

졸업작품 교과목 포트폴리오



동양미래대학교
DONGYANG MIRAE UNIVERSITY


학과 : 컴퓨터정보공학과


학번 : 20180639


이름 : 김명우

목차

 개발 배경

 구현 코드

 파이어베이스

 구현 화면

개발 배경

아이템 이름 & 개요

- **아이템 이름** : **오늘의 뭐 먹지?**

당장에 어떤 메뉴를 고를지 고민 할 때 결정을 도와줄 앱

- **개발배경 및 필요성**

우리는 살면서 많은 결정을 내리면서 살게 되는데 일상에서 제일 고민되고 매일 하게 될 고민은 무엇을 먹을까 이다. 어떤 사람이라도 이런 고민은 한두 번 정도는 하게 될 것이며 이러한 사소한 고민에 결정을 내리는데 힘들어 하는 사람이라면 많은 시간을 소요 할 수도 있을 것이다.



왜, 이런 우유부단한 사람들을 위한 앱은 없을까?

바쁠 때 결정을 단박에 내릴 수 있게 만들어줄 어플이 필요해! 라고.

이 어플은 이렇게 사소한 불편함으로부터 생각하게 되었습니다.

월드컵 방식을 구현하기 위한 자바코드

이미지를 선택하면 선택된 이미지를 랜덤리스트에 넣고 다음 라운드에 다시 나타나게함

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_wc);
    foodImg1 = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton_foodimg1);
    foodImg2 = (ImageButton) findViewById(R.id.imageButton_foodimg2);
    food = getIntent().getIntExtra("food", 0);
    if (food == 1) {
        GameManager.getInstance().initKgame();
        // GameManager.getInstance().inittmp();
        GameManager.getInstance().randomList();
    } else if (food == 2) {
        GameManager.getInstance().initCgame();
        GameManager.getInstance().randomList();
    } else if (food == 3) {
        GameManager.getInstance().initJgame();
        GameManager.getInstance().randomList();
    } else if (food == 4) {
        GameManager.getInstance().initWgame();
        GameManager.getInstance().randomList();
    } else if (food == 5) {
        GameManager.getInstance().initDgame();
        GameManager.getInstance().randomList();
    }
}
```

사진을 눌렀을 때 선택 된 이미지에 별 효과를 주는 코드
반복문을 사용하여 8개의 별이미지를 띄우는 효과를 준다

```
@Override
public void onClick(View v) {
    for (int i = 0; i < 9; i++) {
        new ParticleSystem(a, GameActivity.this, maxParticles: 2, starNumber[i],
            timeToLive: 1000)
            .setSpeedByComponentsRange( speedMinX: -0.2f, speedMaxX: 0.2f, speedMinY: -0.2f,
                speedMaxY: 0.04f).setAcceleration( acceleration: 0.000009f, angle: 90)
            .setInitialRotationRange(0, 360)
            .setRotationSpeed(120).setFadeOut(150)
            .addModifier(new ScaleModifier( initialValue: 0f, finalValue: 1.5f, startMillis: 0, endMillis: 500))
            .oneShot(v, numParticles: 20);
    }

    new Handler().postDelayed(new Runnable() {
```

월드컵 음식 종류마다의 자바 코드

한식

```
public void addFood(String name, int img, int id) {
    Player tmpFood = new Player();
    tmpFood.setName(name);
    tmpFood.setFoodIndex(id);
    tmpFood.setImg(img);
    fdwc.add(tmpFood);
}

public void initKgame() { // 한식
    fdwc.clear();

    nowRound = 0;
    addFood( name: "보쌈", R.drawable.h1, id: 0);
    addFood( name: "닭갈비", R.drawable.h2, id: 1);
    addFood( name: "삼겹살", R.drawable.h3, id: 2);
    addFood( name: "떡볶이", R.drawable.h4, id: 3);
    addFood( name: "소고기", R.drawable.h5, id: 4);
    addFood( name: "삼합", R.drawable.h6, id: 5);
    addFood( name: "떡국", R.drawable.h7, id: 6);
    addFood( name: "부대찌개", R.drawable.h8, id: 7);
    addFood( name: "제육볶음", R.drawable.h9, id: 0);
    addFood( name: "떡갈비", R.drawable.h10, id: 1);
    addFood( name: "된장찌개", R.drawable.h11, id: 2);
    addFood( name: "김치찌개", R.drawable.h12, id: 3);
    addFood( name: "백숙", R.drawable.h13, id: 4);
    addFood( name: "김밥", R.drawable.h14, id: 5);
    addFood( name: "회", R.drawable.h15, id: 6);
    addFood( name: "비빔밥", R.drawable.h16, id: 7);
}
```

중식

