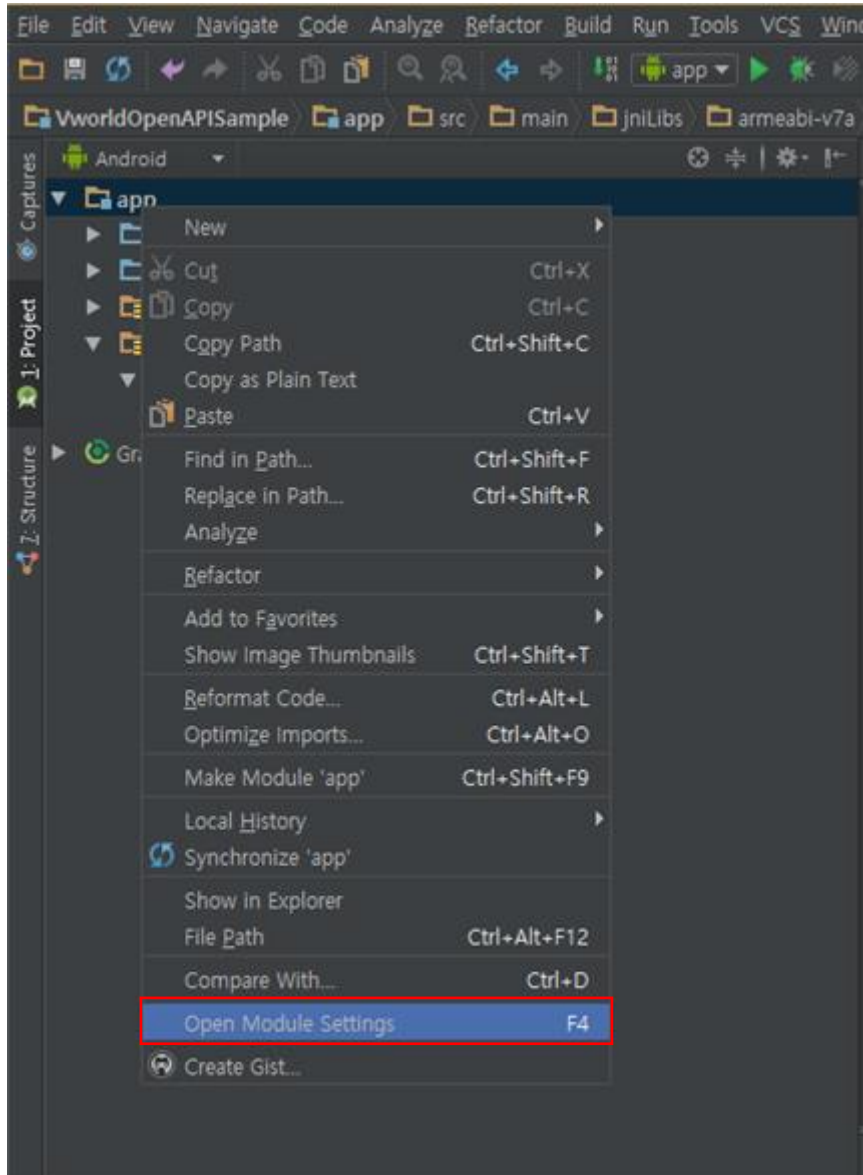
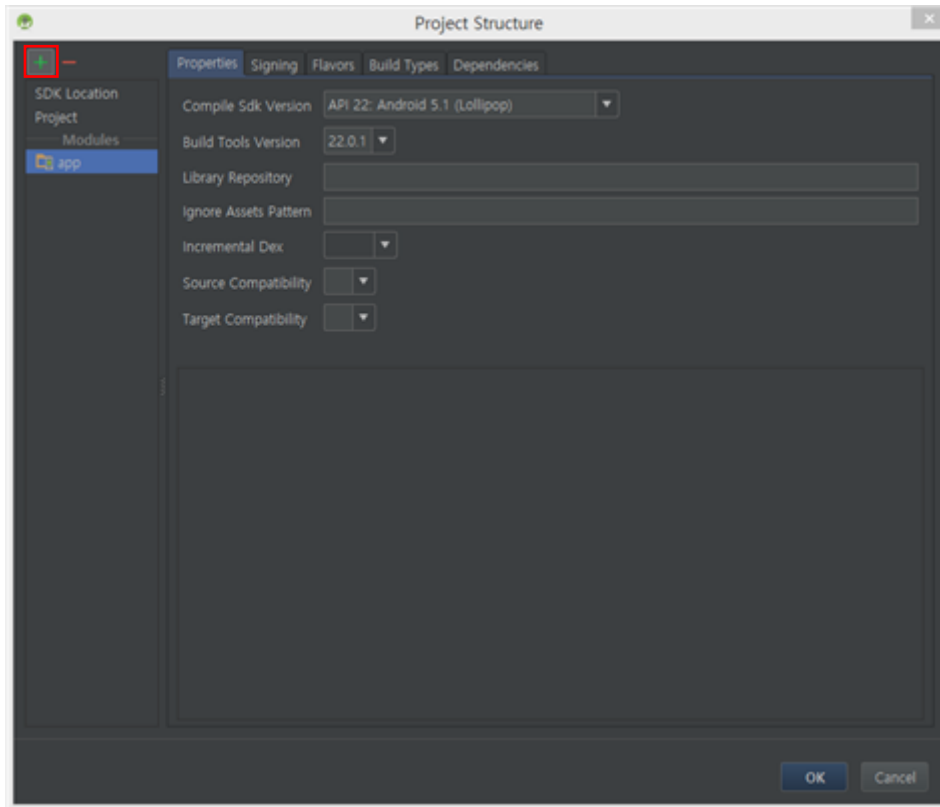


