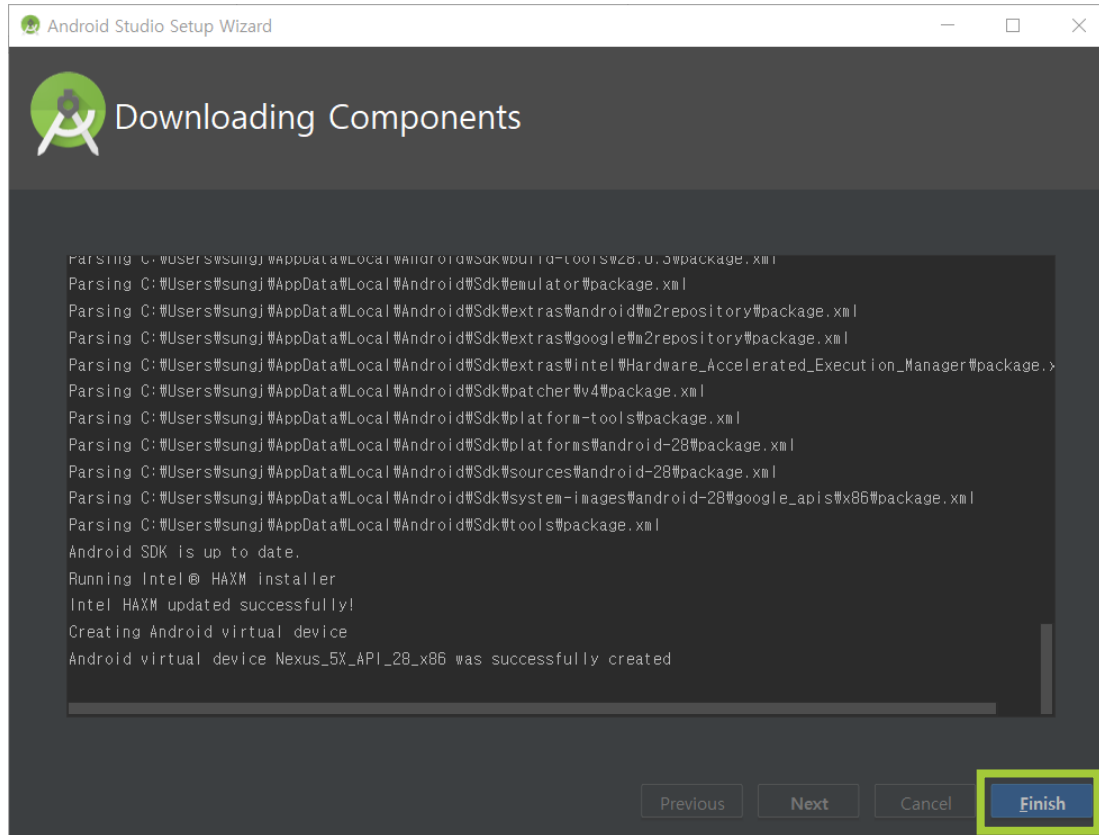
개발환경 구축 (6)



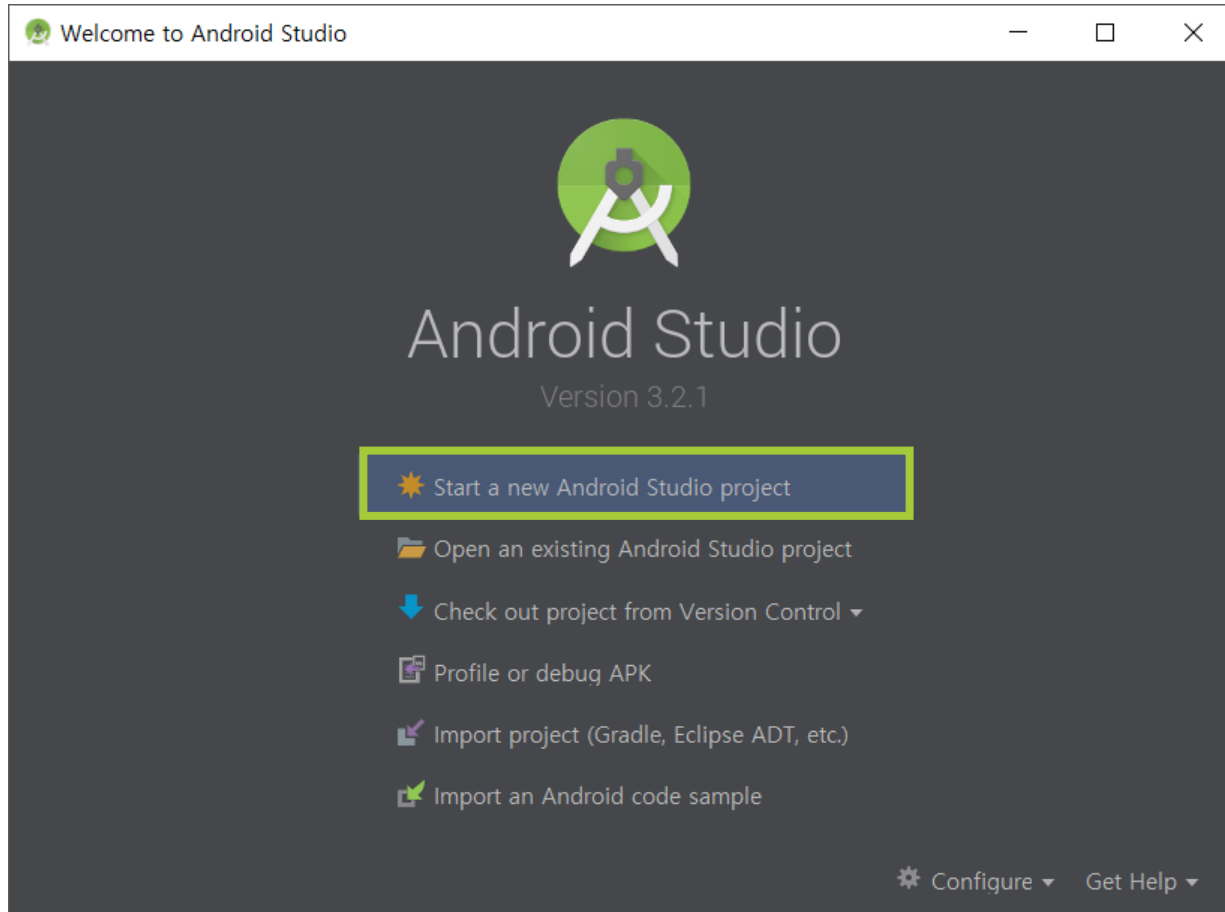
개발환경 구축 (7)