```
public void initCgame() { // 중식
    fdwc.clear();

    nowRound = 0;
    addFood( name: "짜장면", R.drawable.jf1, id: 0);
    addFood( name: "짬뽕", R.drawable.jf2, id: 1);
    addFood( name: "마라탕", R.drawable.jf3, id: 2);
    addFood( name: "튀바로우", R.drawable.jf4, id: 3);
    addFood( name: "유린기", R.drawable.jf5, id: 4);
    addFood( name: "간소새우", R.drawable.jf6, id: 5);
    addFood( name: "울면", R.drawable.jf7, id: 6);
    addFood( name: "새우볶음밥", R.drawable.jf8, id: 7);
    addFood( name: "팔보채", R.drawable.jf9, id: 0);
    addFood( name: "탕수육", R.drawable.jf10, id: 1);
    addFood( name: "짜장밥", R.drawable.jf11, id: 2);
    addFood( name: "짬뽕밥", R.drawable.jf12, id: 3);
    addFood( name: "고추잡채", R.drawable.jf13, id: 4);
    addFood( name: "유산술", R.drawable.jf14, id: 5);
    addFood( name: "난자완스", R.drawable.jf15, id: 6);
    addFood( name: "양장피", R.drawable.jf16, id: 7);

}
```


일식

```
public void initJgame() { // 일식
    fdwc.clear();

    nowRound = 0;
    addFood( name: "덴푸라", R.drawable.i1, id: 0);
    addFood( name: "소바", R.drawable.i2, id: 1);
    addFood( name: "우동", R.drawable.i3, id: 2);
    addFood( name: "라멘", R.drawable.i4, id: 3);
    addFood( name: "오코노미야끼", R.drawable.i5, id: 4);
    addFood( name: "초밥", R.drawable.i6, id: 5);
    addFood( name: "야키니쿠", R.drawable.i7, id: 6);
    addFood( name: "야키토리", R.drawable.i8, id: 7);
    addFood( name: "야끼소바", R.drawable.i9, id: 0);
    addFood( name: "스키야키", R.drawable.i10, id: 1);
    addFood( name: "카레", R.drawable.i11, id: 2);
    addFood( name: "가라아게", R.drawable.i12, id: 3);
    addFood( name: "로바다야키", R.drawable.i13, id: 4);
    addFood( name: "규동", R.drawable.i14, id: 5);
    addFood( name: "오니가리", R.drawable.i15, id: 6);
    addFood( name: "타코야끼", R.drawable.i16, id: 7);
}
```


양식, 동남아 음식

```
nowRound = 0;
addFood( name: "파스타", R.drawable.w1, id: 0);
addFood( name: "피자", R.drawable.w2, id: 1);
addFood( name: "스테이크", R.drawable.w3, id: 2);
addFood( name: "리조또", R.drawable.w4, id: 3);
addFood( name: "에그인헬", R.drawable.w5, id: 4);
addFood( name: "노끼", R.drawable.w6, id: 5);
addFood( name: "라자냐", R.drawable.w7, id: 6);
addFood( name: "스튜", R.drawable.w8, id: 7);
addFood( name: "연어스테이크", R.drawable.w9, id: 0);
addFood( name: "감바스", R.drawable.w10, id: 1);
addFood( name: "아란치니", R.drawable.w11, id: 2);
addFood( name: "파피요트", R.drawable.w12, id: 3);
addFood( name: "치즈그라탕", R.drawable.w13, id: 4);
addFood( name: "잠발라야", R.drawable.w14, id: 5);
addFood( name: "오므라이스", R.drawable.w15, id: 6);
addFood( name: "라따뚜이", R.drawable.w16, id: 7);
}

public void initDgame() { // 동남아
    fdwc.clear();

