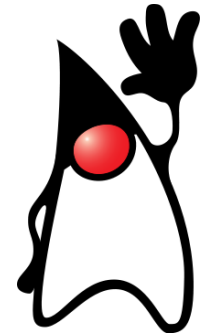




# Android Con Java



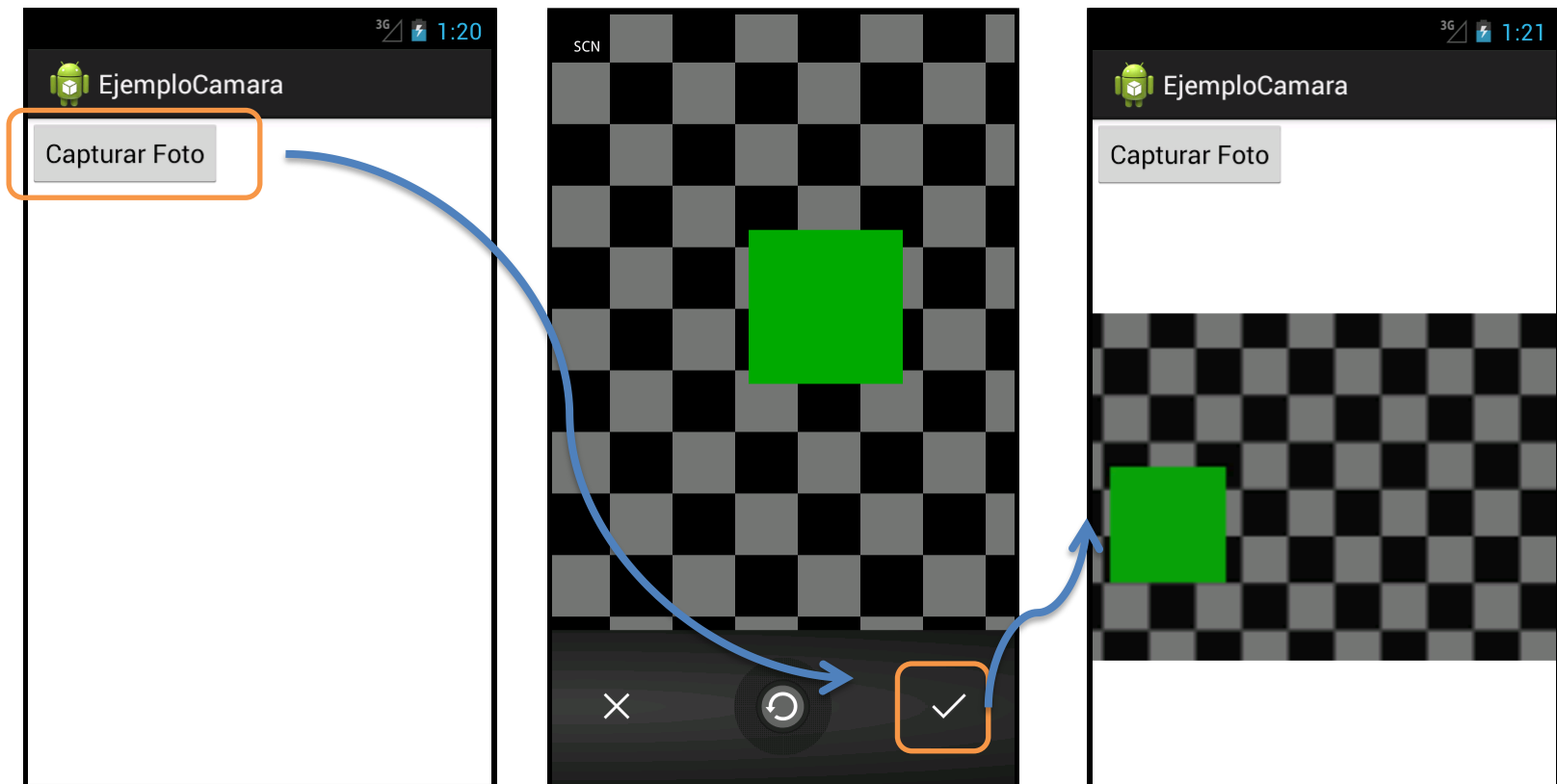
## Ejercicio 23



Manejo de Camara  
en Android

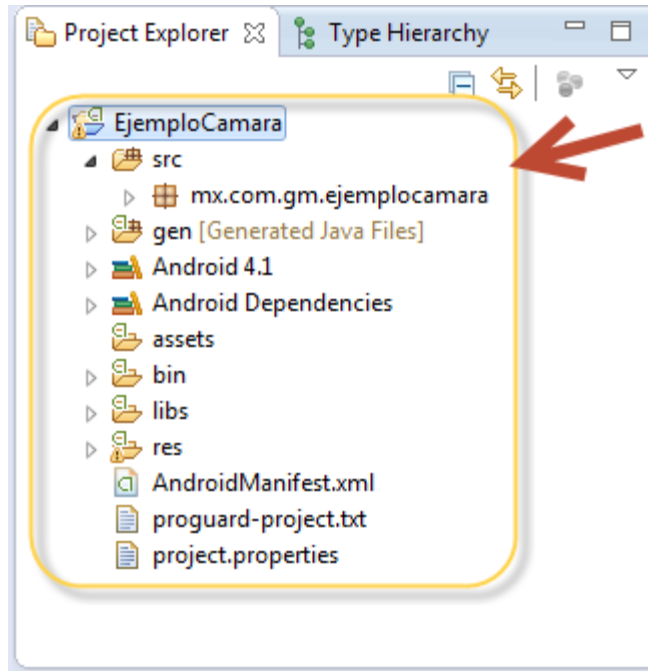
## Objetivo del Ejercicio

- El objetivo del ejercicio poner en práctica el Manejo de Cámara en Android. Para visualizar este ejercicio es necesario desplegar la aplicación en un dispositivo real o utilizar el emulador con la versión más reciente.



# Paso 1. Crear el proyecto EjemploCamara

Creamos el proyecto EjemploCamara:





## Paso 2. Modificar el archivo strings.xml

Modificamos el archivo strings.xml ubicado "res/values":

```
<resources>

    <string name="app_name">EjemploCamara</string>
    <string name="menu_settings">Settings</string>
