



**Cetec**  
Capacitações

**CPS**  
Centro  
Paula Souza

 **GOVERNO DO ESTADO**  
**SÃO PAULO**

GOVERNO FEDERAL  
**BRASIL**  
PÁTRIA EDUCADORA

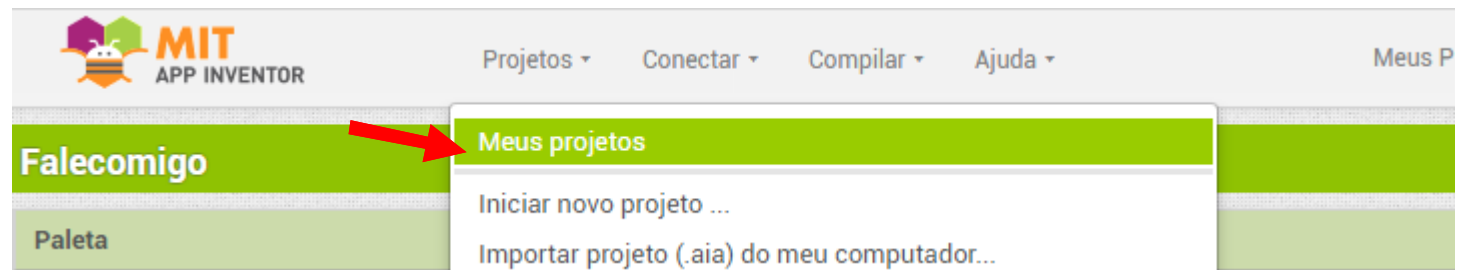
# Exemplo – App Usando a Câmera!



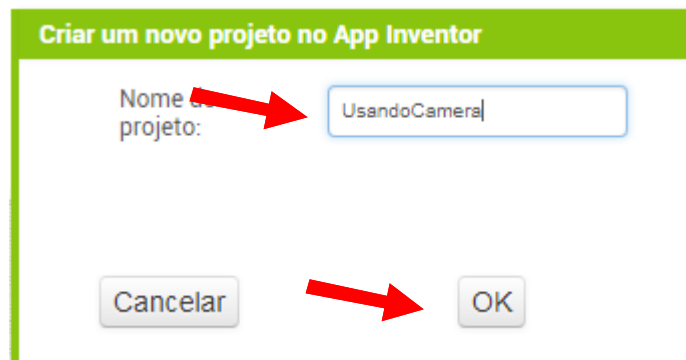
**MIT**  
APP INVENTOR

App Usando a Câmera  
Prof Marcelo Fontana

- Vamos agora utilizar o recurso câmera do celular, interagindo com o AppInvento.
- Para isso, vamos criar um novo projeto. Lembrando:



- Vamos dar um nome a esse projeto “UsandoCamera”

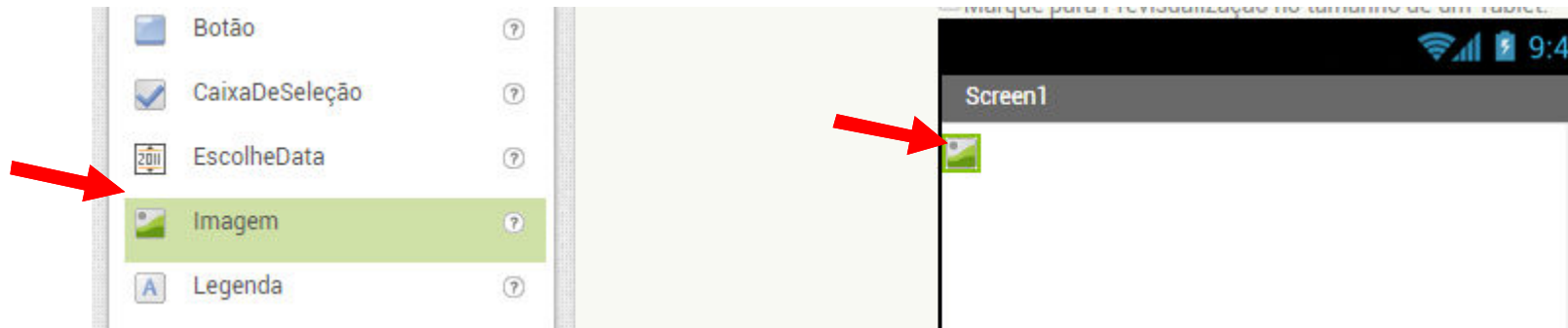




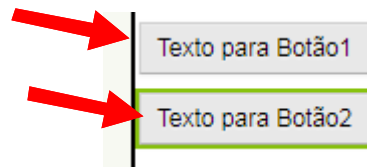
- Lá está nossa tela pronta para desenvolver um novo projeto.