모바일 API 안드로이드 스튜디오 셋팅 방법

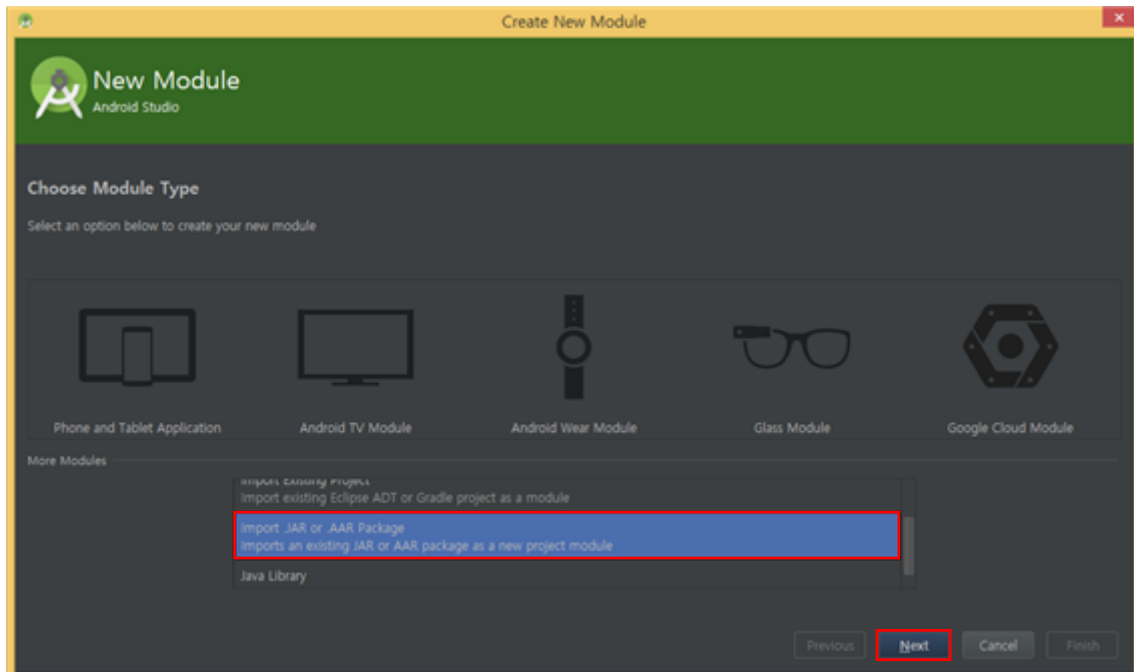
1. Jar 라이브러리 추가(v1.0 – Vworld3DAPI.jar, v2.0 – Vw3DMobile.jar)
 - A. 프로젝트를 생성한 후 좌측 프로젝트 트리메뉴에서 마우스 우 클릭을 합니다. 아래와 같은 메뉴가 나오면 “Open Module Settings”를 선택합니다.



