

그림 8-1 내장 메모리에서의 파일 처리

1번의 반환 형식: /

내장 메모리 저장 위치:

메서드		설명
		내부 저장소에 쓰기 위한 FileOutputStream 반환
		내부 저장소에서 읽기 위한 FileInputStream 반환
		내부 저장소의 디렉터리 File 객체 반환
		특정 파일의 전체 경로 File 객체 반환
		내부 저장소의 특정 파일 삭제

내부 저장소 외 경로를 삭제 불가능한 클래스: . . . 의 ;

- 범용성 높은 클래스: . . . 의 . ();

SD카드 절대 경로 반환 메소드: ();

SD카드 정밀 처리 위한 클래스: 클래스

하위 폴더 및 파일 목록 접근 메소드: . ()

내장 메모리의 파일을 처리하는 클래스: /

안드로이드 폰 내의 폴더/파일에 접근하는 기능 제공하는 AndroidStudio의 툴:

AndroidSDK 버전을 29로 사용하기 위하여 변경하는 파일의 이름: . . .

SD카드 경로 추출하는 메소드: . . . ().

화면에 도형 그릴 때 사용하는 클래스: ,

점, 선, 원, 사각형 등 그리는 클래스:

색상, 펜 두께 선택등 하는 클래스:

그래픽 출력시 주로 오버라이딩 하는 메소드: . . . ()

Canvas 클래스의 점 찍는 메소드: ()

Paint 클래스의 색상 지정 메소드: ()

손가락으로 그림 그리기 위한 이벤트: ()

- 세부 기능:

drawable폴더의 이미지 파일을 보여주는 메소드: ()

이미지 변환 4가지: () (), (), ()

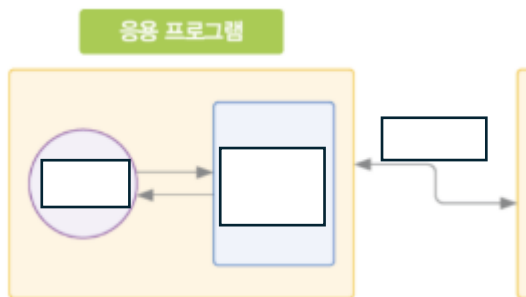
이미지 블러 4가지: , , ,

- 해당 기능 적용 클래스:

이미지 튀어나와 보이는 효과:

그래픽 표현시 클래스 상속:

SD카드 이미지 접근 위한 메소드: . ()



액티비티 주요 메소드

	액티비티가 처음 생성될 때 호출, 초기화 수행
	화면에 나타나기 바로 전에 호출, 액티비티가 사용자에게 보임
	사용자와 상호작용을 시작할 때 호출, 포그라운드 실행
	다른 액티비티가 전면에 나타날 때 호출, 전환시 호출
	액티비티가 화면에서 사라질 때 호출, 액티비티가 화면에서 사라짐
	중단되었다가 다시 시작될 때, 중지된 액티비티가 다시 시작
	액티비티가 소멸될 때 호출, 액티비티 종료

앱의 각 화면이 상속받는 클래스: 클래스

인텐트 2종류: 인텐트, 인텐트

- 안드로이드 시스템이 적절한 액티비티 선택: 인텐트
- 특정 액티비티를 지정하는 법: 인텐트

인텐트 주요 구성요소 4개: , , ,

인텐트 주고받는 메소드: (), ()

인텐트 생성자: = new (getApplicationContext(),);

저장된 데이터는 어떠한 형태로 관리하는지:

-

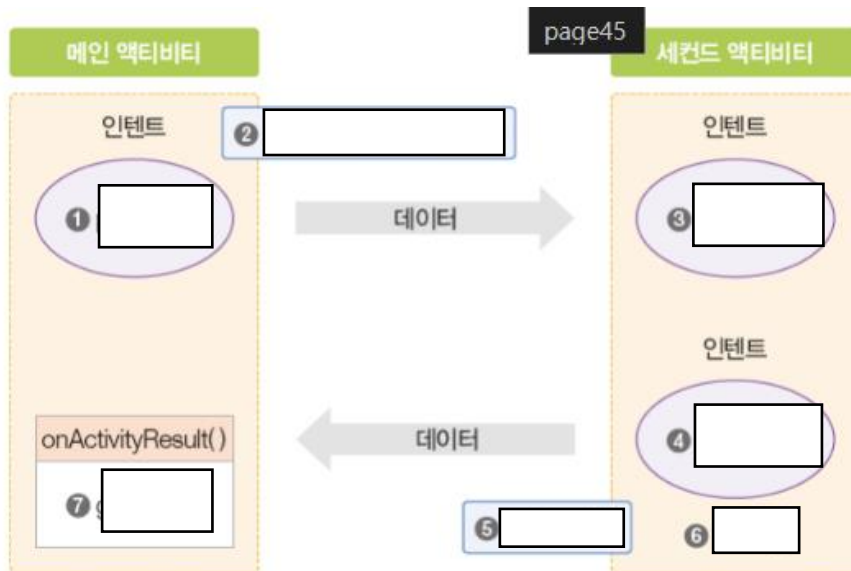
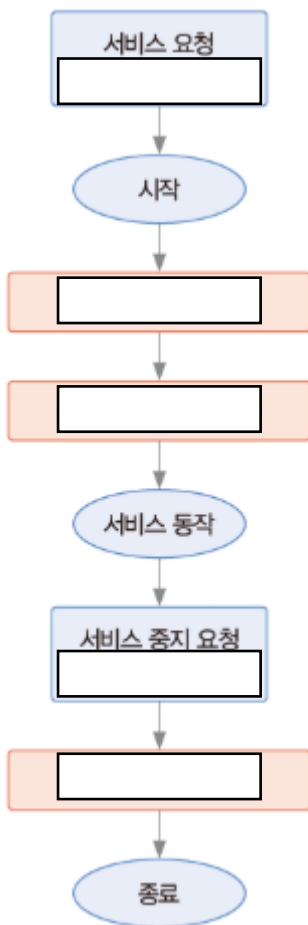


그림 10-9 양방향으로 데이터를 전달하는 방법

Uri 객체로 보내기 위하여 사용하는 방법:

서비스 생명 주기



액티비티 생명주기

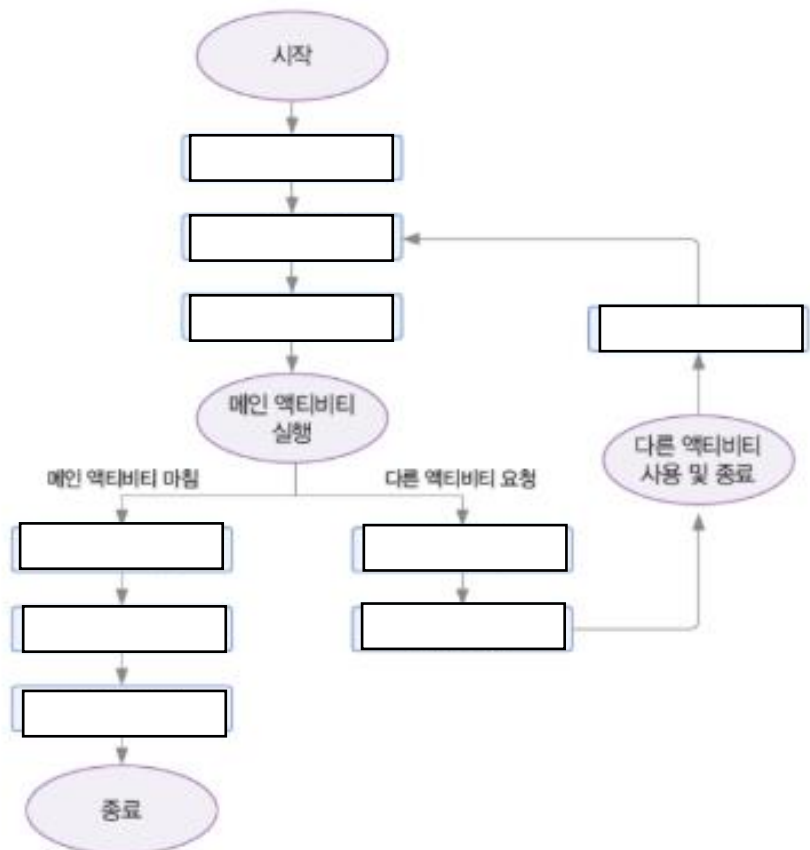


그림 10-13 액티비티 생명주기

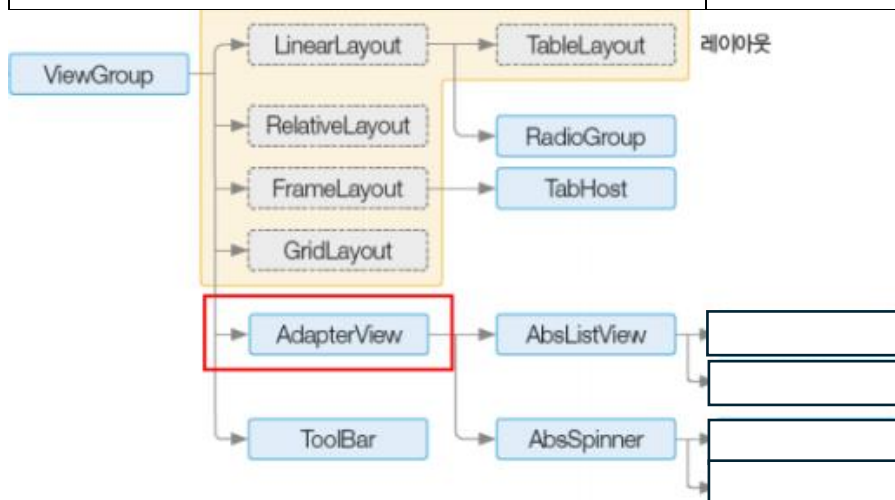
하드웨어 상태를 읽어주는 것:

파일이나 DB를 외부 앱에서 사용하도록 만드는 것:

콘텐츠 프로바이더에서 제공하는 데이터 접근 위한 주소:

콘텐츠 프로바이더 주요 메소드:

	ContentProvider에서 데이터 조회
	데이터 삽입
	데이터 수정
	데이터 삭제
	URI의 MIME 타입 반환



어댑터뷰 종류 3개(영어):

어댑터뷰 생성 순서:

-> ->

위젯에 데이터를 연결할 때 사용하는 중간 어댑터 클래스:

안드로이드 4대 컴포넌트:

```

7  MyGridAdapter gAdapter = new MyGridAdapter(this);
8  gv. [ ] (gAdapter);
9  }
10
11 public class MyGridAdapter extends [ ] {
12     Context context;
13     public MyGridAdapter(Context c) {
14         context = c;
15     }

```

SQLite 데이터베이스 구축하는 방법



그림 12-2 데이터베이스 구축 및 운영 절차

SQLite는 권한이 있다 O, X

SQLite는 저장 프로시저가 있다: O, X

SQLite에서 스키마 보는 명령어:

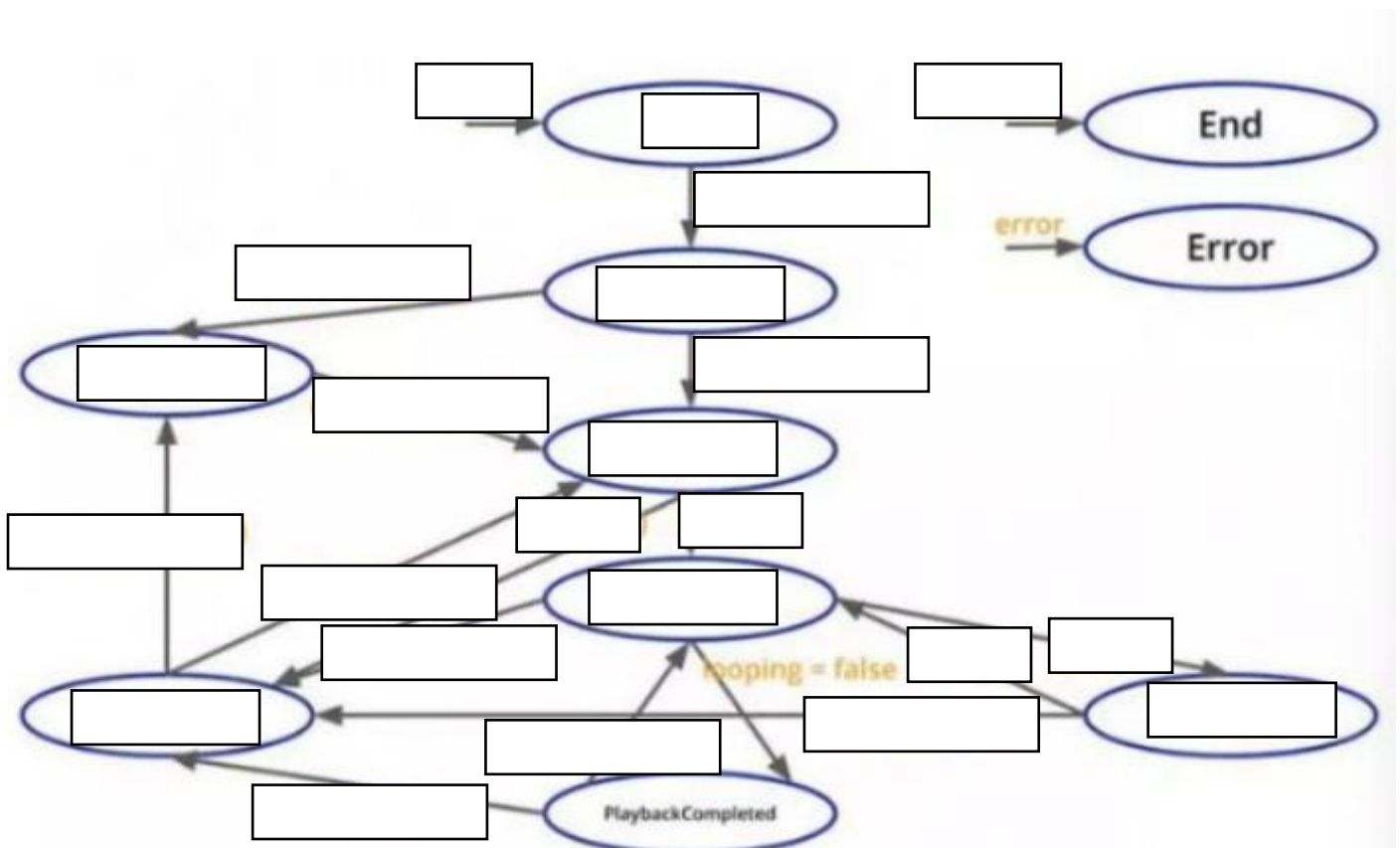
SQLite 관련 클래스 및 인터페이스:

- DB, 테이블 생성:
- SQL문 실행:
- 커서 이동:

	생성자	DB 생성
SQLiteOpenHelper 클래스		테이블 생성
		테이블 삭제 후 다시 생성
		읽기 전용 DB 열기, SQLiteDatabase 반환
		읽고 쓰기용 DB 열기, SQLiteDatabase 반환
SQLiteDatabase 클래스		SQL문(insert/update/delete) 실행
		DB 닫기
		Select 실행 후 커서 반환

입력값을 SQL 문장 내 삽입하지 않고 자리표시자로 전달하는 방법:

복잡한 select 쿼리를 직접 작성하여 사용하는 메소드:



상태	설명
	MediaPlayer 생성 직후 상태
	setDataSource 호출 후 상태
	prepare 또는 create()로 미디어가 준비된 상태
	재생 중인 상태 (start() 호출됨)
	일시정지 상태 (pause() 호출됨)
	재생 중지 상태 (stop() 호출됨, prepare 필요)
	예외 발생 시 진입 (이 다이어그램엔 생략)
	release() 후 상태 (객체 재사용 불가)

잘못된 상태에서 메서드 호출시 에러코드:

동시에 다양한 기능이 실행될 때 사용하는 것:

스레드 다른 표현:

화면의 위젯을 변경하기 위하여 사용하는 스레드:

스레드 종류:

,