

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE FRANCA – “Dr. THOMAZ NOVELINO”

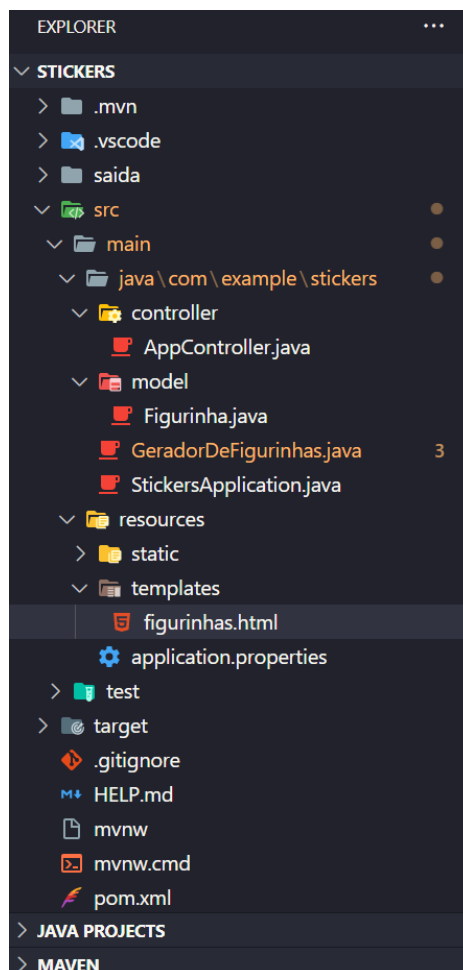
TRABALHO AVALIATIVO 2º BIM – EM DUPLA – VALOR 10,0
2º DSM - TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO I - Prof.º Alexandre Gomes
ENTREGA ATÉ 18/06/2023 (DOMINGO)

REVEJA OS PROJETOS QUE FORAM DADOS EM AULA:

Figurinhas do WhatsApp => <https://github.com/XandyGomes/projeto-stickers-2DSM>

Cadastro de Usuário (Spring Boot) => https://github.com/XandyGomes/desafio_2DSM_SpringBoot

Faça uma aplicação **Spring Boot**, utilizando uma página HTML onde terá um botão gerador de figurinhas. O trabalho avaliativo será feito com base no que vimos no projeto de “Figurinhas do WhatsApp”. O que você precisa fazer é implementar esse projeto de figurinhas no **Spring Boot**, convertendo as classes necessárias para o **Controller**, o **Model** com os atributos necessários a ser passado para a classe **Gerador de Figurinhas** e seus arquivos e a página **Html**.



Não será necessário buscar uma API conforme fizemos com a do IMDB. Essa aplicação não precisa de uma conexão HTTP pois a URL da imagem para gerar a figurinha será passada diretamente no INPUT do formulário.

URL da imagem:

No gerador de figurinhas, deverá fazer a leitura da imagem URL, criar uma nova imagem em memória com transparência e com tamanho novo, copiar a imagem original para a nova imagem (em memória), escrever uma mensagem na nova imagem a partir de um INPUT do HTML (TÍTULO),

Título:

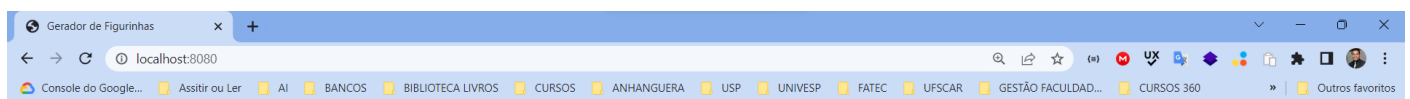
escrever a nova imagem em um arquivo (esse nome deverá ser passado também por um INPUT no formulário).

Nome do arquivo:

Esse gerador será chamado por um botão no HTML,

Gerar Figurinha

quando clicado, será gerado a figurinha com sua mensagem (TÍTULO) na pasta “**saída**” onde o nome de cada figurinha será o atributo “nome do arquivo” + “.png” a partir das URL’s de imagens passadas no formulário.



Gerador de Figurinhas

Título: Nome do arquivo: URL da imagem:

