
AGENDA 2

COMPARTILHAR
FOTOS



GEEaD - Grupo de Estudos de Educação a Distância
Centro de Educação Tecnológica Paula Souza

GOVERNO DO ESTADO DE SÃO PAULO
EIXO TECNOLÓGICO DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO
CURSO TÉCNICO EM DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
PROGRAMAÇÃO MOBILE II

Expediente

Autor:

GUILHERME HENRIQUE GIROLI

Atualização:

ROGÉRIO GALDIANO DE FREITAS

Revisão Técnica:

Eliana Cristina Nogueira Barion

Revisão Gramatical:

Juçara Maria Montenegro Simonsen Santos

Editoração e Diagramação:

Flávio Biazim

São Paulo –SP, 2022



Compartilhar Fotos

A plataforma de desenvolvimento de aplicativos **Kodular** permite ao usuário a opção de criar um aplicativo que possibilite o acionamento da câmera do seu dispositivo móvel e em seguida, compartilhar esta imagem. Portanto, nesta agenda iremos trabalhar com novos recursos desta excelente plataforma.

Estrutura do projeto “Compartilhar”

O projeto terá uma simples interface, a qual o usuário poderá tirar uma foto e compartilhar através do aplicativo, que verifica as possibilidades de compartilhamento do seu dispositivo móvel.

No desenvolvimento do projeto “Compartilhar” vamos utilizar alguns conceitos já aplicados nos projetos anteriores, mas nesta agenda em especial, será apresentado a categoria **Social** e um componente especial para habilitar as funções de compartilhamento.

Criando o projeto Compartilhar

- Abra a plataforma de desenvolvimento do Kodular: <https://www.kodular.io/creator>
- Clique no botão **Create Project**

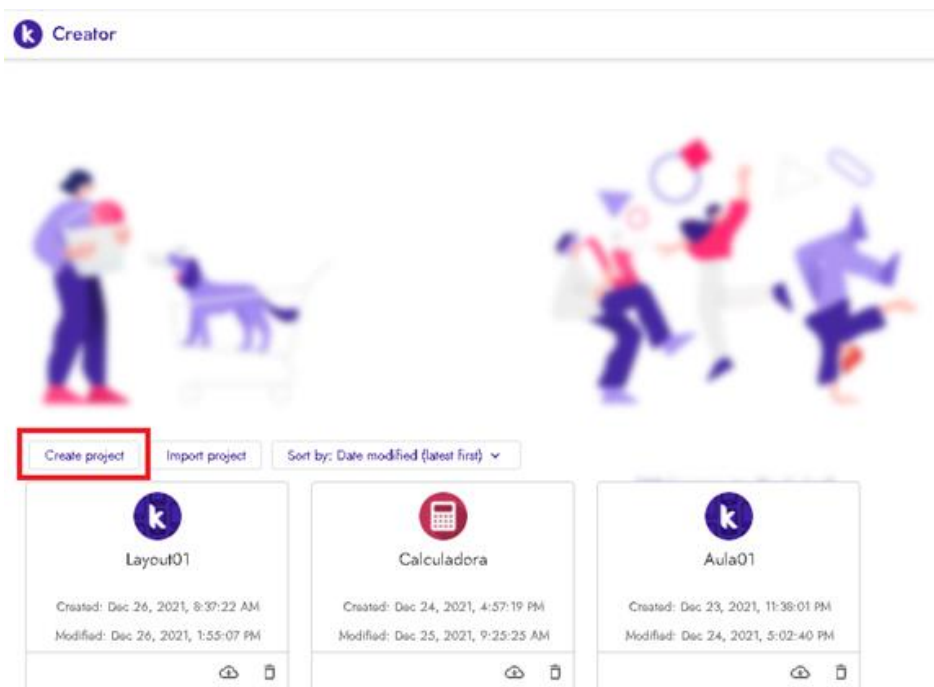
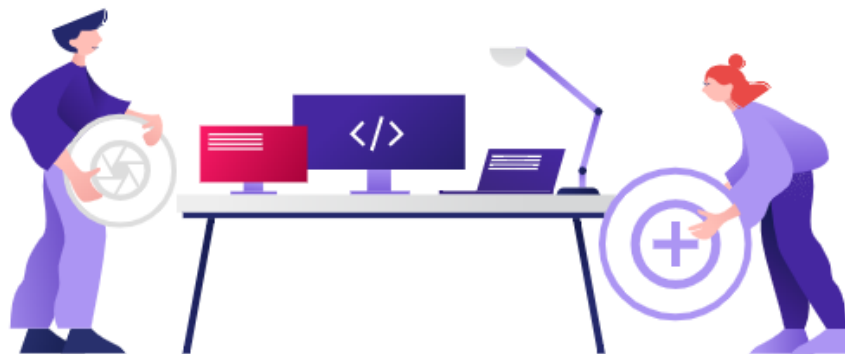


Figura 1 - Criando um novo projeto

- Digite o nome **Compartilhar** e clique no botão **Next**.

Create new project



Give your new project a name

Cancel

Next

Figura 2 - Criando o projeto Compartilhar

- Clique no botão **Finish** para finalizar a criação do novo projeto.
- Altere as propriedades do objeto **SCREEN**

Propriedade	Valor	Função
Align Vertical	Center	Definir o alinhamento vertical.
Title	Informações Dispositivo	Definir o título da aplicação em desenvolvimento.

