08/03 안드로이드 교육 -2 (패스트캠퍼스)

<u> 안드로이드 스튜디오 투어</u>

프로젝트 생성

- Name: 앱의 이름
- Package name: 앱의 고유값
- Save location: 프로젝트의 저장경로
- Language: Java / Kotlin
- Minimum API level: 앱이 지원하는 안드로이드 플랫폼 버전

AVD manager: Vertual Deivce (Emulator) 생성 플랫폼

안드로이드 스튜디오 파일 구조

- Android 탭 : 정확한 파일 구조와는 다르지만 보기 편하게 되어있음
- Project Files 탭 : 실제 파일구조와 동일하게 나옴

- app : 최상위 폴더

- manifests - AndroidManifest.xml : application 설정에 대한 내용이 포함

- android:allowBackup (사용자가 앱을 설치했다 지웠을 때 일부 설정을 남겨놓을지에 대한 기능) android:icon (앱 아이콘의 위치)
- android:label (앱의 이름을 설정해주는 부분)
- android:roundIcon (icon 네모난 아이콘, roundicon 동그란 아이콘)
- android:supportsRtl (Right to left, 글을 우측에서 좌측으로 읽을 수 있게 지원할지에 대한 기능)

android:theme (앱의 테마를 설정해주는 부분)

activity (앱을 이용할 때 출력되는 하나의 화면을 의미)

intent-filter (해당 activity가 받을 수 있는 intent)

LAUNCHER (activity가 여러 개일 때 앱이 실행될 때 최초로 실행되는 activity를 설정)

- java - 패키지명 폴더 - MainActivity : 액티비티, 클래스, 인터페이스를 만드는 것과 같은 대부분의 작업을 수행하는 위치

- res : resource 폴더, 앱을 만들 때 사용되는 칼라코드, 그림, 레이아웃 등의 리소스들을 담아두는 폴더 drawable (이미지 리소스)

layout (화면을 xml 코드로 그릴 때 만들어지는 레이아웃 파일)

mipmap (앱 아이콘이 위치)

values (리소스들을 사용하기 편리하게 관리)

- Gradle Scrips : 코드 - 사람이 알아듣는 언어 -> 기계가 알아들을 수 있는 언어로 Gradle이 작업 또한 안드로이드 스튜디오가 기본적으로 제공하는 기능이 충분하지 않을 때,

외부에서 기능을 추가하여 사용하는데 추가되는 기능을 Library라고 하고 이를 Gradle이 관리하게 됨 - build.gradle(Project): 전체 프로젝트에 영향을 주는 gradle 파일을 설정하는 곳

- build.gradle(Module) : 경우에 따라 하나의 프로젝트 안에 여러개의 앱이 있을 때 각 앱에 영향을 주는 gradle 파일을 설정하는 곳

dependencies (외부에서 추가된 라이브러리 목록)

싱크가 깨진 경우,

우측 상단 Gradle에서 app - Tasks - build - clean 실행 / build 실행 상단 Build 탭에서 Rebuild Project

실제 안드로이드 디바이스를 Porting 하는 방법 안드로이드 디바이스 - 개발자 모드 실행 - 개발자 옵션 - USB 디버깅 활성화 - PC와 USB 연결

프로파일러를 사용하는 방법

프로파일러? 앱이 CPU / 램을 얼마나 차지하는지, 어떠한 통신을 사용하는지, 리소스에 관한 프로파일을 보여줌

실물 디바이스나 에뮬레이터를 실행하고 하단에 Profiler 탭을 선택하면 확인 가능