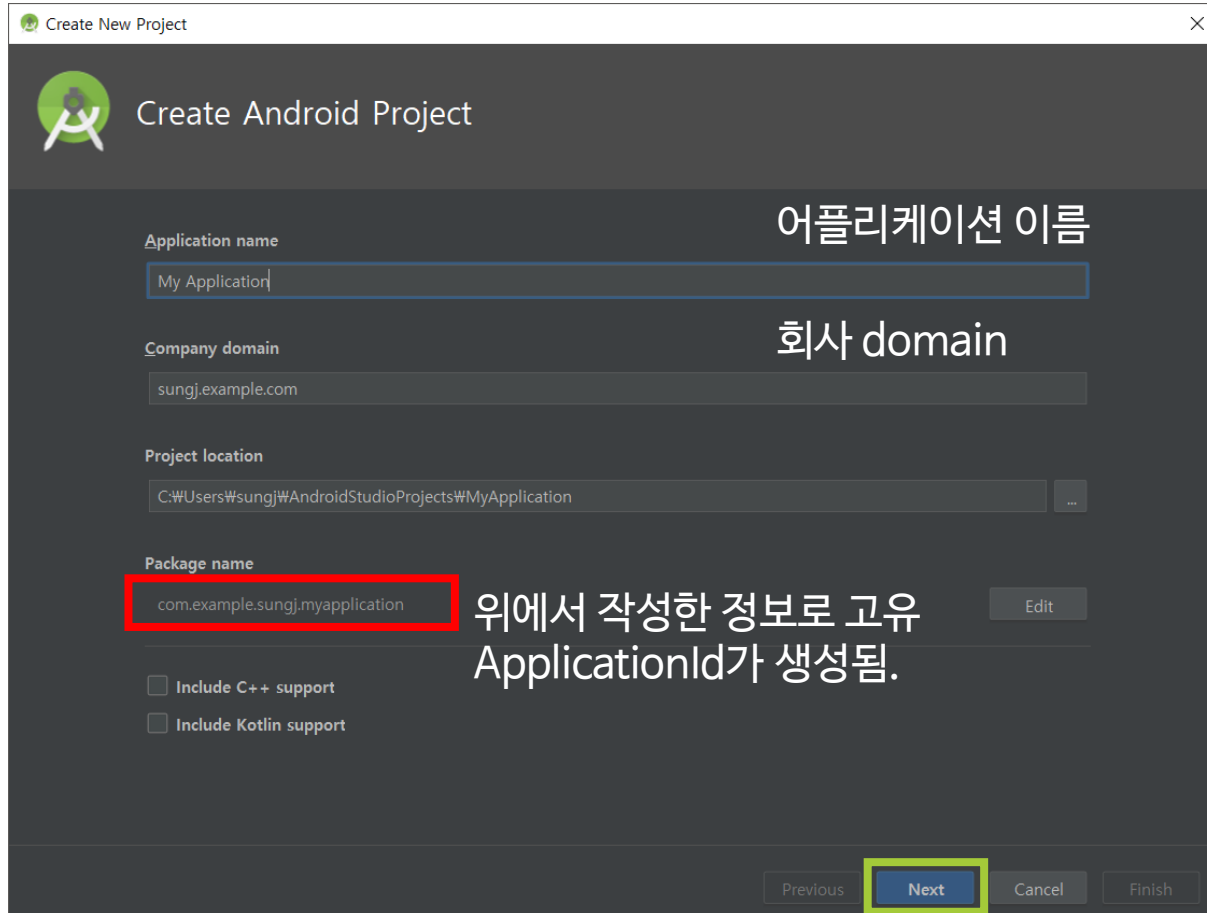
개발환경 구축 (8)



프로젝트 만들기 (1)



프로젝트 만들기 (2)



Create New Project

Create Android Project

Application name
My Application

Company domain
sungj.example.com

Project location
C:\Users\sungj\AndroidStudioProjects\MyApplication

Package name
com.example.sungj.myapplication

위에서 작성한 정보로 고유 ApplicationId가 생성됨.

☐ Include C++ support
☐ Include Kotlin support

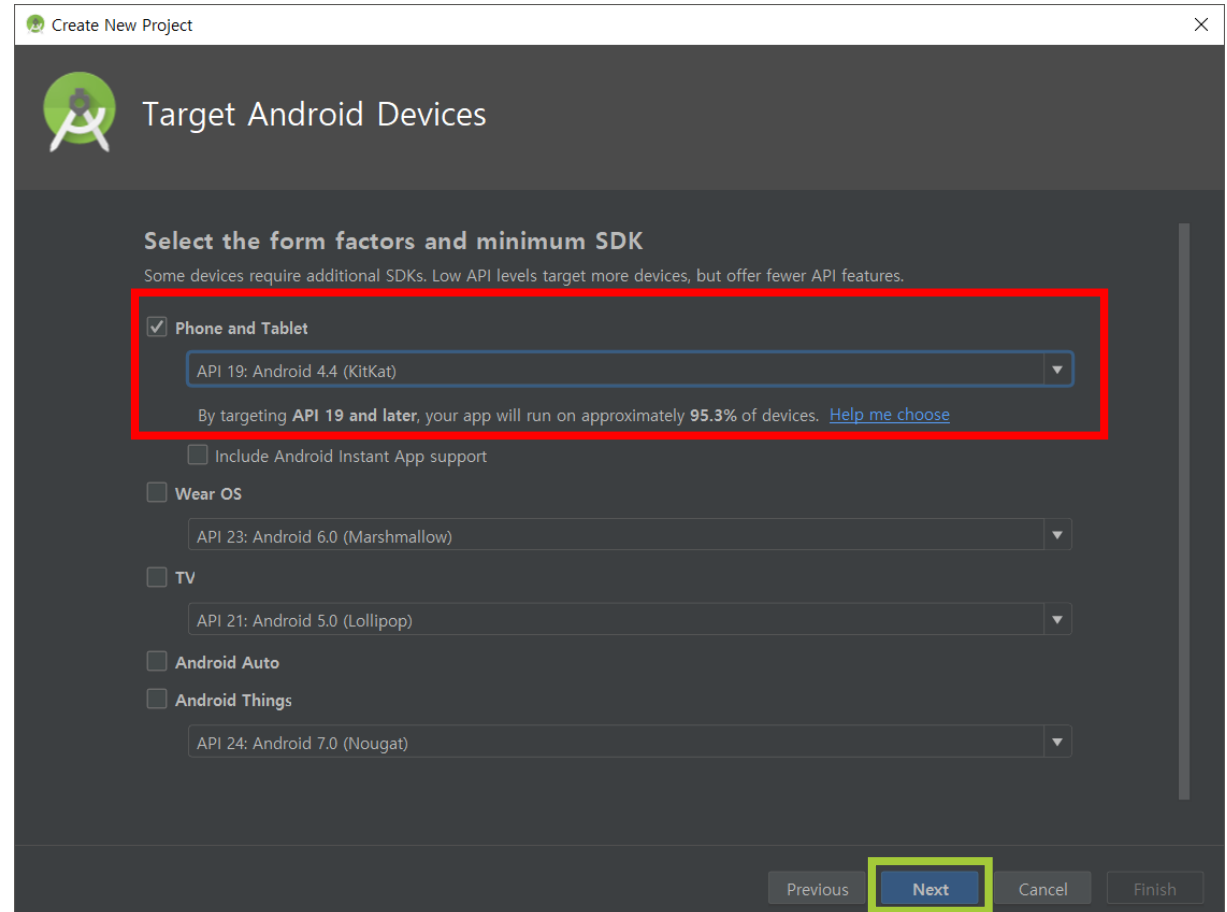
Previous Next Cancel Finish

프로젝트 만들기 (3)

