**겜팔이의 안드로이드 세뇌교실 003**

자박이 녹색로봇 문양이 새겨진 강철 문에 손을 가져다 대자 굉음을 내며 문이 열렸다.

”크흐흐… 뜻이 그렇다면 이방인… 그 또한 그대의 운명일지니….”

문 앞은 시커멓고 세찬 물살이 거대한 소용돌이를 이루며 끊임없이 돌고 있었다. 소용돌이의 눈은 바닥이 보이지 않는 아득한 심연으로 떨어진 듯 했다. 뒤를 돌았으나, 헬드로이드의 강철 문은 다시 닫히고, 자박은 온데간데 없었다.

나는 눈을 감고 소용돌이의 한가운데로 몸을 던졌다.

**과제)****소용돌이 아래로 끊임없이 떨어지는 당신은 혼란스러운 와중에 물 속에서 수많은 액티비티들을 보았다. 계속 떨어지고 있으면 심심하니까 액티비티들을 구현하자.**

* Handout3 어플리케이션
  + MainActivity는 가장 처음 실행되는 액티비티이다.
    - Button이 하나 존재하며 클릭시 ToastActivity를 실행한다.
  + ToastActivity
    - 실행 시에 Toast 메시지로 “Hello, Activity”를 보여준다.
    - 종료 시에 Toast 메시지로 “Bye, Activity”를 보여준다.
    - Button이 하나 존재하며 클릭시에 2가지 행동이 실행된다.
      * “Okay, Google” 이라는 Toast 메시지가 보여진다.
      * Google 홈페이지가 인터넷 브라우저로 실행된다.
        + Intent.ACTION\_VIEW를 사용한다.

풀에 스치는 바람소리가 들려왔다. Windows XP를 부팅했을 때의 바로 그 푸른 초원위에 당신은 쓰러져있었다.

“괜찮으세요?”

커다란 밀짚 카플린을 쓴 하늘색 원피스의 소녀가 자기 키보다 큰 이젤앞에 앉아 무엇인가 그리면서 당신을 쳐다보지도 않은채 즐거운 목소리로 물었다.

“여긴 어디지…? 넌 뭘 하고 있는거지?”

“저는 View에요! 제가 그린거 보실래요?”

**과제2) 당신이 기획한 기똥찬 앱을 처음 켰을때의 첫 화면을 A4용지에 그려보라.**