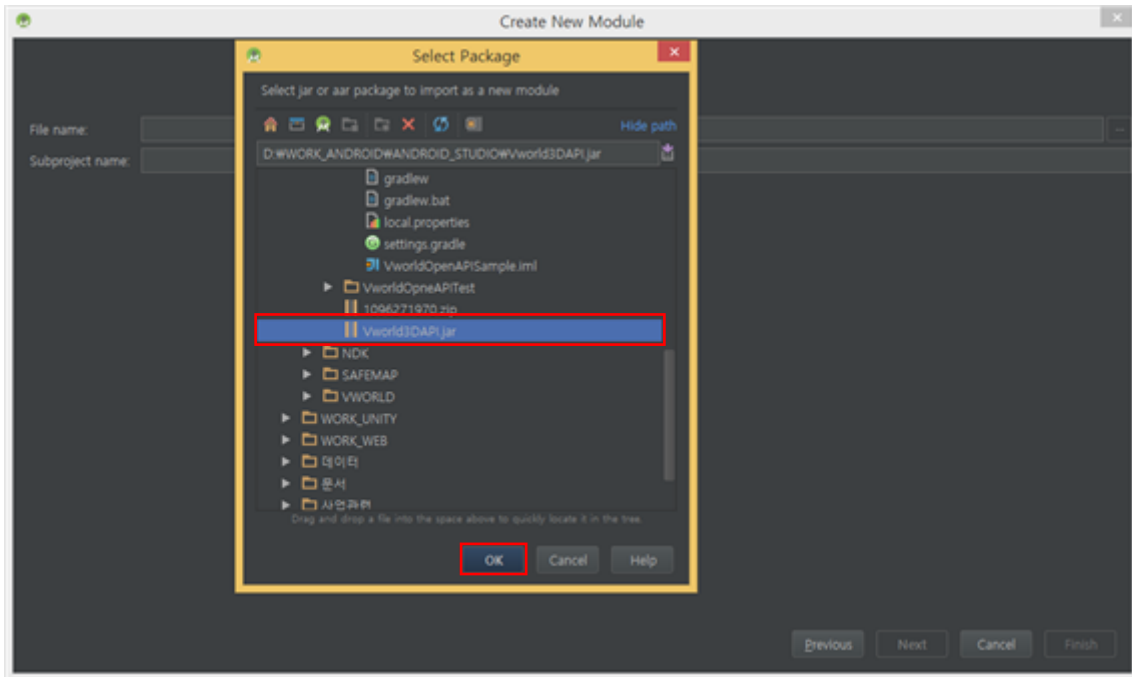
B. Project Structure창이 생성이 되면 왼쪽 상단의 “+”마크를 클릭합니다.