The screenshot displays the MIT App Inventor web interface. At the top, there is a navigation bar with the MIT App Inventor logo and several menu items: 'Projetos', 'Conectar', 'Compilar', 'Ajuda', 'Meus Projetos', 'Galeria', 'Guia', 'Reportar um problema', 'Português do Brasil', and a user email 'marcelopassarofontana@gmail.com'. Below this, a green header bar for the project 'UsandoCamera' contains buttons for 'Screen1', 'Adicionar Tela ...', and 'Remover Tela', along with 'Designer' and 'Blocos' tabs. The main workspace is divided into four panels: 'Paleta' (Interface de Usuário) on the left with a list of UI components like Botão, CaixaDeSeleção, EscolheData, Imagem, Legenda, EscolheLista, VisualizadorDeListas, Notificador, CaixaDeSenha, Deslizador, ListaSuspensa, CaixaDeTexto, EscolheHora, and NavegadorWeb; 'Visualizador' in the center showing a mobile app preview with a status bar at 9:48 and a bottom navigation bar; 'Componentes' on the right showing a list with 'Screen1'; and 'Propriedades' on the far right showing settings for 'Screen1', including 'TelaSobre', 'AlinhamentoHorizontal' (Esquerda), 'AlinhamentoVertical' (Topo), 'NomeDoApp' (UsandoCamera), 'CorDeFundo' (Branco), 'ImagemDeFundo' (Nenhum...), 'AnimaçãoFechamentoDeTela' (Padrão), 'Ícone' (Nenhum...), 'AnimaçãoAberturaDeTela' (Padrão), 'OrientaçãoDaTela' (NãoEspecificado), 'Rolável', and 'ShowListsAsJson'. At the bottom right, there is a 'Mídia' section with an 'Enviar Arquivo ...' button.

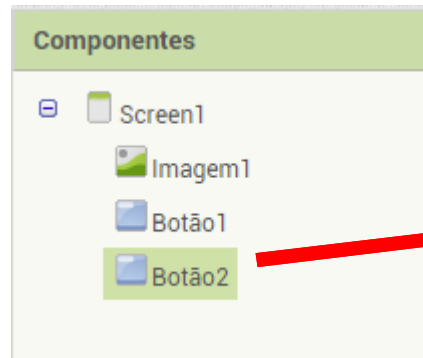
- Vamos colocar alguns componentes:
- Primeiro um componente de imagem.



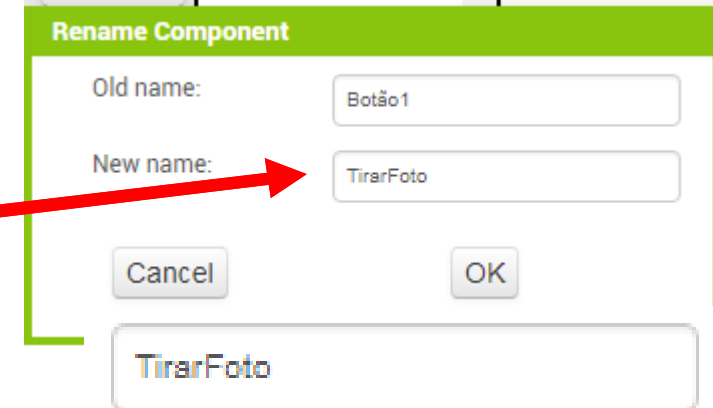
- Depois dois botões:  
1- TIRARFOTO.  
2- FECHAR.