    <string name="title_activity_main">EjemploCamara</string>
    <string name="capturar">Capturar Foto</string>

</resources>
```



## Paso 3. Modificar la actividad activity\_main.xml

Modificamos la actividad activity\_main.xml:

```
<RelativeLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent" >

    <Button
        android:id="@+id/botonCapturar"
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:text="@string/capturar" />

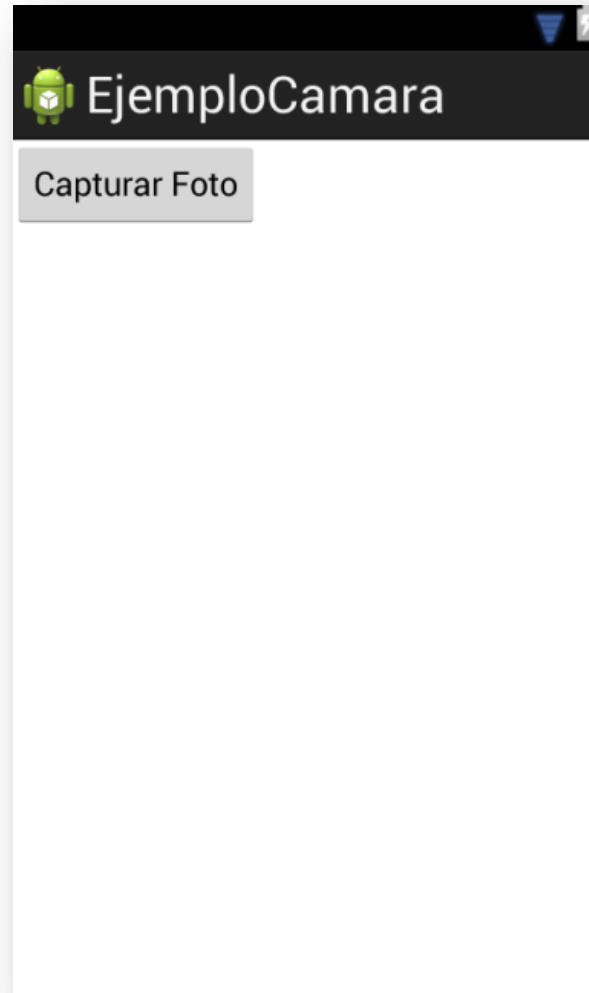
    <ImageView
        android:id="@+id/imageViewFoto"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_alignParentLeft="true"
        android:layout_below="@+id/botonCapturar"
        android:src="@drawable/ic_action_search" />

</RelativeLayout>
```