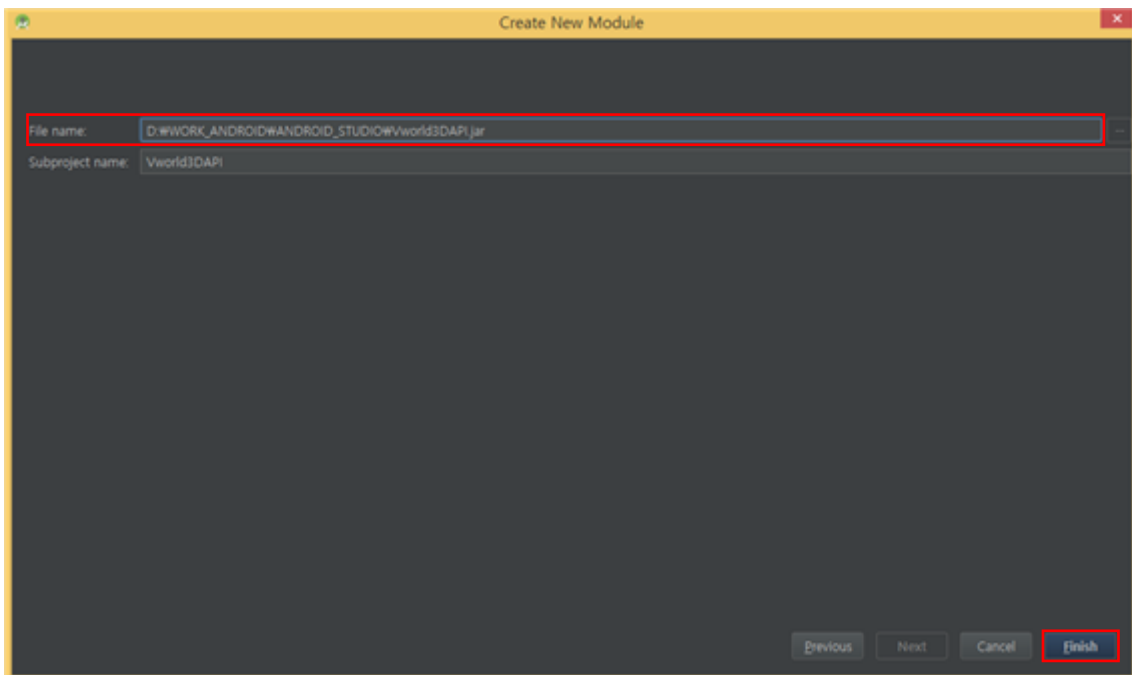
C. Create New Module창이 생성되면 More Modules란의 “Import JAR or .AAR Package”를 선택 후 “Next”를 클릭합니다.



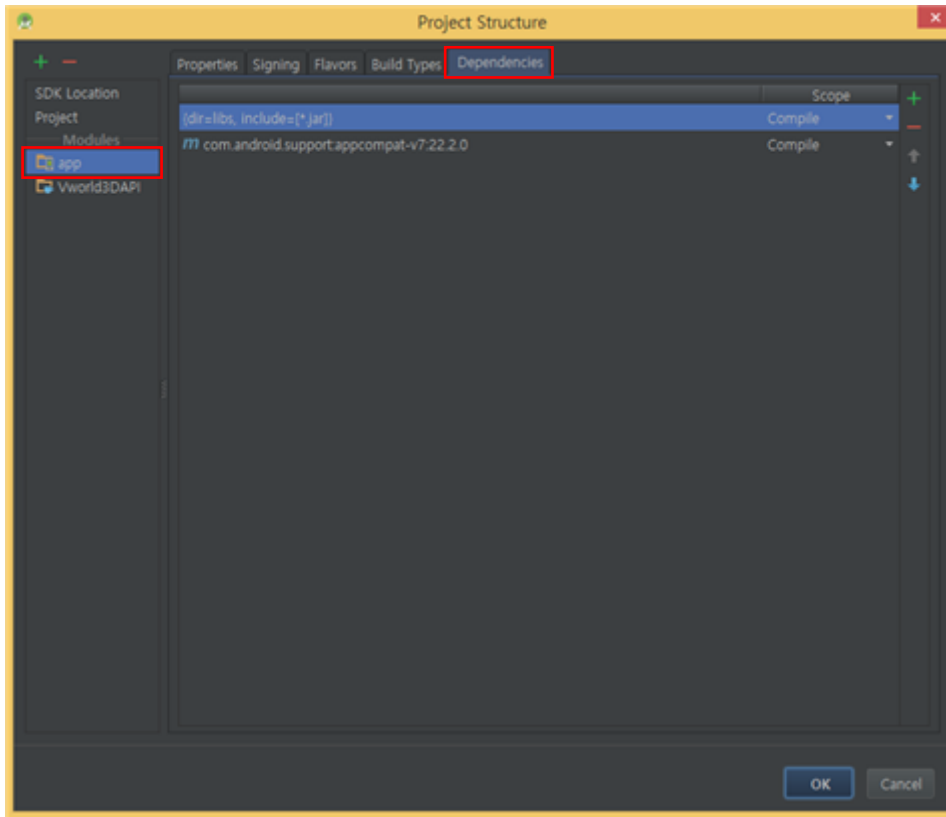
D. jar파일 선택창이 나오면 jar파일을 목록에서 선택 후 "OK"버튼을 클릭합니다.