    nowRound = 0;
    addFood( name: "뚝양궁", R.drawable.d1, id: 0);
    addFood( name: "쌈뎡", R.drawable.d2, id: 1);
    addFood( name: "칠리크랩", R.drawable.d3, id: 2);
    addFood( name: "샤오롱바오", R.drawable.d4, id: 3);
    addFood( name: "나시고랭", R.drawable.d5, id: 4);
    addFood( name: "할로할로", R.drawable.d6, id: 5);
    addFood( name: "록락", R.drawable.d7, id: 6);
    addFood( name: "반세오", R.drawable.d8, id: 7);
```

Profiler Logcat

사진을 누른후 다음 라운드로 넘어갈 때 뜨는 사진 코드

if문을 이용하여 조건에 맞는 16강 8강 4강 FINAL 사진을 띄우게 함

```
import ...

public class RoundActivity extends Activity {

    LinearLayout layout;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_round);
        layout = (LinearLayout) findViewById(R.id.roundback);
        int food = getIntent().getIntExtra( name: "food",   defaultValue: 0);
        int round = getIntent().getIntExtra( name: "round",  defaultValue: 0);

        if (food == 1 && round == 8) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_m_08); // 8강
        } else if (food == 1 && round == 4) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_m_04); // 4강
        } else if (food == 1 && round == 2) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_m_f); // final
        } else if (food == 2 && round == 8) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_w_08); // 8강
        } else if (food == 2 && round == 4) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_w_04); // 4강
        } else if (food == 2 && round == 2) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_w_f); // final
        } else if (food == 3 && round == 8) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_w_08); // 8강
        } else if (food == 3 && round == 4) {
            layout.setBackgroundResource(R.drawable.back_w_04); // 4강
        }
    }
}
```

-파이어베이스