## Paso 3. Modificar la actividad activity\_main.xml (cont)

El resultado debe ser similar al siguiente:



# Paso 4. Modificamos la clase MainActivity.java

Modificamos la clase MainActivity.java.

```
package mx.com.gm.ejemplocamara;
```

```
import android.app.Activity;
import android.content.Intent;
import android.graphics.Bitmap;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.view.View.OnClickListener;
import android.widget.Button;
import android.widget.ImageView;
```

```
public class MainActivity extends Activity {
```

```
    ImageView imagen;
```

```
    @Override
```

```
    public void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);
```

```
        imagen = (ImageView) findViewById(R.id.imageViewFoto);
```

```
        Button boton = (Button) findViewById(R.id.botonCapturar);
        boton.setOnClickListener(new OnClickListener() {
```

```
            public void onClick(View v) {
```

```
                Intent intent = new
```

```
                Intent(android.provider.MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
                startActivityForResult(intent, 0);
```

```
            }
        });
```

```
    }
```

```
    @Override
```

```
    protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
        // TODO Auto-generated method stub
        super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
```

```
        Bitmap bitmap = (Bitmap) data.getExtras().get("data");
        imagen.setImageBitmap(bitmap);
```

```
    }
}
```

## Paso 5. Agregamos el permiso

Agregamos el permiso de uso de cámara al archivo de manifiesto, quedando el archivo como sigue:

```
<manifest xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    package="mx.com.gm.ejemplocamara"
    android:versionCode="1"
    android:versionName="1.0" >

    <uses-sdk
        android:minSdkVersion="8"
        android:targetSdkVersion="15" />
    <uses-permission android:name="android.permission.CAMERA"/>

    <application
        android:icon="@drawable/ic_launcher"
        android:label="@string/app_name"
        android:theme="@style/AppTheme" >
        <activity
            android:name=".MainActivity"
            android:label="@string/title_activity_main" >
            <intent-filter>
                <action android:name="android.intent.action.MAIN" />

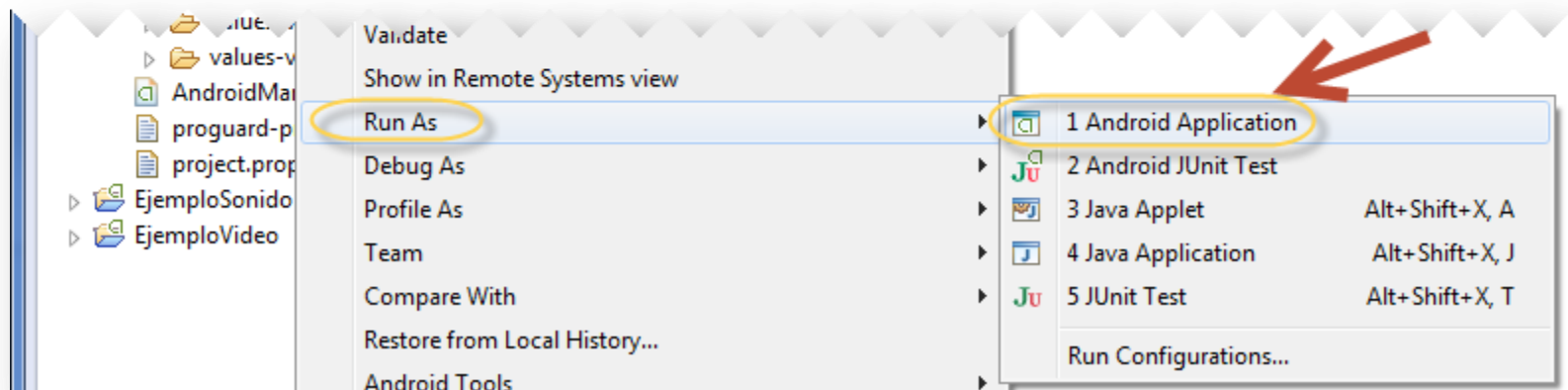
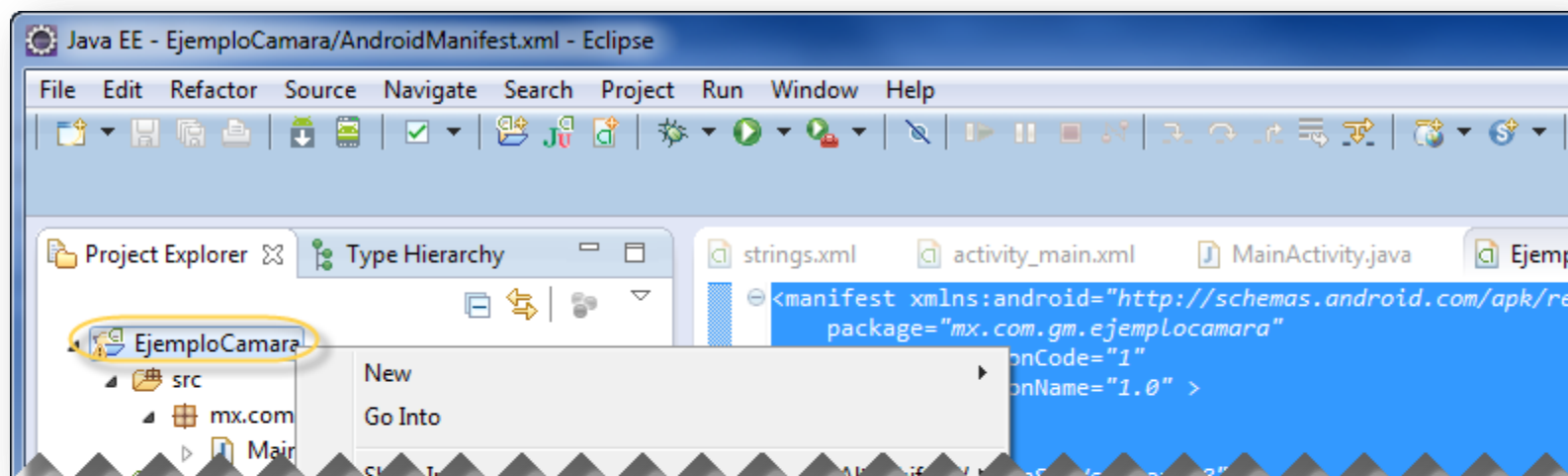
                <category android:name="android.intent.category.LAUNCHER" />
            </intent-filter>
        </activity>
    </application>

</manifest>
```