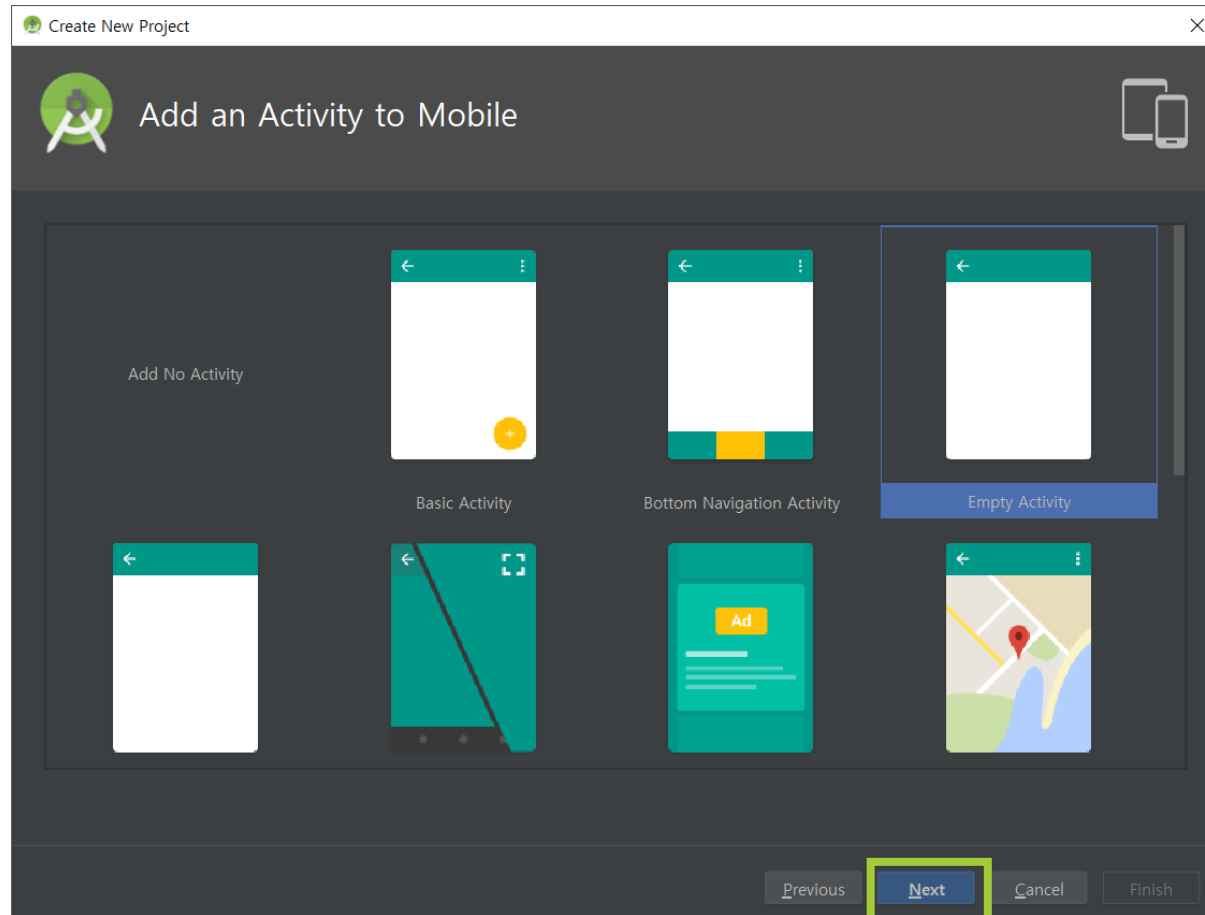
minimum SDK를 설정하는 단계:

- 개발할 앱이 run할 수 있는 최소 안드로이드 버전을 선택할 수 있음.
- default로 Android 4.0.3이 설정됨.
- minimum SDK를 낮게 잡으면: 앱이 거의 모든 기기와 호환되지만 새로 나온 API 기능들의 사용이 어려움.
- minimum SDK를 높게 잡으면: 새로 나온 API 기능들을 사용하는 데 간편해지나 이전 버전의 기기들과 호환되지 않음.

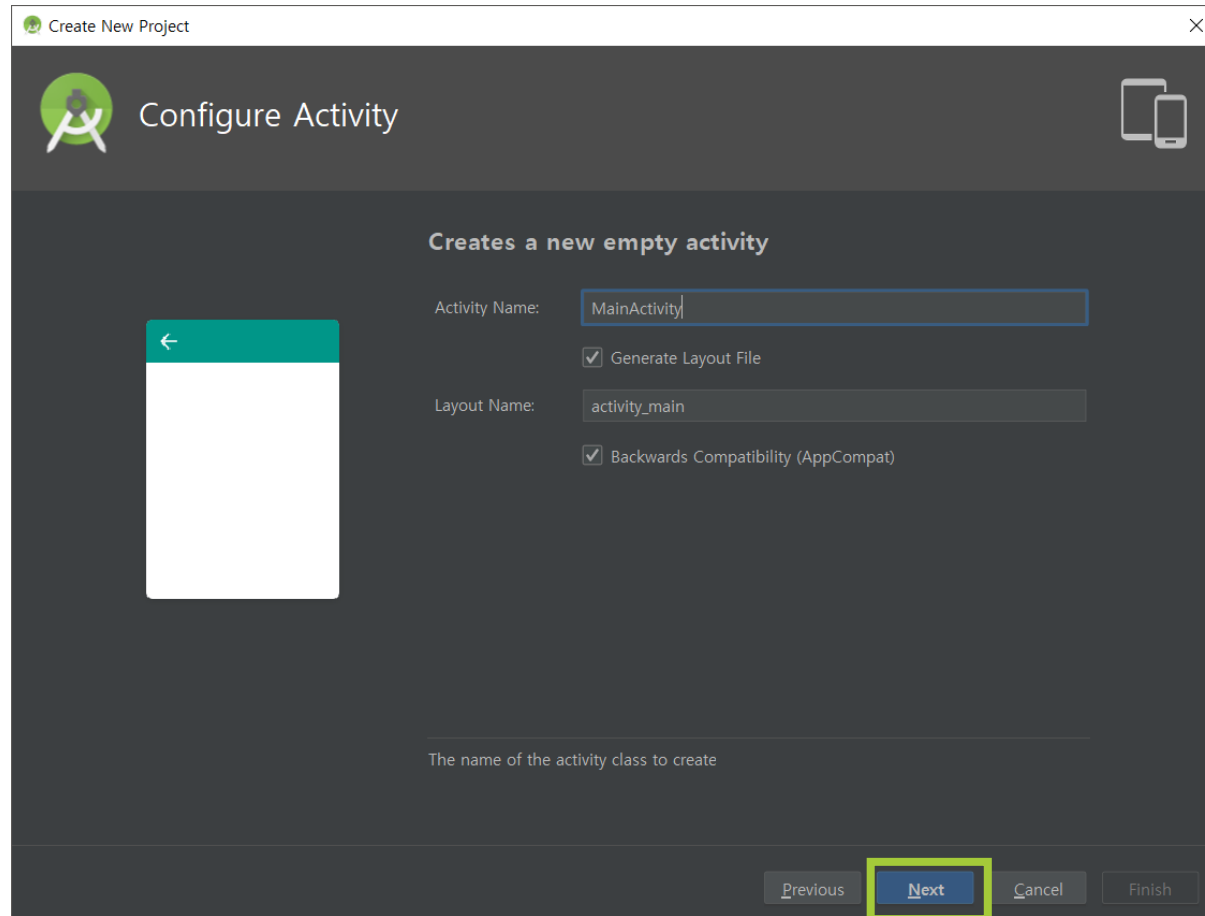
→ 절충: 4.7%의 기기는 버리고 default보다 조금 높은 SDK를 사용함.