안드로이드스튜디오와 파이어베이스 서버를 연결

2


구성 파일 다운로드

Android 스튜디오에 대한 안내(아래 참조) | [Unity](#) [C++](#)

↓ google-services.json 다운로드

Android 스튜디오에서 프로젝트 보기로 전환하여 프로젝트 루트 디렉터리를 표시하세요.

방금 다운로드한 google-services.json 파일을 Android 앱 모듈 루트 디렉터리로 이동하세요.

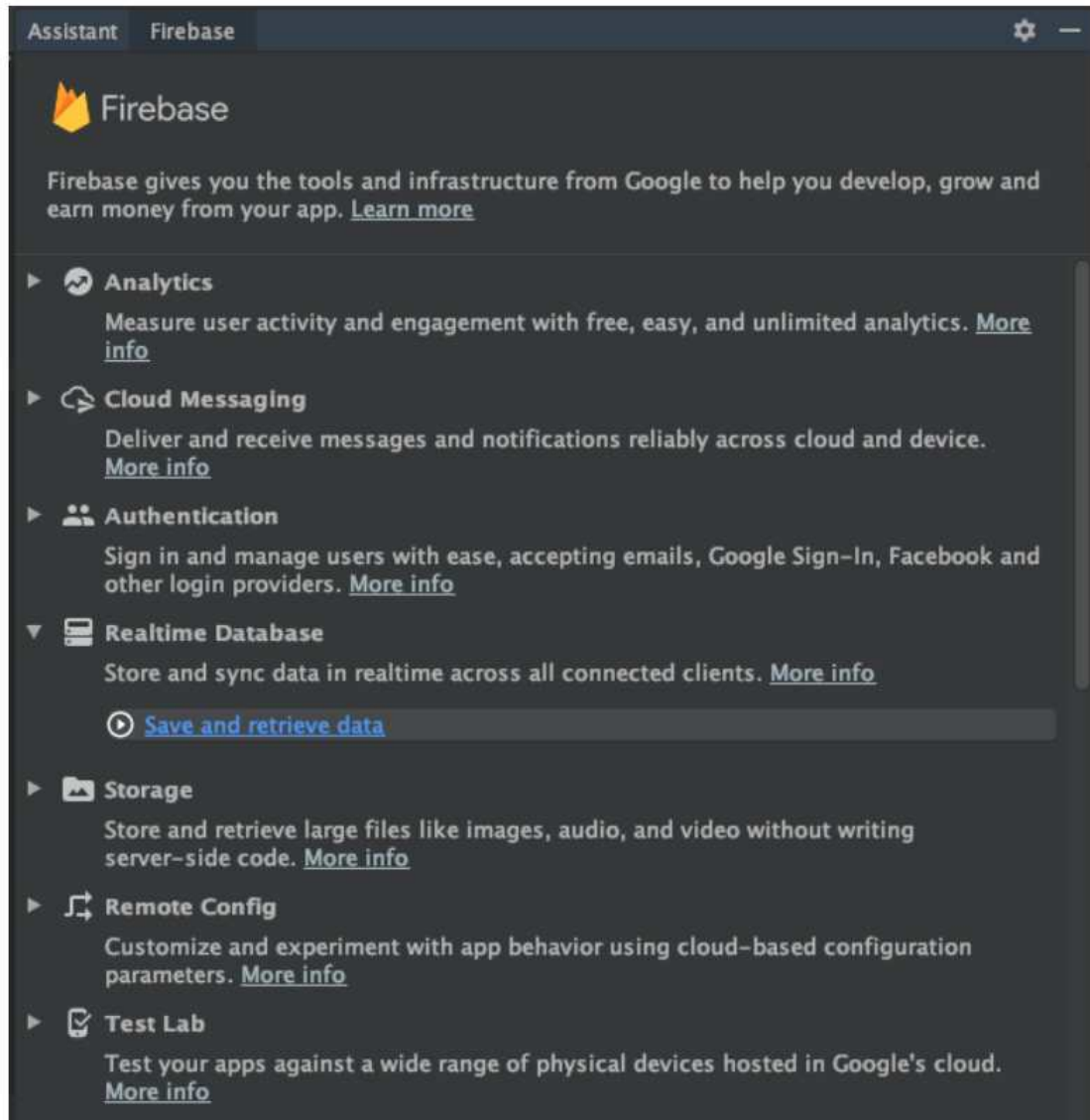

google-services.json

이전 [다음](#)



The screenshot shows the 'Project Structure' window in Android Studio. The 'Project' tab is selected, showing the directory tree for 'MyApplication'. The 'app' module is expanded, and 'google-services.json' is listed under the 'src' directory. A blue arrow points from the text '프로젝트 루트 디렉터리를 표시하세요.' to the 'Project' tab. Another blue arrow points from the text '앱 모듈 루트 디렉터리로 이동하세요.' to the 'google-services.json' file.

json파일을 project > app 안에 넣어준다



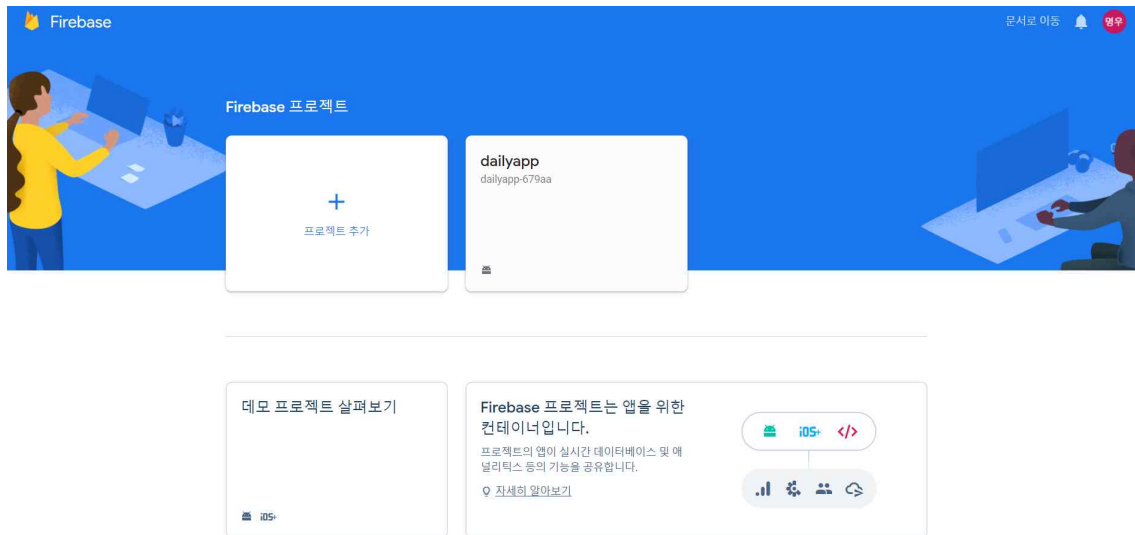
-Tool에서 Firebase클릭

-Realtime Database 클릭

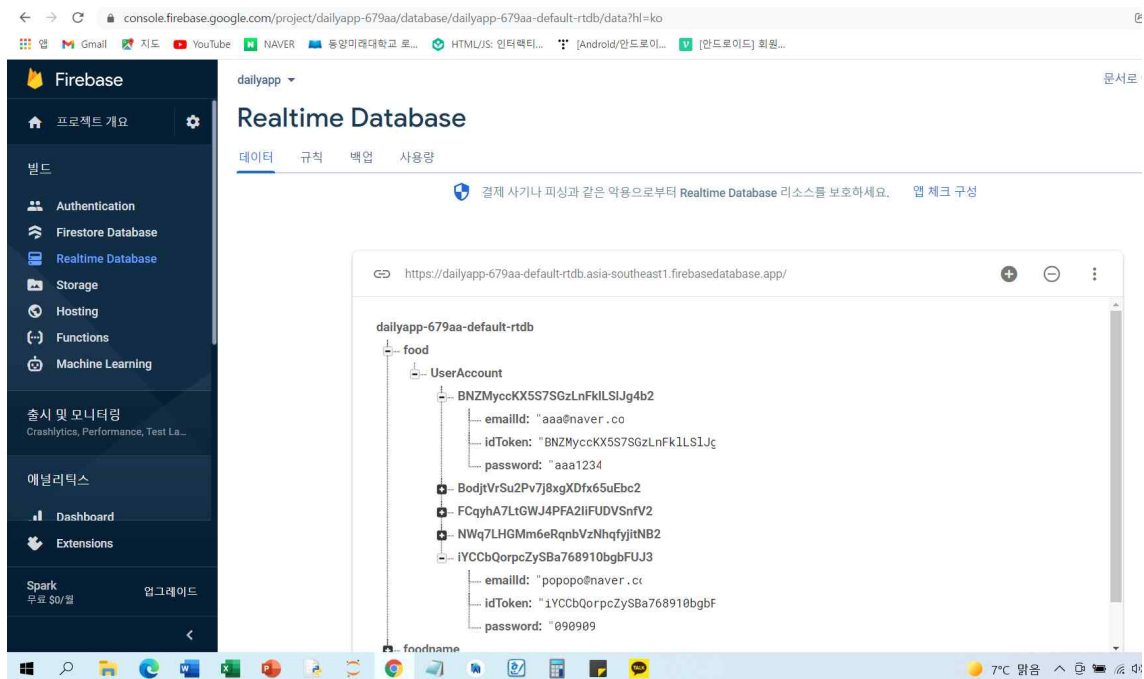
-그래들

