

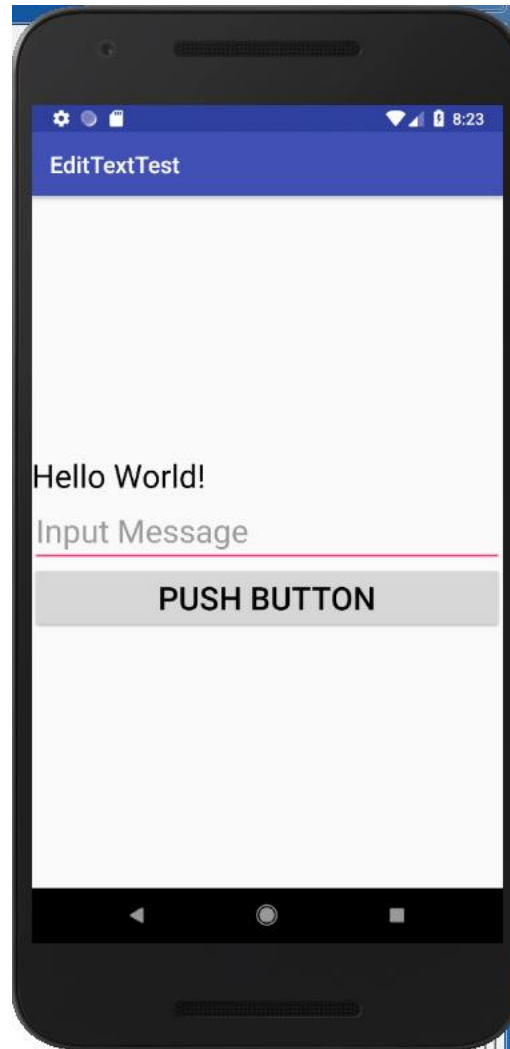
안드로이드 SDK 개발 플랫폼 활용하기

# 에디트 텍스트 사용하기

- 텍스트를 입력받을 EditText와 입력받은 텍스트를 출력할 TextView
  - EditText에서 TextView로 텍스트를 넘겨주는 이벤트를 처리
- EditText안에 원래 들어 있는 회색의 글자
  - `android:hint=""`로 지정
- Button 내부에 쓰여있는 글자
  - `android:text=""`를 사용하여 지정

- 텍스트의 크기 조절
  - `android:textSize=""`를 이용
- TextView에서 텍스트를 표시하고 크기 조정
  - Button과 같이 `android:text=""`와 `android:textSize=""`를 사용
- 텍스트의 스타일 변경
  - `android:textStyle=""`를 사용
  - 스타일 종류
    - Bold
    - Italic
    - normal

- XML 파일에 EditText 하나와 Button 하나씩 추가



- activity\_main.xml

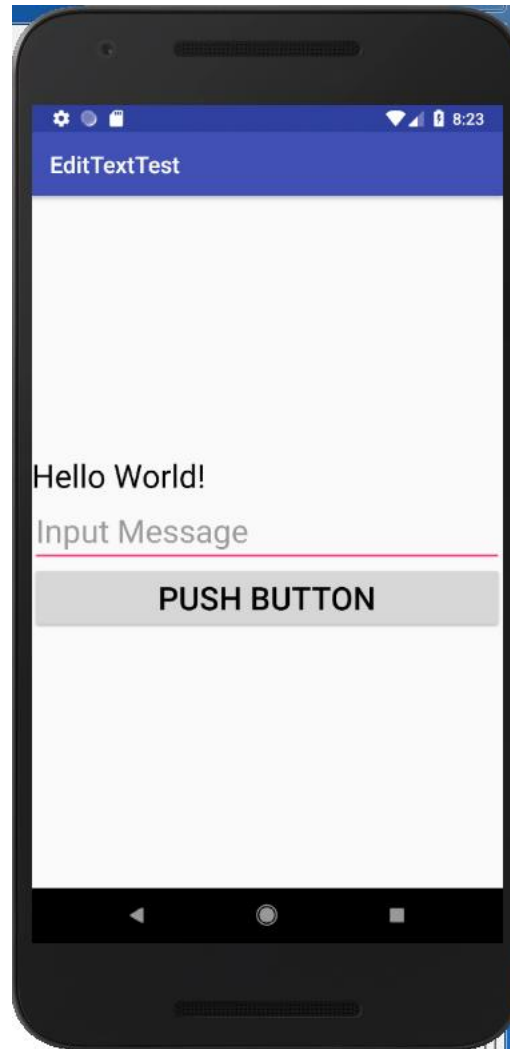
```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<LinearLayout
xmlns:android="안드로이드 APK 파일의 스키마 경로는 생략합니다."
    android:layout_width="match_parent" // 부모를 안벗어나게 최대화
    android:layout_height="match_parent" // 부모를 안벗어나게 최대화
    android:orientation="vertical"
    android:gravity="center"
    >
    <TextView
        android:id="@+id/textView"
        android:layout_width="match_parent" // 부모를 안벗어나게 최대화
        android:layout_height="wrap_content" // 컨텐츠에 맞게 최소화
        android:text="Hello World!"
        android:textSize="28dp"
        android:textColor="#000000"
    />
```

```
<EditText
    android:id="@+id/editText"
    android:layout_width="match_parent" // 부모를 안벗어나게 최대화
    android:layout_height="wrap_content" // 콘텐츠에 맞게 최소화
    android:hint="Input Message"
    android:textSize="28dp"
    android:textColor="#000000"
/>
```

```
<Button
    android:id="@+id/button"
    android:layout_width="match_parent" // 부모를 안벗어나게 최대화
    android:layout_height="wrap_content" // 콘텐츠에 맞게 최소화
    android:text="Push Button"
    android:textSize="28dp"
    android:textColor="#000000"
/>
```

```
</LinearLayout>
```

