



Tutorial. Biometric

Objectiu

Acceptar una acció mitjançant l'empremta dactilar

Docu

Consulta la documentació oficial [aquí](#)

Demo

Consulta la documentació oficial [aquí](#)

Pas a pas. Guardar informació

- Importem la llibreria al Gradle

```
implementation "androidx.biometric:biometric:1.1.0"
```

- Declarem les següents variables de manera global

```
private Executor executor;  
private BiometricPrompt biometricPrompt;  
private BiometricPrompt.PromptInfo promptInfo;
```

On:

- executor agafa el context de l'aplicació
- biometricPrompt serà l'objecte d'anàlisi de la resposta en tocar el sensor
- promptInfo serà el popup que ens apareixerà

- Definim l'objecte biometricPrompt i totes les respostes possibles

```
executor = ContextCompat.getMainExecutor(this);  
biometricPrompt = new BiometricPrompt(MainActivity.this, executor, new  
BiometricPrompt.AuthenticationCallback() {  
    @Override  
    public void onAuthenticationError(int errorCode, @NonNull CharSequence  
errString) {  
        super.onAuthenticationError(errorCode, errString);  
        //Error
```

```
    }

    @Override
    public void onAuthenticationSucceeded(@NonNull
BiometricPrompt.AuthenticationResult result) {
        super.onAuthenticationSucceeded(result);
        //Succeed
    }

    @Override
    public void onAuthenticationFailed() {
        super.onAuthenticationFailed();
        //Failed
    }
}
});
```

- Definim el popup en el que podem especificar el títol i el subtítol, també el negative button i altres propietats (pots investigar-les fent . i veient el desplegable)

```
promptInfo = new BiometricPrompt.PromptInfo.Builder()
    .setTitle("Biometric login for my app")
    .setSubtitle("Log in using your biometric credential")
    .setNegativeButtonText("Use account password")
    .build();
```

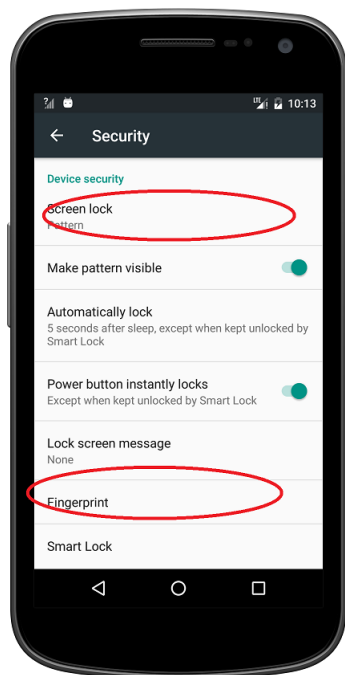
- Finalment només ens queda cridar al biometricPrompt una vegada fem click a un botó

```
biometricPrompt.authenticate(promptInfo);
```

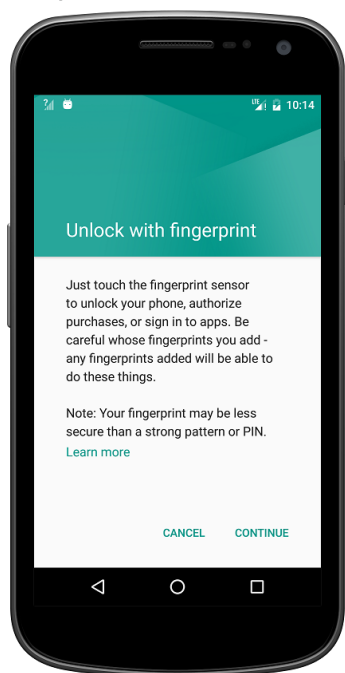
Pas a pas. Afegir l'empremta dactilar a l'emulador

Per als que treballem amb emulador haureu de configurar el dispositiu per a que tingui una empremta definida

Heu d'anar a Settings → Security → Screen lock → Create pattern
Haureu de crear un patró



Després haureu de clicar a Fingerprint



Cliqueu a Continue i aneu a l'emulador, cliqueu els 3 puntets i a la pantalla de configuració feu click a Fingerprint, seleccioneu el Finger que vulgueu configurar i premeu el botó Touch sensor. D'aquesta manera configurareu l'empremta al vostre dispositiu.