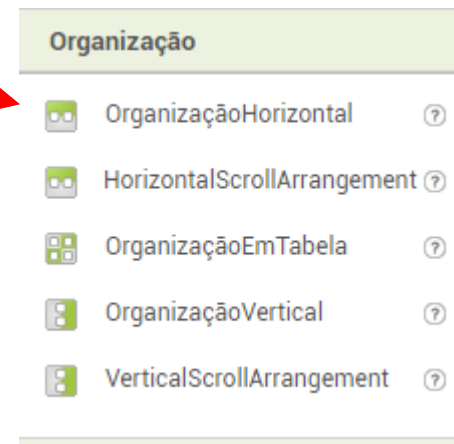
- Primeiramente, vá em componentes e renomeie os seus itens. De... Para...



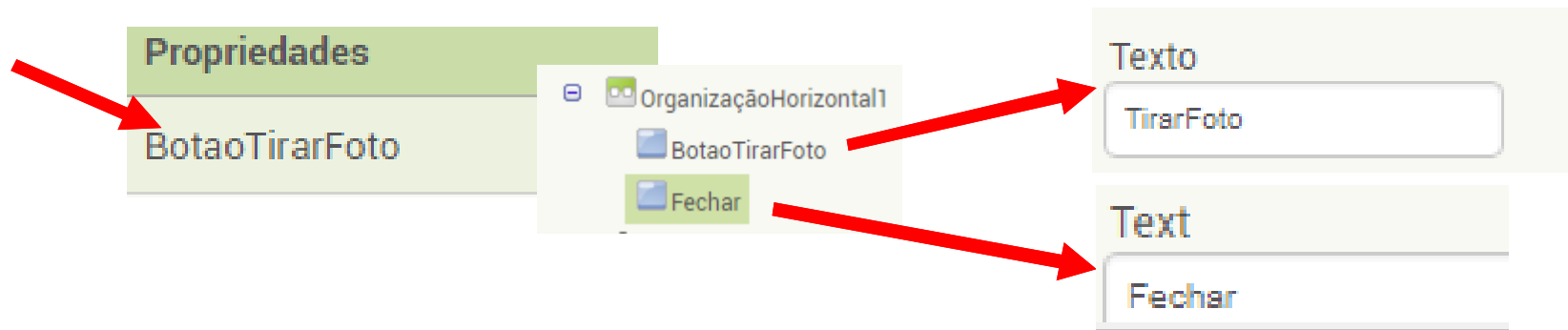
Para...



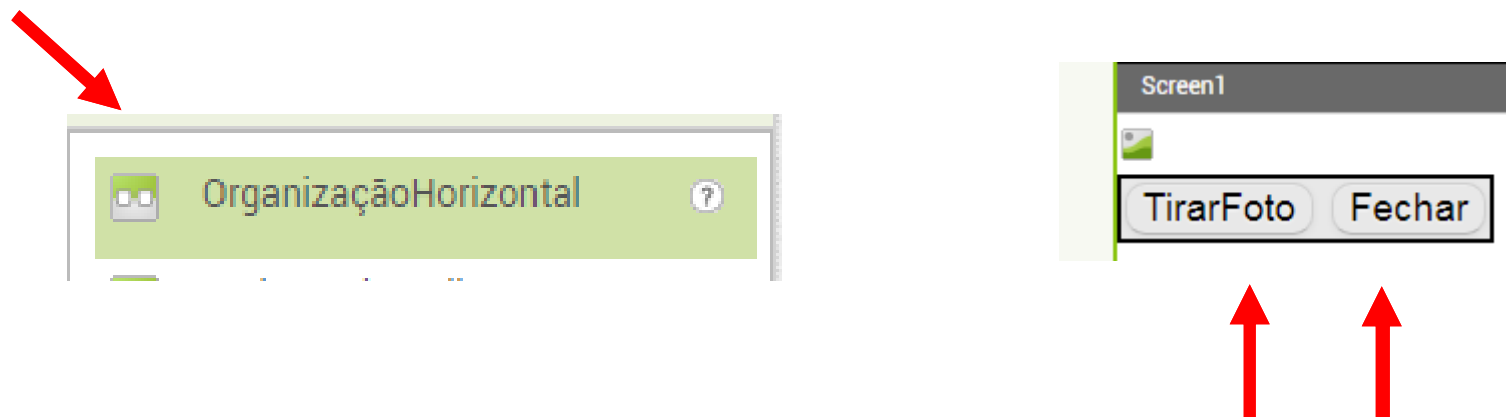
- Isso facilita na hora de achar seus componentes.
- Alinhe os dois botões.
- Clique na paleta organização.
- Escolha o seguinte item:



- Lembre-se também de alterar os nomes dos botões nas propriedades deles.