- 아래와 같이 표시되는지 확인



- EditText 창에 메시지를 입력하고 버튼을 누르면 그 메시지를 TextView에 표시하는 예제

```
package com.iot.edittexttest;

import android.support.v7.app.AppCompatActivity;
// 액티비티 부모 클래스
import android.os.Bundle; // 액티비티 생성 번들
import android.view.View; // 뷰계열 최상위 클래스
import android.widget.Button; // 버튼 뷰 사용
import android.widget.EditText; // 글자 입력창
import android.widget.TextView;
import org.w3c.dom.Text;

public class MainActivity extends AppCompatActivity { // 메인 화면
    private TextView textView;
    private EditText editText;
    private Button button;
```

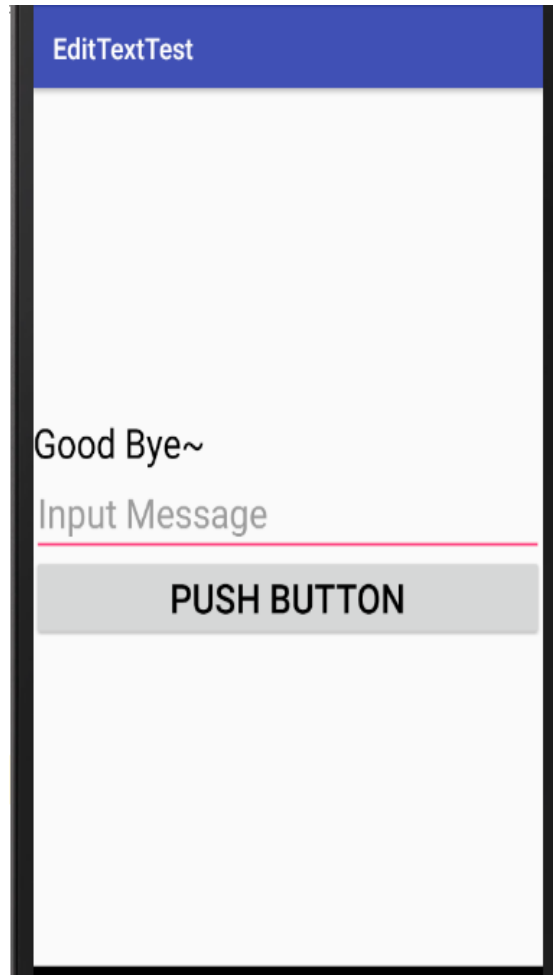


```
@Override // 부모 메소드 재정의
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) { // 화면생성 이벤트
    super.onCreate(savedInstanceState); // 부모 생성자 호출
    setContentView(R.layout.activity_main); // 메인 화면 표시

    textView = (TextView)findViewById(R.id.textView);
    editText = (EditText)findViewById(R.id.editText);
    button = (Button)findViewById(R.id.button);

    button.setOnClickListener(new View.OnClickListener() { // 클릭리스터 생성
        @Override // 부모 메소드 재정의
        public void onClick(View v) { // 클릭 이벤트 처리
            String str = editText.getText().toString();
            editText.setText("");
            textView.setText(str);
        }
    });
}
```

- EditText에 글자 입력하기
  - 버튼을 눌러 TextView에 표시되는지 확인



- 2개의 EditText를 화면에 배치한다.
  - XML에서 앞의 EditText를 복사해서 붙여 넣어도 됨
  - 대신 id는 고유한 값을 가져야 하기 때문에 editText2로 수정
- 각 EditText 옆에 버튼을 하나씩 추가
  - 각 버튼을 누르면 한쪽에서 입력한 문자열이 다른 쪽은 EditText로 이동하는 프로그램을 구현해 보자.
    - 각 버튼에 별도의 View.OnClickListener를 추가
    - 버튼을 클릭했을 때 다른 EditText에 문자열을 출력