

# **My** **Real** **First** **Application**

SCSA 13 DS ( Yu SeungEun )

# 투 두 리

---

## 사용기능

- 데이터베이스
  - Room Database 사용
  - LiveData Type으로 setnotifyonchange()를 대신할 수 있다.
  - 기존 Sqlite 사용을 위한 Table을 하드코딩해야하는 것에 반해, 클래스를 이용하여 데이터베이스에 접근할 수 있는 것이 장점이다.
  - Sqlite를 함수에 맵핑할 수 있다.
  - 단점 : 참고자료가 많지 않다.

# 투두리

---

```
@Entity
public class Todo {
    @PrimaryKey(autoGenerate = true)
    private int id;

    private String title;
    private String content, finDate;

    private String stDate;

    private boolean done, alarm;
```

# 투두리

---

```
@Dao
public interface TodoDao {
    @Query("SELECT * FROM Todo WHERE (Todo.id=:id)")
    Todo getMemo(int id);

    @Query("SELECT * FROM Todo")
    LiveData<List<Todo>> getAll();

    @Query("SELECT * FROM Todo WHERE (Todo.finDate=:date)")
    LiveData<List<Todo>> getToday(String date);

    // query for filter
    @Query("SELECT * FROM Todo WHERE (Todo.done=0)")
    List<Todo> getDoing();

    @Query("SELECT * FROM Todo WHERE (Todo.done=1)")
    List<Todo> getDone();

    @Query("SELECT * FROM Todo ORDER BY stDate ASC")
    List<Todo> sortStDate();
}
```

# 투 두 리

---

## 사용기능

- **AsyncTask**
  - DB 접근시 Background Task를 이용하여 앱 사용시 버벅거림을 해결하였다.

# 투 두 리

---

## 사용기능

- **ViewModel**

- DB 를 접근할 수 있는 Filter역할을 한다.
- CRUD : 데이터를 좀 더 안정적으로 접근할 수 있다.

# Newspresso

---

## 사용기능

- **CardView**

- 뉴스를 카드뷰로 구성했다

- **JSON Object Parsing**

- JSON Object를 뉴스웹에서 받아와,  
필요한 데이터를 추출해 화면에 표출하는 작업

# Newspresso

---



# Whack A Mole (게임)

---

## 사용기능

- 쓰레드

- 10개의 쓰레드를 사용  
: 두더지가 랜덤움직임 구현.
- 핸들러를 이용  
: 하여 점수, 남은시간, 사용자의 이름을 실시간으로 입력받을 수 있다.

- 다이얼로그

- 시작시 사용자의 이름을 받아오는 동작
- 게임을 Clear했을 때 동작
- 게임을 Clear하지 못했을 때 동작

# Whack A Mole (게임)



[ WHACK ]



- 두더지 숨음 : -1
- 두더지 나옴 : +1