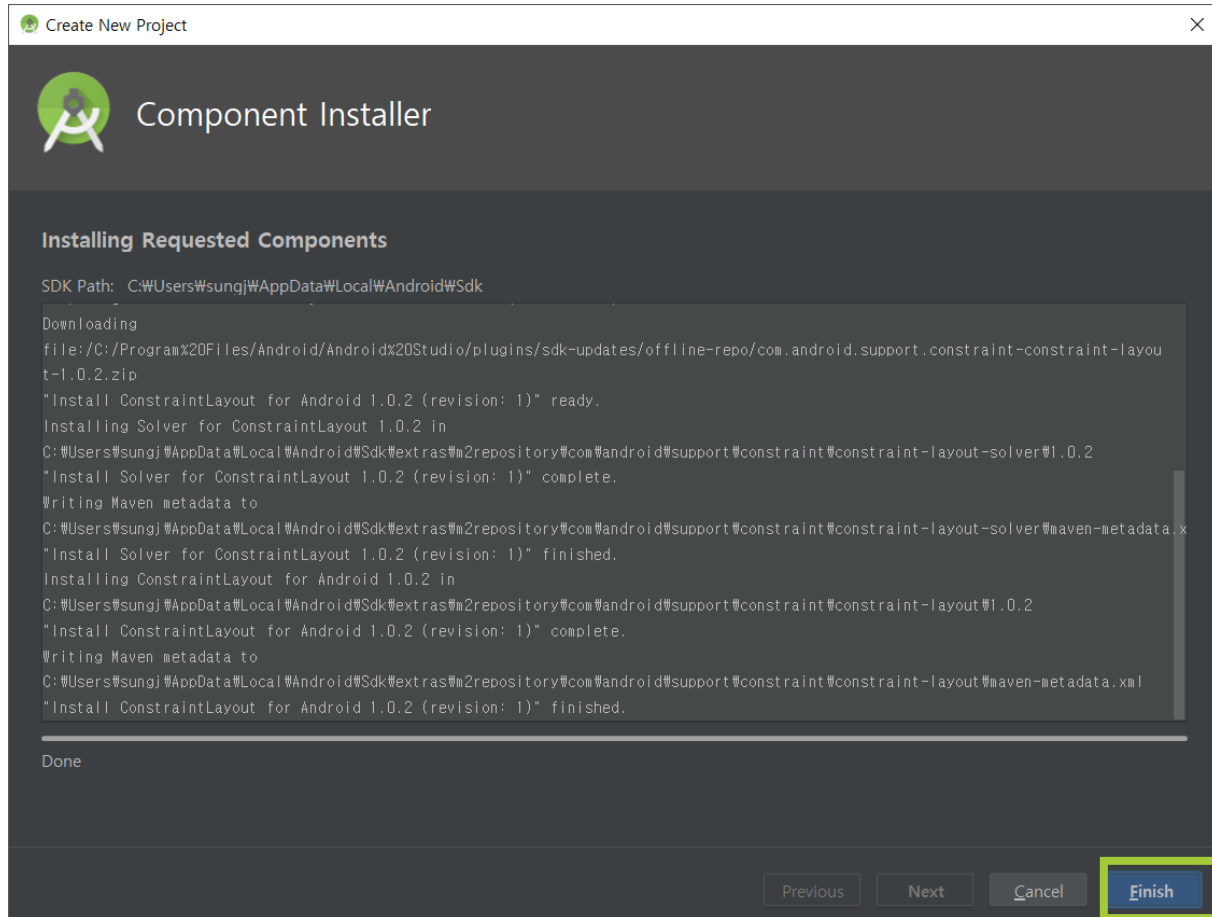
프로젝트 만들기 (4)



프로젝트 만들기 (5)

