

PASSO A PASSO

- criar um novo projeto
- abrir android manifest
- aplicar dentro do androidmanifest uma permissão de uso: `<uses-permission android:name="android.permission.CAMERA"/>`
- abrir o .java
- `if(ActivityCompat.checkSelfPermission(this, Manifest.permission.CAMERA));`
- usar o tipo "android" no manifest acima
- checar a permissão completando o código acima
- `if (ActivityCompat.checkSelfPermission(this, Manifest.permission.CAMERA) != PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {`
- na linha seguinte requisiite a permissão de acesso a camera :
- `ActivityCompat.requestPermissions(this, new String[]{Manifest.permission.CAMERA}, 0);`
- abrir "Gradle Scripts" e "build.gradle (Project.appcamera)"
- mudar as versões para "7.0.2" e clicar em sync now
- ainda em "Gradle Scripts" abre "build gradle (module: appcamera.app)"
- la nas linhas de baixo, na 33 mudar a versão para '1.4.1' e na linha 34 mudar para '1.6.0'
- abrir xml, colocar imageview e um button
- ir para . java, criar o imageview no xml `ImageView foto;`
`foto = findViewById(R.id.imageView);`
- `public void tiraFoto(View v) {`
`Intent i = new Intent(MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);`
`startActivityForResult(i, 1);`
- acima serve para quando o usuario quiser tirar a foto, está criando a ação tirar foto
- escrever "@Override" ir em metodos, entrar em activity... no primeiro parametro clicar em ok vai aparecer na tela escrito: `@Override`
- `protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, @Nullable Intent data) {`
`super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);`
- se o resultado for 1 click no ok, tira a foto, em forma de código: `if(requestCode == 1 && resultCode == RESULT_OK) {`
- converter dados `Bundle dado = data.getExtras();`
- formato de imagem compatível com a imageView: `Bitmap imagem = dado.get();`
- colocar o nome do image view, sincronizar com o bitmap acima:
`foto.setImageBitmap(imagem);`
-
-