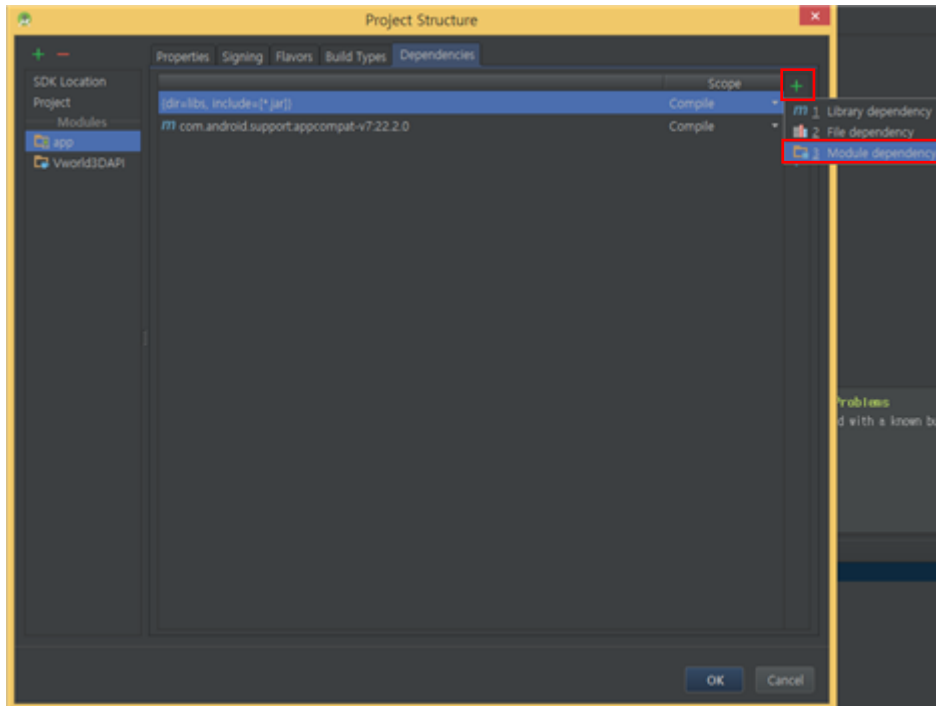
E. 선택된 jar파일 경로가 아래와 같이 입력이 되면 "Finish"를 클릭합니다.