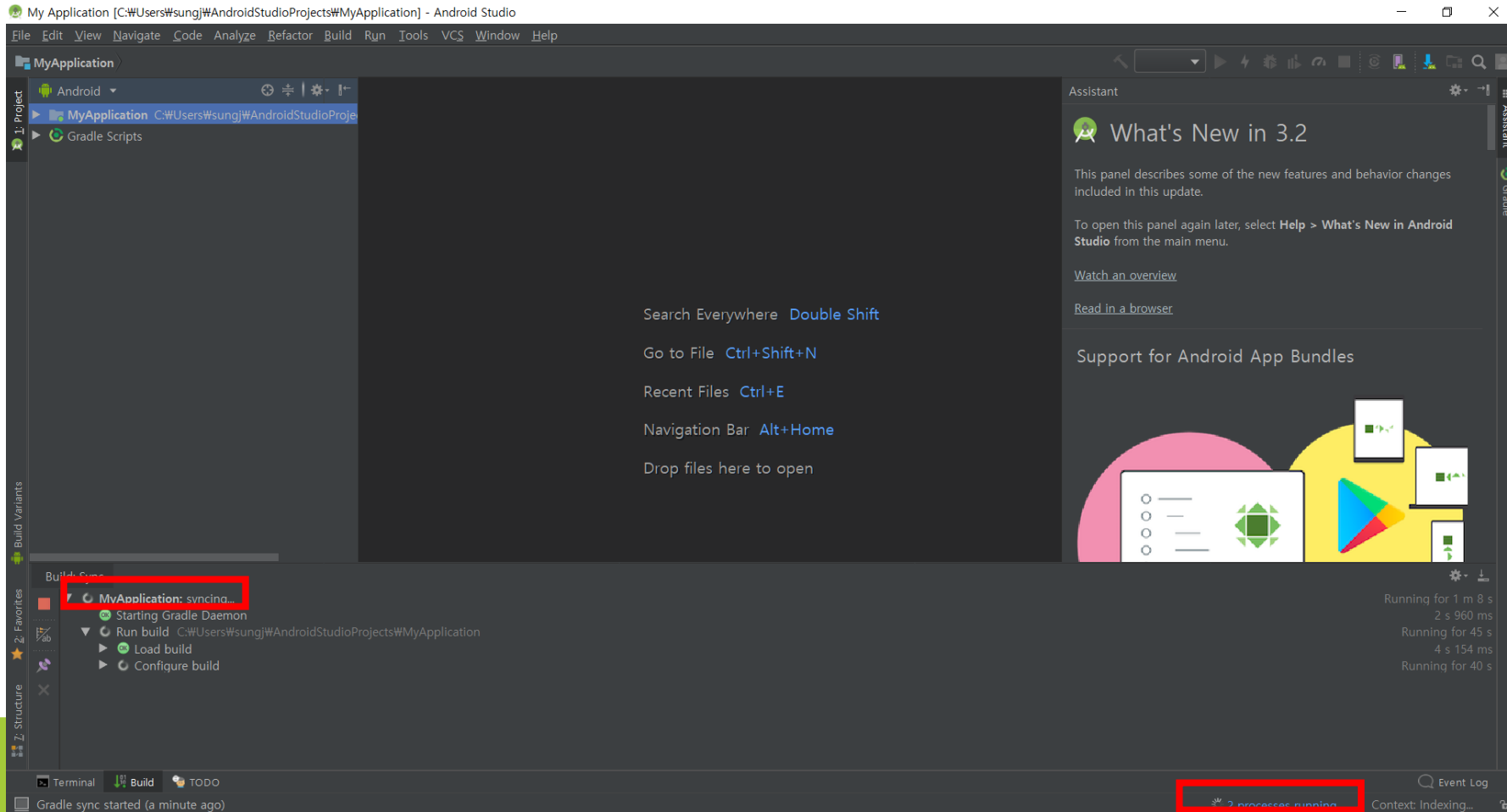


프로젝트 만들기 (6)



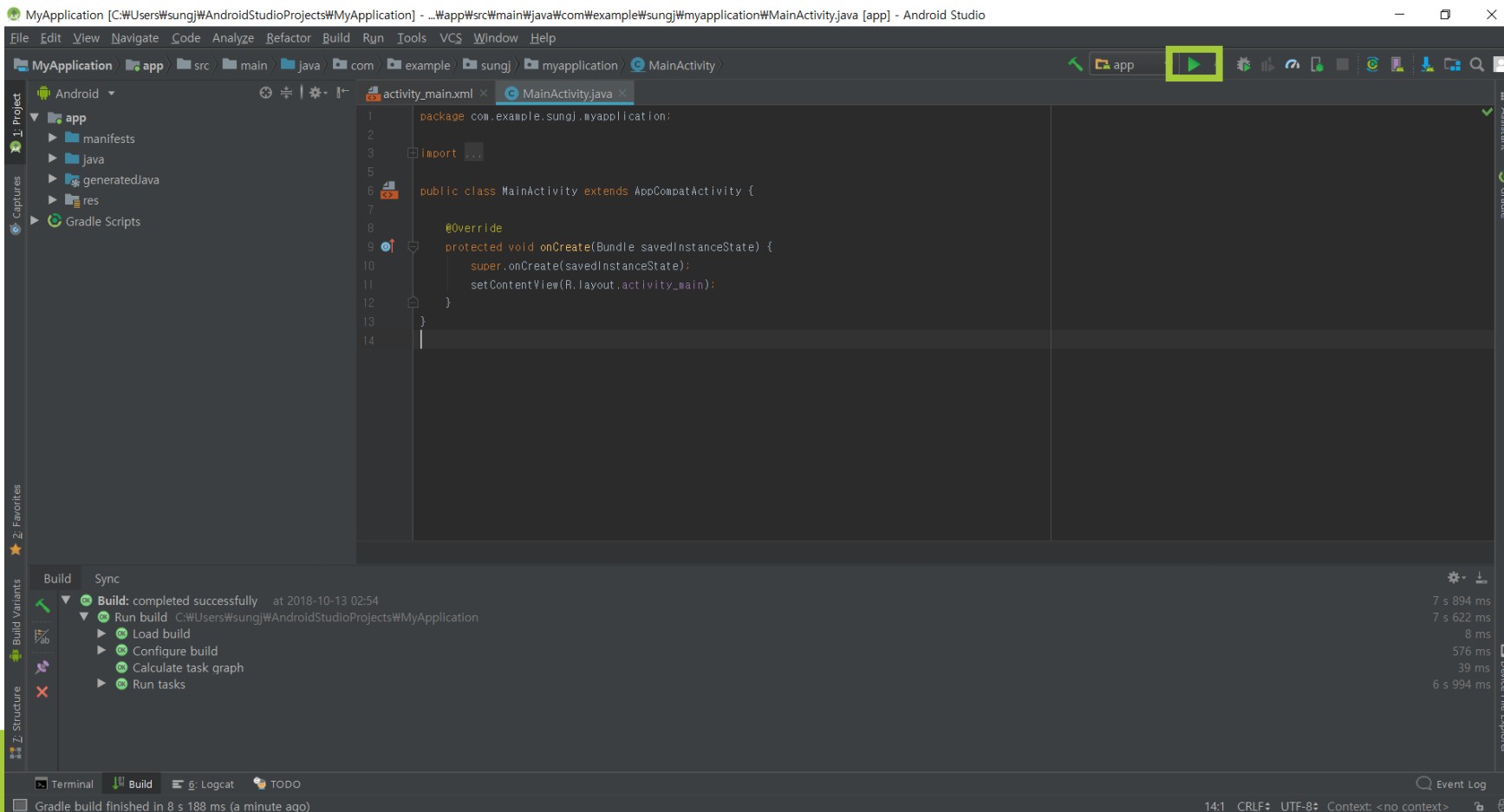
프로젝트 만들기 (7)