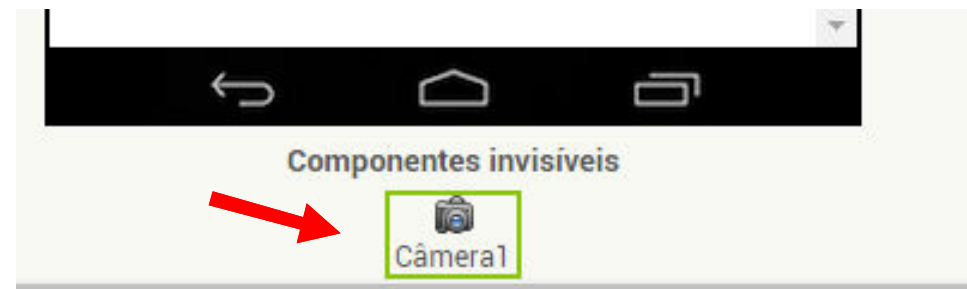


- Coloque o alinhamento de organização horizontal em nossa tela e arraste os botões para dentro dele.



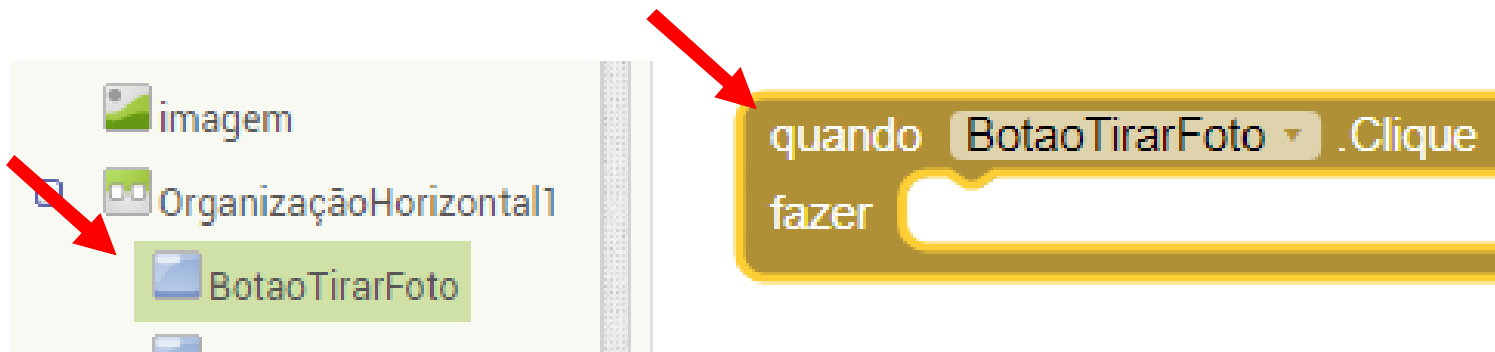
- Por último, precisamos adicionar o dispositivo da câmera.
- Clique em “mídia”.
- Depois “câmera”.
- Clique e arraste para nossa tela...

Vai aparecer lá em componentes invisíveis.



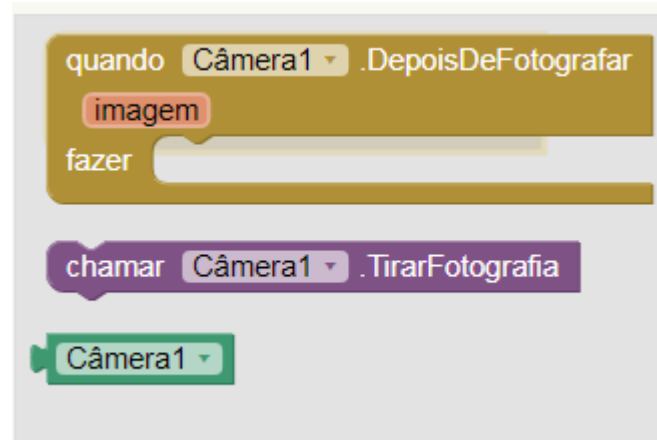


- Vamos agora para a parte de programação em blocos.
- Primeira ação é “quando BotãoTirarFoto.Clique”

