



# 안드로이드 스터디

## 4주차: Menu and Dialog

2018-2

유어슈 개발팀 조성재

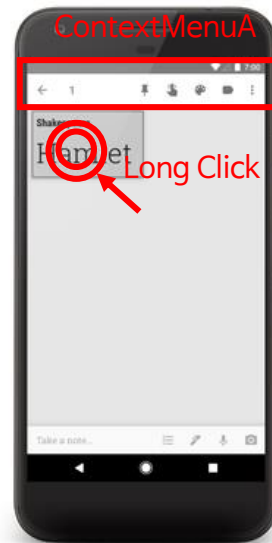
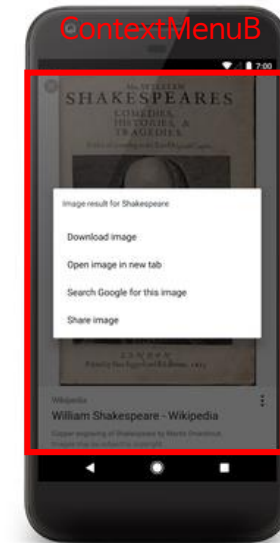
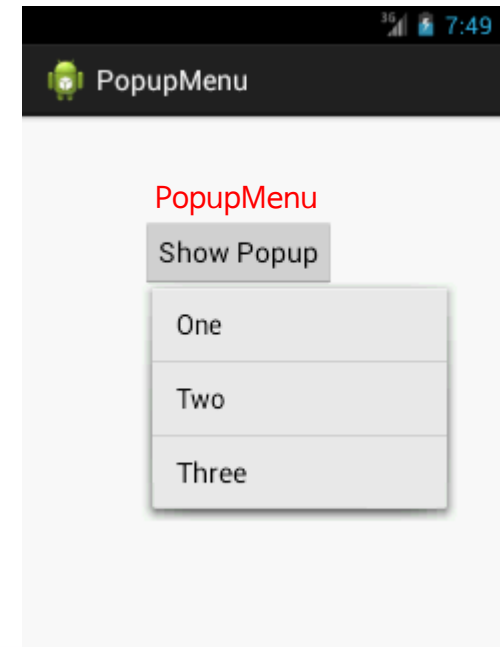
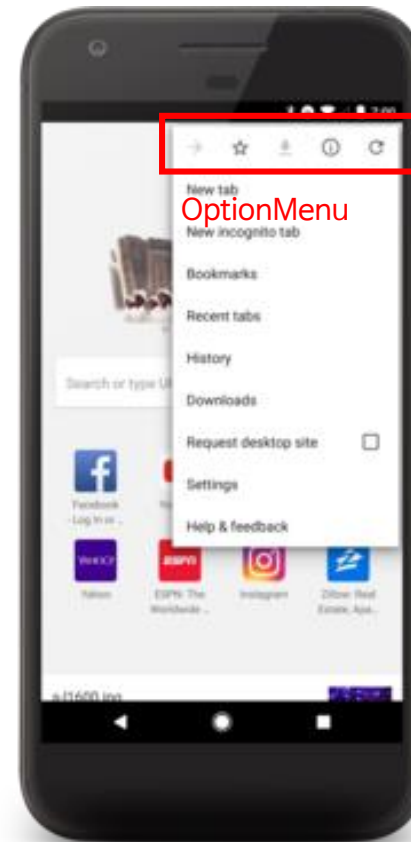
# 이번 PPT에서는

- Option Menu, Context Menu, Popup Menu를 사용해봅니다.
- Dialog에 대해 간단히 알아봅니다.

# 메뉴 종류

- Option Menu(옵션 메뉴): 액티비티에 있는 메뉴; Activity의 ActionBar의 아이콘들, 더보기 아이콘.
- Context Menu(상황별 메뉴): 사용자가 요소를 길게 클릭하면 나타나는 메뉴.
- Popup Menu: 뷰가 존재하고 뷰에 묶여 있는 메뉴.