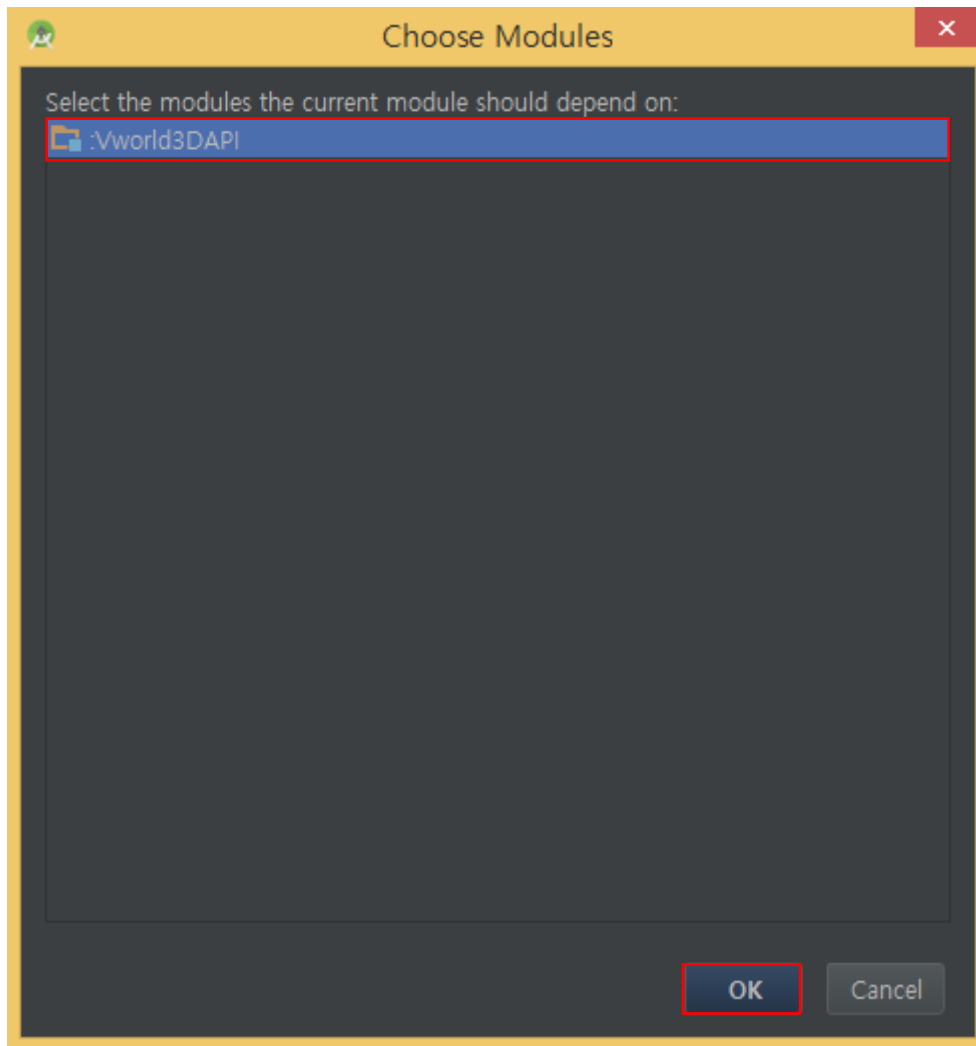
- F. Project Structure창에 아래와 같이 선택한 jar파일이 생성되면 좌측 트리에서 **app**를 선택한 후 탭 메뉴에서 **Dependencies**로 이동합니다.



- G. 우측의 "+"버튼을 클릭하여 **Module dependency**를 클릭합니다.