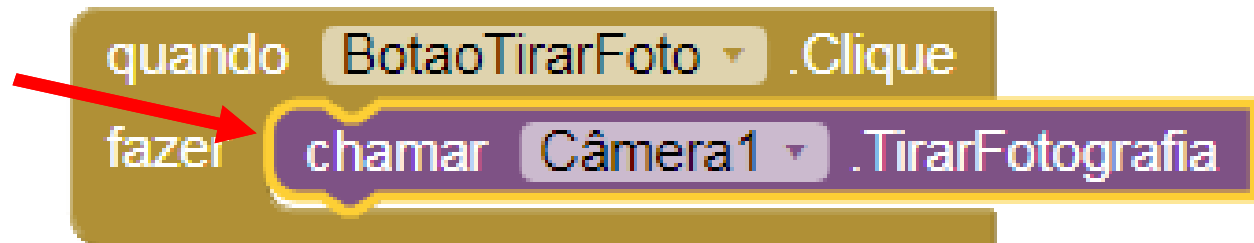


- Arraste para nossa tela de programação em blocos

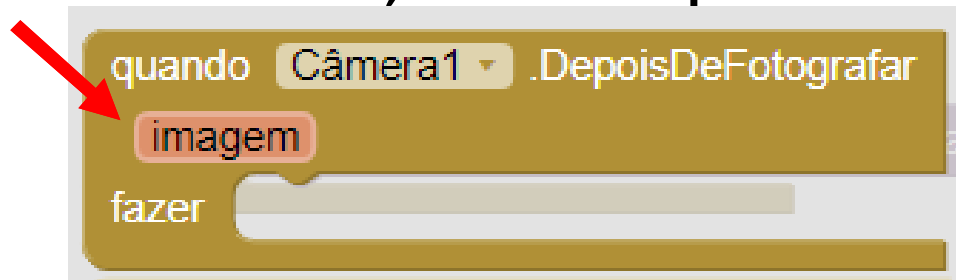
- Quando clicarmos no botão tirar foto, temos que procurar uma ação para ele.
- No caso, lá em nossa câmera, temos algumas.



- Vamos escolher e conectar a opção “chamar câmera e TirarFotografia”

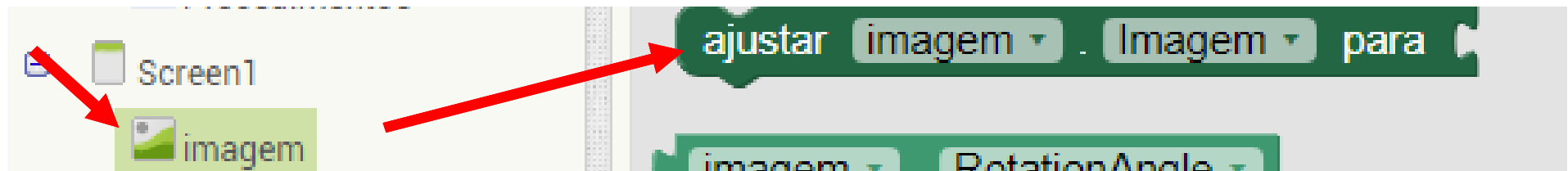


- Porém esse bloco apenas “faz a chamada na câmera” não tira a foto e nem armazena em nossa tela como queremos.
- Para isso, temos que selecionar outro bloco. Veja:



- Este bloco se encarrega de passar a imagem obtida pela câmera para nossa aplicação.
- Veja como implementá-lo:

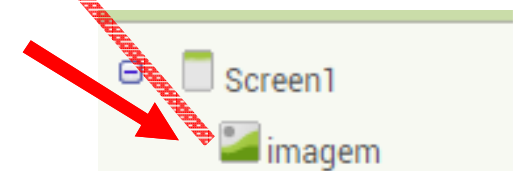
- O bloco necessário para “capturar” a imagem e exibir é aquele que está em “imagem”/“ajustar imagem para”...



- Selecione o item conforme figura abaixo:



Observação: nesse caso a palavra imagem aparece duas vezes, pois já utilizamos essa nomenclatura também na parte de componentes.