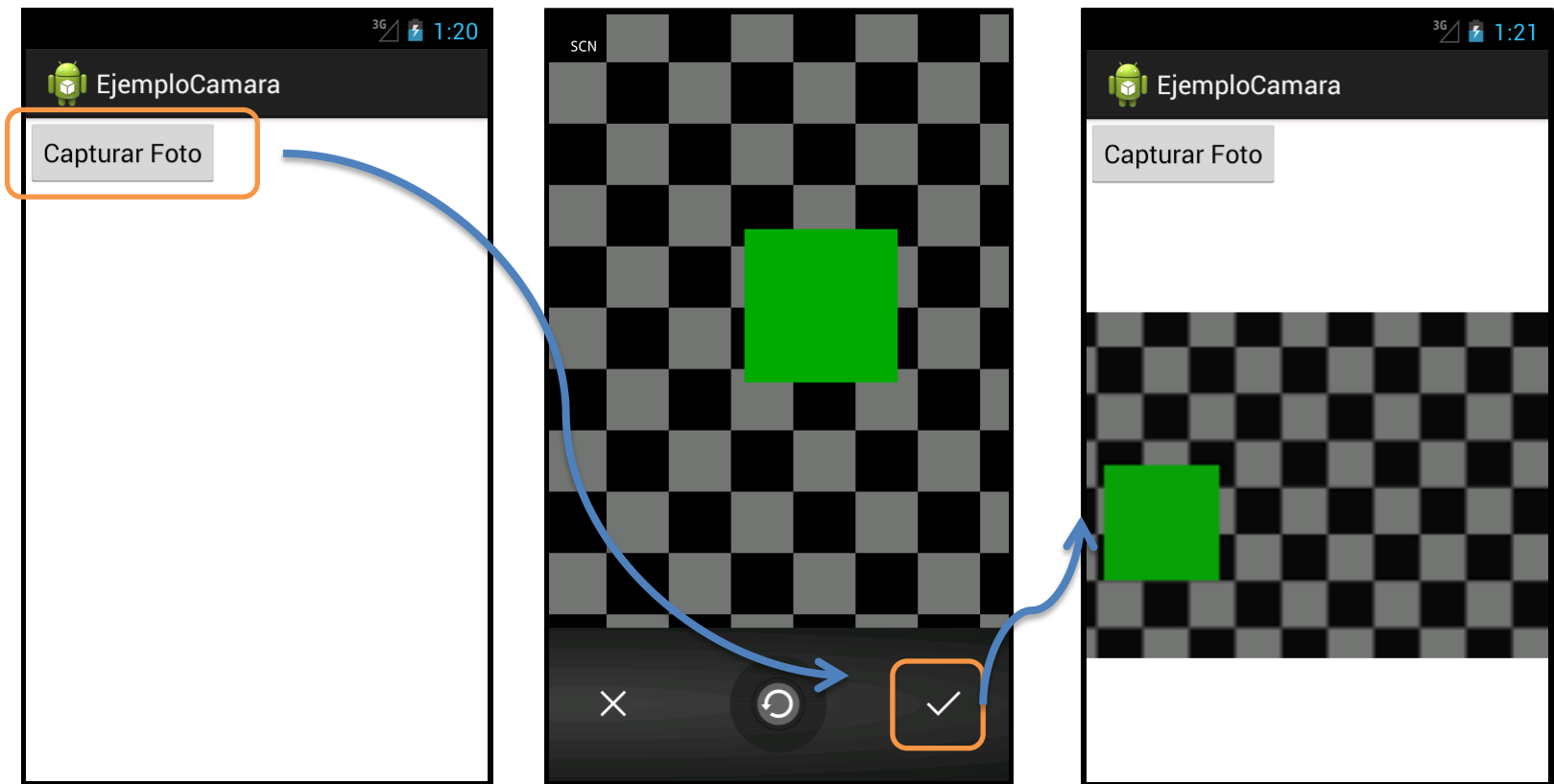
## Paso 6. Ejecutamos el proyecto

Ejecutamos el proyecto EjemploCamara:



## Paso 6. Ejecutamos el proyecto (cont)

Observamos que si utilizamos un emulador reciente podemos utilizar el simulador de la cámara. Sin embargo se recomienda probar en un dispositivo real.





## Conclusión

El manejo de la cámara es una de las características más utilizadas en las aplicaciones Android.

Con este ejercicio concluimos el tema Multimedia en Android.



[www.globalmentoring.com.mx](http://www.globalmentoring.com.mx)

*Pasión por la tecnología Java*

Experiencia y Conocimiento para tu vida