- 프로젝트를 세팅하는 동안 대기



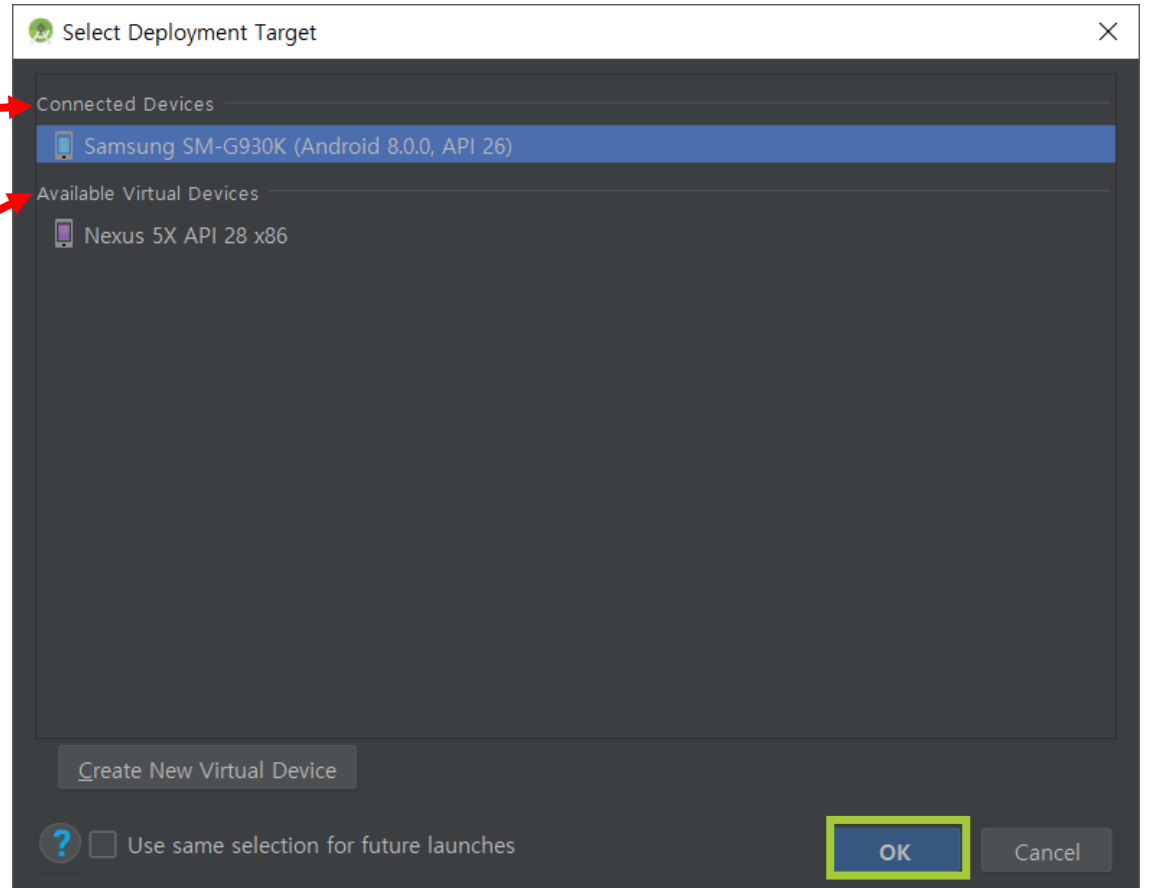
프로젝트 실행 (1)

- 프로젝트를 실행해보아요!



