

## Week 1

목표 : 로컬에 사용가능한 서버를 설정하고 기본 안드로이드 앱을 작성한다.

1. Android Studio를 다운로드 받아서 설치한다.
  1. <https://developer.android.com/studio>
  2. 자신이 사용하고 있는 컴퓨터의 OS와 CPU종류에 맞는 Android Studio를 다운받아서 설치한다.
2. Android Studio를 처음 실행하면 관련된 SDK등을 다운로드 받는 과정을 거친다. 모든 관련 모듈들을 다운로드 받는다.
3. 새로운 프로젝트를 생성한다.
  1. File -> New -> New Project를 선택한다.
  2. xml레이아웃 작업을 하지 않을 것이기 때문에. No Activity를 선택한다.
  3. Next를 선택한다.
  4. 적절한 name과 package명, location을 입력하고 Language는 Java를 선택한다.
    1. 아래는 예제임
    2. Name : TestApp
    3. Package name : kr.testuser.testapp
    4. Save location : /Users/lucidcore/Documents/LucidCore/MobileStudy/src/android
    5. Language : Java
    6. Minimum SDK : API 24
  5. Finish를 선택한다.
4. App -> java -> 앱패키지를 선택하고 오른쪽 버튼을 눌러서 팝업메뉴를 연다.
  1. New -> Java Class를 선택한다.
  2. TestActivity를 입력한다.
  3. 화면 표시를 위한 Label을 하나 붙이는 아래의 코드를 입력한다.

```
package kr.testuser.testapp;

import android.app.Activity;
import android.os.Bundle;
import android.view.Gravity;
import android.widget.FrameLayout;
import android.widget.TextView;

import androidx.annotation.Nullable;

public class TestActivity extends Activity {
    @Override
    protected void onCreate(@Nullable Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);

        FrameLayout view = new FrameLayout(this);
        view.setLayoutParams(new
FrameLayout.LayoutParams(FrameLayout.LayoutParams.MATCH_PARENT,
FrameLayout.LayoutParams.MATCH_PARENT));
        setContentView(view);
        TextView testView = new TextView(this);
        testView.setTextColor(0xFF000000);
        testView.setTextSize(30);
        testView.setText("Test");
        view.addView(testView, new FrameLayout.LayoutParams(300, 300,
Gravity.CENTER));
    }
}
```

5. AndroidManifest.xml에 Activity를 입력한다.
1. application 태그 사이에 아래의 내용을 입력한다.

```
<activity android:name=".TestActivity"
    android:exported="true">
    <intent-filter>
        <action android:name="android.intent.action.MAIN"/>
        <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER"/>
    </intent-filter>
</activity>
```

6. 에뮬레이터를 설정하거나 혹은 기기를 붙여서 앱이 실행되는 지 확인한다.