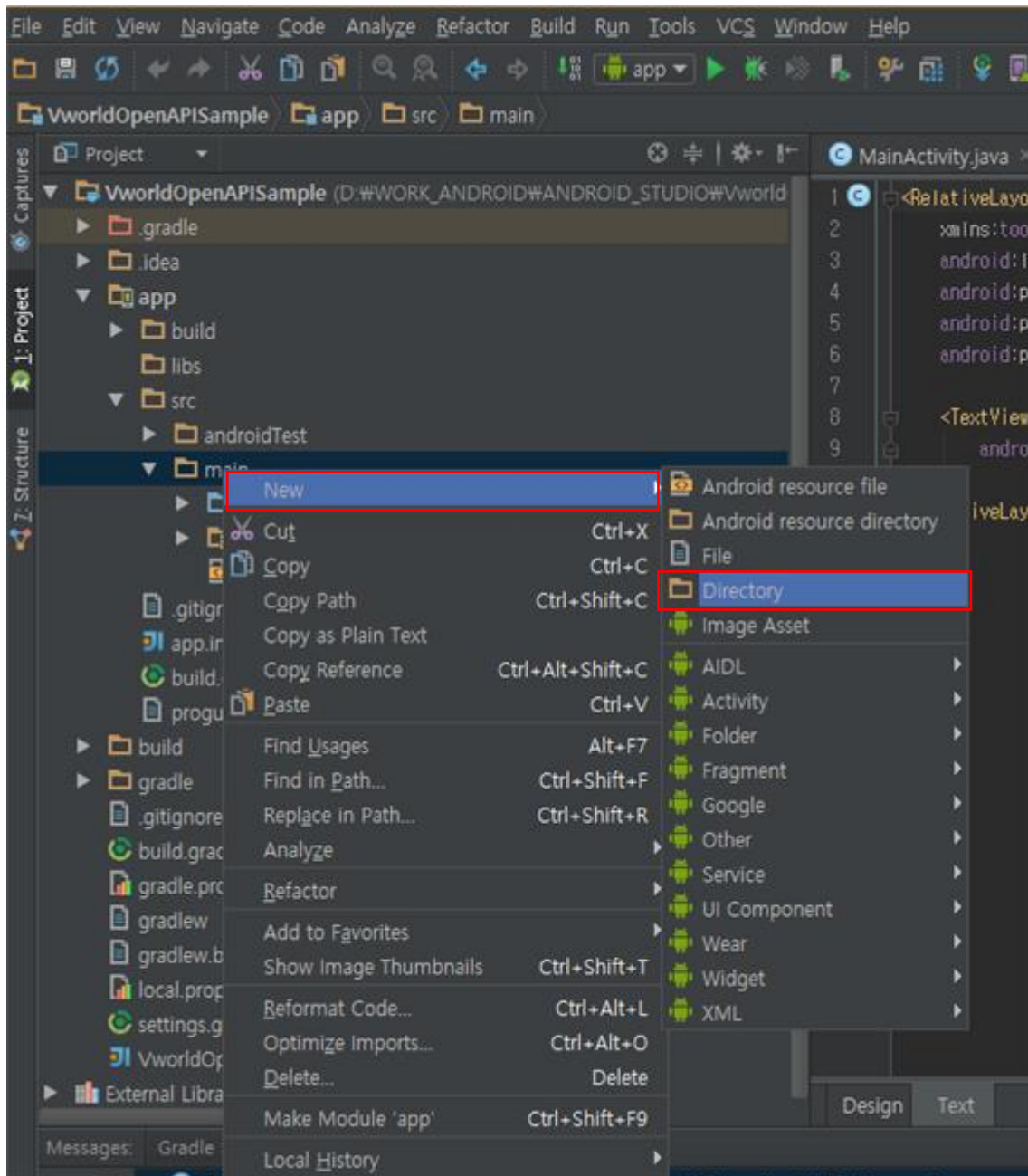


- H. Choose Modules창에 추가했던 모듈이 나오면 이를 선택한 후 "OK"를 클릭하여 추가를 마무리합니다. (v1.0의 경우 Vworld3DAPI, v2.0의 경우 Vw3DMobile가 표출됨)

