

Prof. Me. Hélio
Esperidião

Câmera

Activity

- Activity é um componente de aplicativo que fornece uma tela com a qual os usuários podem interagir para fazer algo, como discar um número no telefone, tirar uma foto, enviar um e-mail ou ver um mapa.
- Cada atividade recebe uma janela que exibe a interface do usuário. Geralmente, a janela preenche a tela, mas pode ser menor que a tela e flutuar sobre outras janelas.

Intent

- Intent é um objeto que fornece vínculos em tempo de execução entre componentes separados (como duas atividades). O Intent representa uma “intenção de fazer algo” do aplicativo. Você pode usar os intents para uma ampla variedade de tarefas

Permissões no manifest

```
<uses-feature android:name="android.hardware.camera" android:required="true" />  
<uses-permission android:name="android.permission.WRITE_EXTERNAL_STORAGE" />
```

Iniciar Activity para utilizar a câmera.

```
private void CallCamera() {  
    int ActivityNumberID = 1;  
    Intent fotografar = new Intent(MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);  
    if (fotografar.resolveActivity(getPackageManager()) != null) {  
        startActivityForResult(fotografar, ActivityNumberID);  
    }  
}
```

Instancia um intent para o uso da câmera

Cria uma activity que apresenta a câmera

Inicia o Activity e o identifica com um id

Evento OnActivityResult

- Quando o activity da câmera for fechado é disparado o evento abaixo.
- O evento trata respostas de qualquer activity, por isso é necessário o ID.
- O retorno é um Bitmap.

```
@Override
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
    int ActivityNumberID = 1;
    if (requestCode == ActivityNumberID && resultCode == RESULT_OK) {
        Bundle extras = data.getExtras();
        Bitmap imageBitmap = (Bitmap) extras.get("data");
        ImageView img = (ImageView) findViewById(R.id.imageView) ;
        img.setImageBitmap(imageBitmap);
    }
}
```