프로젝트 실행 (2)

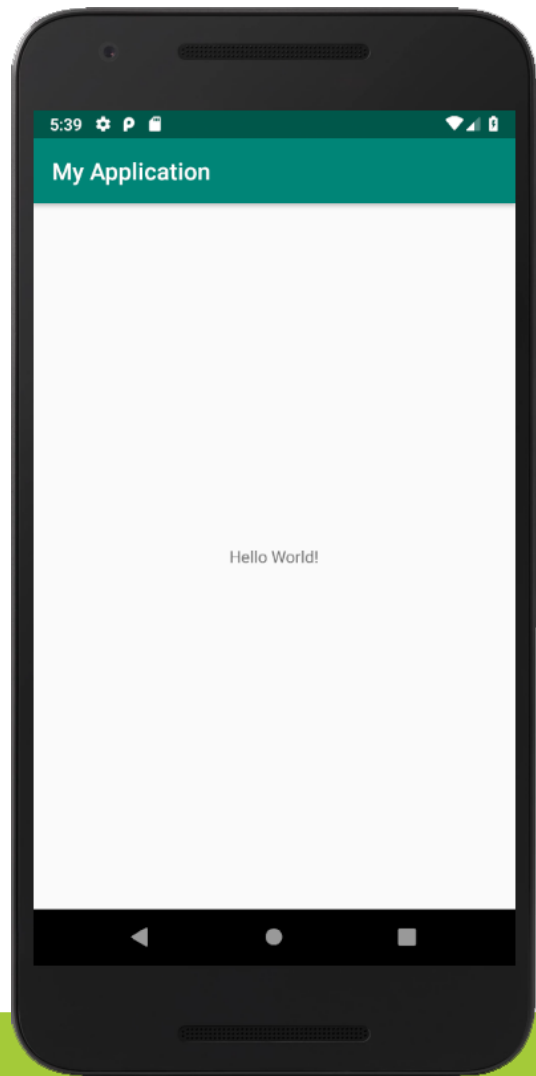
- 실행방법에는 두 가지가 있음.
 - 자신의 안드로이드 폰으로 실행.
(뒷장 참고)
 - AVD(Android Virtual Device)로 실행.
(설치 후 AVD 1대가 자동으로 생성됨)



*휴대폰 설정 방법

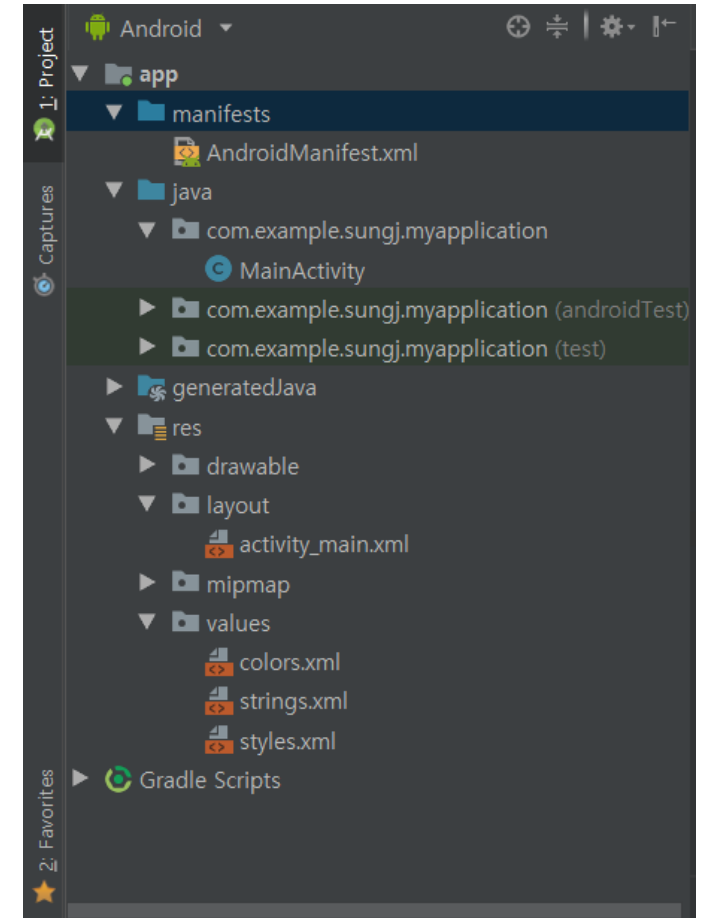
- 설정 앱 실행.
- “개발자 옵션”이 없을 경우
 - “휴대전화 정보” - “소프트웨어 정보” - “빌드 번호” 항목 연타하여 옵션 활성화.
- “개발자 옵션”에서 “USB 디버깅” 활성화.
- 휴대폰 컴퓨터에 연결 후
 - 휴대폰에서 권한 요청 시 허용.
 - 앞 슬라이드 화면 “Select Deployment Target”에서 자신의 휴대폰 선택 후 OK.

프로젝트 실행 (3)



프로젝트 구조 (1)

- manifests: 어플리케이션 설정파일 (보통 manifest라고 부름). 각 액티비티의 정보, 앱에 필요한 권한 등을 기술한다.
- java/com.example.sungj.myapplication: 액티비티를 포함한 데이터 모델 등의 Java Class파일을 갖고 있는 디렉토리.
- res: 각 액티비티의 레이아웃, 사용하는 이미지 등 리소스를 갖고 있는 디렉토리.
- gradle: 어플리케이션 빌드 관련 파일.



프로젝트 구조 (2)

- 안드로이드 어플리케이션은 여러 개의 액티비티를 가지고 있다.
 - 액티비티는 하나의 화면이라고 볼 수 있음.
- 액티비티를 생성하면 *Activity.java, activity_*.xml 파일이 생성된다.