```
dependencies {  
    implementation platform('com.google.firebase:firebase-bom:26.1.0')  
    implementation 'com.github.bumptech.glide:glide:4.11.0'  
    implementation 'com.google.firebase:firebase-auth:19.2.0'  
    implementation 'com.google.firebase:firebase-database:20.0.2'  
    implementation 'com.google.firebase:firebase-storage:20.0.0'  
    annotationProcessor 'com.github.bumptech.glide:compiler:4.10.0'  
    implementation fileTree(dir: "libs", include: ["*.jar"])  
    implementation 'androidx.appcompat:appcompat:1.3.1'  
    implementation 'androidx.constraintlayout:constraintlayout:2.1.0'  
    implementation 'com.plattysoft.leonids:LeonidsLib:1.3.2'  
    testImplementation 'junit:junit:4.12'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.ext:junit:1.1.3'  
    androidTestImplementation 'androidx.test.espresso:espresso-core:3.4.0'  
    compileOnly 'com.google.android.wearable:wearable:2.8.1'  
}
```

파이어베이스에 dailyapp 추가한 모습



Realtime Database 화면 실시간으로 회원가입 로그인창과 연동되어있는 데이터베이스가 뜨게 된다



구현 화면

- 로그인 화면



A mobile application login screen with a light blue background. At the top, it says "오늘 뭐 먹지?" (What to eat today?). Below this, there are two input fields labeled "E-mail" and "Password". Under the "E-mail" field, there is a button labeled "확인" (Check). Under the "Password" field, there is a button labeled "회원가입" (Sign up).

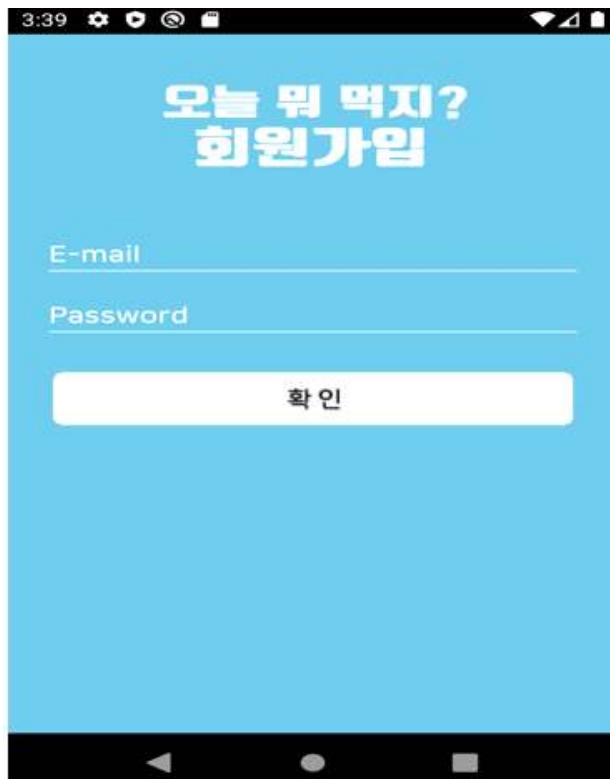
로그인 화면
이메일을 통한 회원가입과 로그인을 할 수 있다.



A web application authentication screen titled "Authentication". It has a search bar at the top with the text "로그인/회원가입을 위한 이메일과 비밀번호를 입력하세요". Below the search bar, there is a table with columns: "이메일", "비밀번호", "로그인 날짜", and "회원가입 날짜". The table contains four rows of data.

이메일	비밀번호	로그인 날짜	회원가입 날짜
example.com	12345678	2021-10-26	2021-10-26
example.com	12345678	2021-10-26	2021-10-26
example.com	12345678	2021-10-26	2021-10-26
example.com	12345678	2021-10-26	2021-10-26

로그인을 하게 되면 서버에 로그인 기록이 남게 된다



회원가입 창

- 시작 화면



- 시작버튼을 누른후 메인 화면



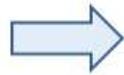
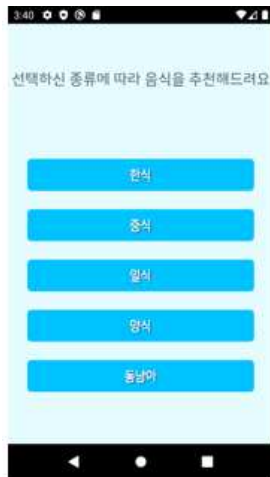
- 월드컵 화면 한식,중식,일식,양식,동남아 음식중 선택하여 16~결승 까지 진행



월드컵을 골랐을 때 나오는 메뉴 선택 창



- 랜덤 선택창 마찬가지로 음식 종류선택하면 랜덤으로 음식이 한 개 나오게 된다

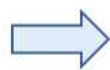


종류별 랜덤 선택 창이다 월드컵도 하기 싫은 사람들을 위해 랜덤으로 선택한 종류에 따라 음식이 하나 나오게 된다

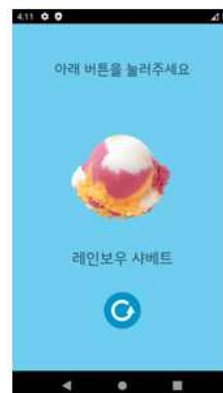


음식 아래 버튼을 누르면 다시 뽑게 된다.

- 상황에 따른 음식이다 간식부터 후식종류까지 구성되어있고 랜덤으로 나오게 된다



배달 가능한 간식을 랜덤으로 뽑아주는 화면이다 메인은 음식이지만 음식을 먹고 디저트를 먹는 느낌으로 넣어보았다



음식과 마찬가지로 버튼을 누르면 다시 뽑힌다