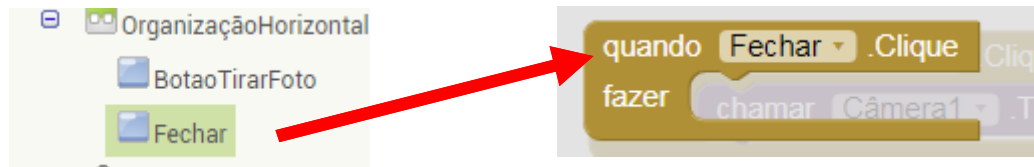




- Coloque o ponteiro do mouse em cima de onde se localiza o item “imagem”, conforme mostra a figura abaixo. Depois que aparecer “obter imagem”, arraste para o final do encaixe do bloco.



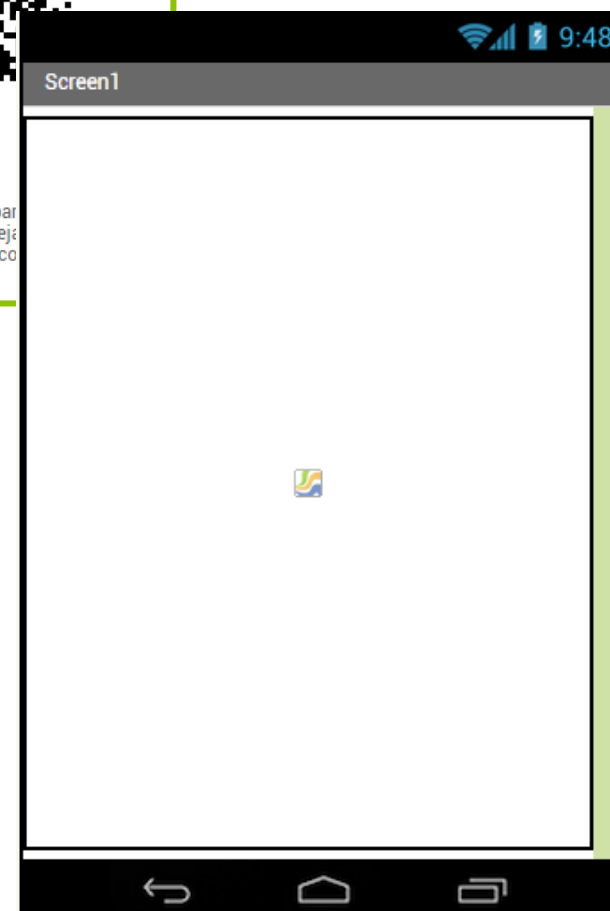
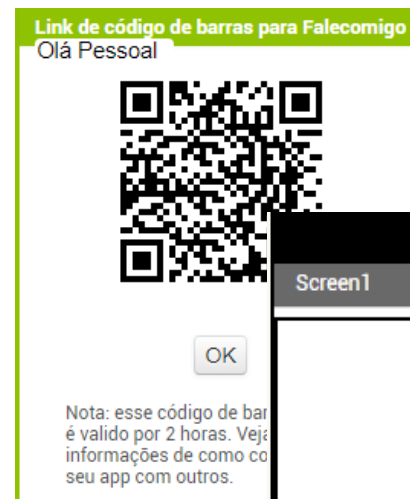
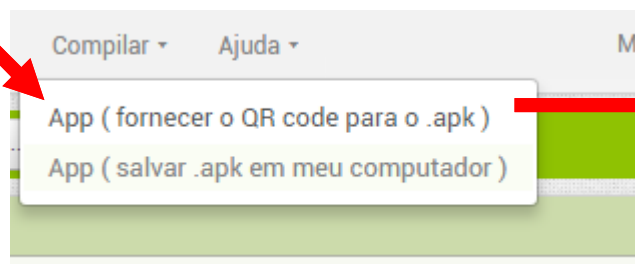
- Pronto!
- Agora, vá no botão fechar aplicativo ou fechar tela.



- Vamos nas opções de controle
  - Primeiro passo, escolha a opção fechar tela e adicione no botão.



- Vamos testar em seu celular!
- Gere o QrCode.



- Efetue a leitura....

**Obrigado!**