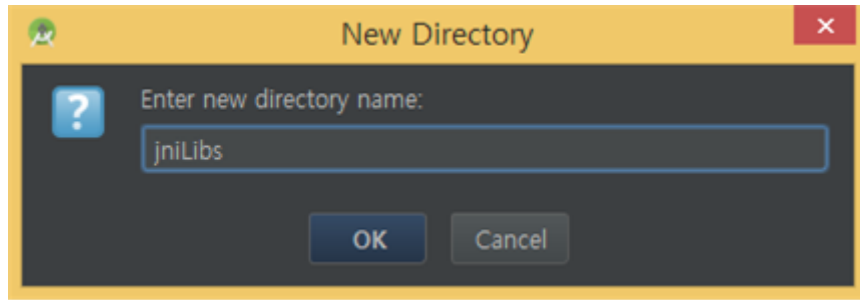


2. libXDWorld.so 라이브러리 추가

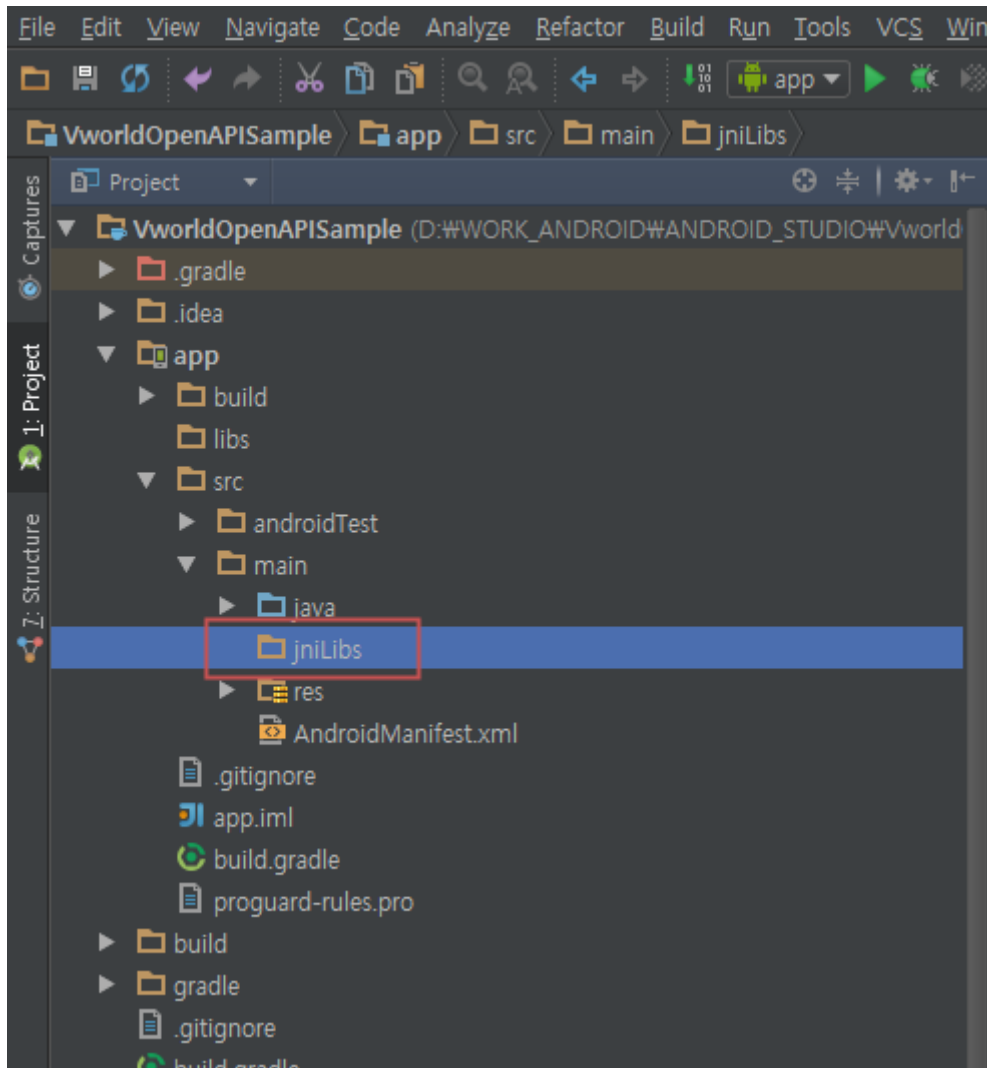
- A. 생성한 프로젝트의 앱 모듈 폴더 구조에서 **src/main/jniLibs** 형태의 폴더를 생성합니다. (main에서 마우스 우 클릭 -> New -> Directory선택)



- B. 디렉토리 생성 창이 뜨면 **"jniLibs"**로 폴더를 생성한다.



- C. 아래와 같이 폴더가 생성된 걸 확인할 수 있습니다.



- D. 생성된 jniLibs폴더에 배포된 libXDWorld.so파일이 들어있는 폴더를 복사해서 붙여 넣습니다.