→ Project OptionMenuTest  
→ Project ContextMenuTest, ContextMenuTestB  
→ Project PopupMenuTest

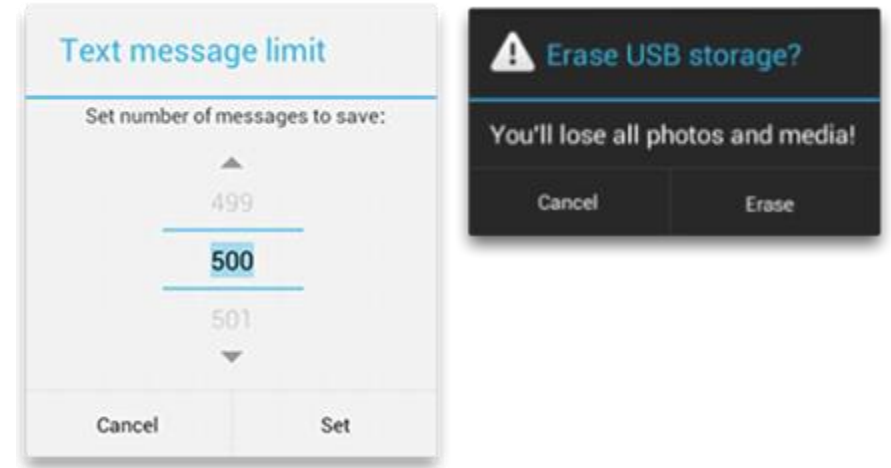


# Dialog

- Dialog: 안드로이드 대화창. (대부분) 가운데에 나타나며 주변이 흐려짐.
- 안드로이드 API를 사용하기 보다는 라이브러리를 사용할 것임.

→ Project DialogTest

- Library 추가: Gradle을 활용; 다음 페이지 참고



# 라이브러리 추가 방법

보통 각 라이브러리의 Documentation, README는 dependencies에 추가할 항목을 안내하고 있음.

## Gradle Dependency

Download **2.0.0-beta5**

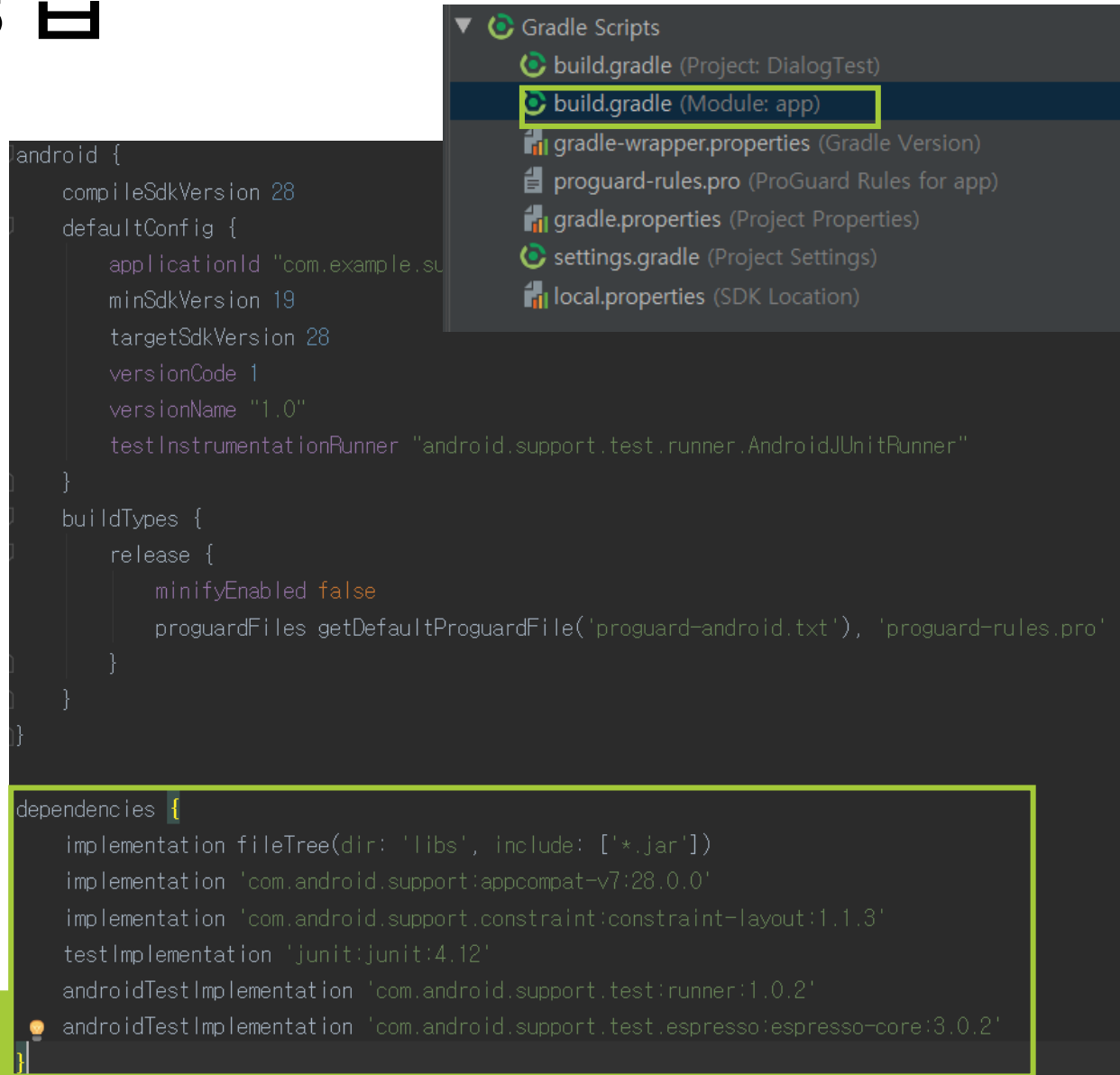
The `core` module contains everything you need to get started with the library. It contains the core functionality.

```
dependencies {  
    implementation 'com.afollestad.material-dialogs:core:2.0.0-beta5'  
}
```

dependencies에 붙여 넣고 Sync

If Gradle is unable to resolve, add this to your repositories:

```
maven { url "https://dl.bintray.com/drummer-aidan/maven/" }
```



# 과제

- 다음의 명세를 읽고 간단한 웹 서핑 앱을 만들어라.
- 액티비티 레이아웃: 위에는 주소창을 입력할 수 있는 EditText와 접속버튼, 즐겨찾기 버튼이 있고, 그 이하는 WebView가 차지한다.
- 옵션 메뉴: “즐거찾기 추가”, “즐거찾기 삭제” item을 추가한다.
  - 즐겨찾기 추가를 클릭하면, 즐겨찾기 이름과 URL을 받는 Dialog(s)을 띄운다. 입력 받은 내용은 별도의 자료구조에 저장한다.
  - 즐겨찾기 삭제를 클릭하면, 이름을 입력 받는 Dialog을 띄운다. 입력 받은 이름으로 즐겨찾기 목록(즐거찾기를 저장해둔 자료구조)에서 찾아 삭제한다.
- EditText에 주소를 입력 후 접속버튼을 클릭하면 WebView는 그 URL의 페이지를 로딩한다.
- 즐겨찾기 버튼을 클릭하면 Popup Menu가 발생하고, 즐겨찾기 이름 목록을 item으로 가진다. 사용자가 즐겨찾기 하나를 선택하면 해당 즐겨찾기의 URL값을 EditText에 세팅하고, WebView에 로딩한다.

# 과제

- 별도의 자료구조: ArrayList 사용법
  - HashMap은 필요에 따라 사용.
  - 잘 모르겠다면 ArrayList<String>을 두개 선언하여 사용할 것.
- WebView 사용법
  - loadUrl(String url);

→ Project FourthAssignment