- Escolha um ícone para sua aplicação, sendo que a padronização do ícone deverá ser feita pelo botão **Configurações**
- Clique na aba **Draw and Animation** na **Pallete**.

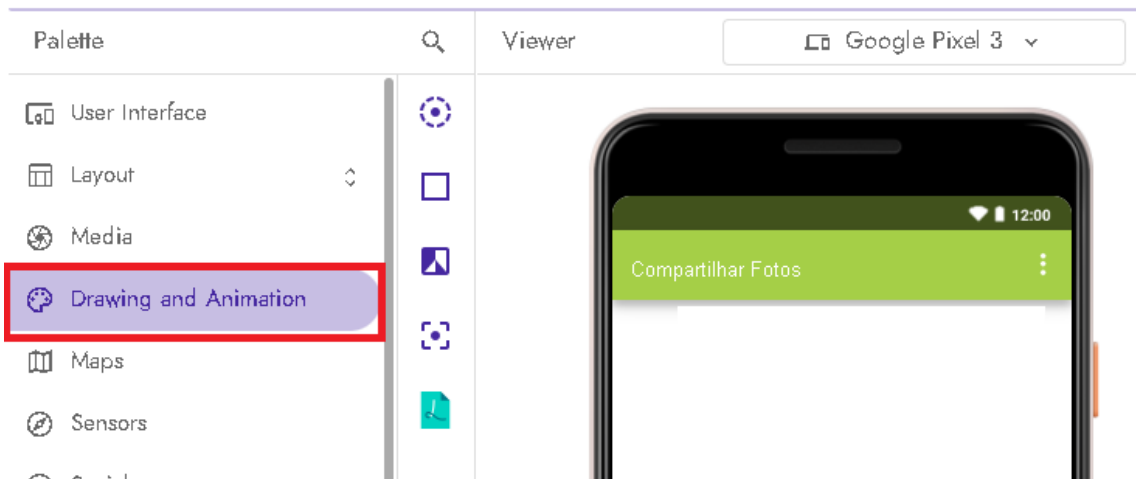


Figura 3 - Aba Draw and Animation

- Clique no componente **Canvas** e arraste para área **VIEWER**

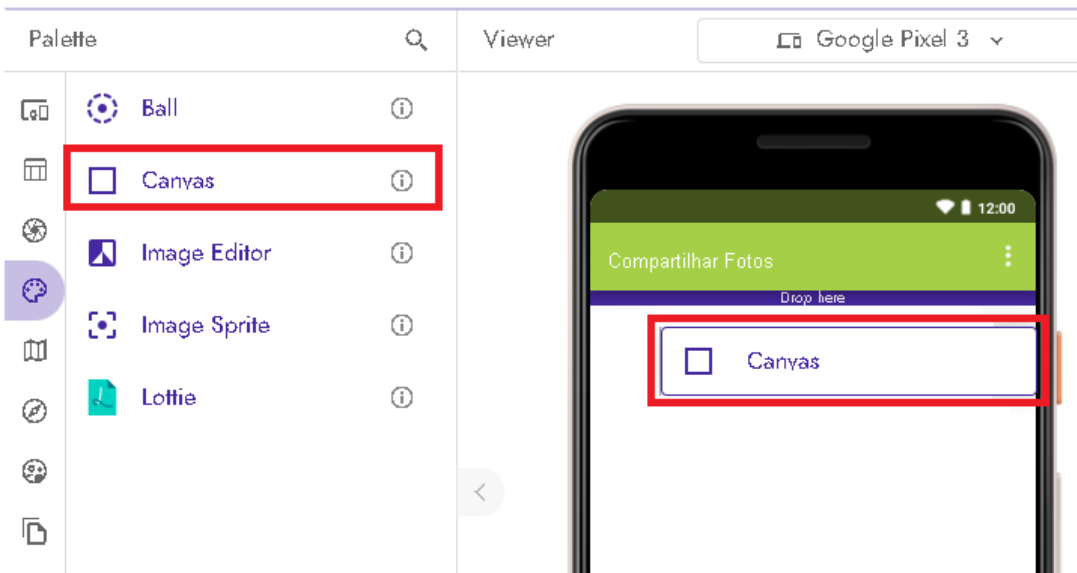


Figura 4 - Inserindo o objeto Canvas

- Altere as propriedades do componente **Canvas**.

Propriedade	Valor	Função
Height	200px	Definir a altura do componente Canvas.
Width	200px	Definir a largura do componente Canvas.
Background Image	Camera.png	O aluno deverá fazer o download da internet de uma image no formato png e salvar como nome de camera.png. Logo em seguida, deverá fazer o upload e definir esta imagem como imagem de fundo do componente Canvas .

Propriedade	Valor	Função
Name	cnv_Camera	Definir o nome do componente.

- Insira um componente **Button**, categoria **User Interface**.
- Altere as propriedades do componente **Button**.

Propriedade	Valor	Função
Background color	#6291F8FE	Definir a cor do fundo do componente button.
Width	200px	Definir a largura do componente button.
Font Bold	✓ Marcado	Definir a opção negrito
Font Size	18	Definir o tamanho da fonte
Text	Tirar Foto	Definir o conteúdo a ser exibido do componente button.
Name	btn_Foto	Definir o nome do componente.

- Inserir o componente **Space** da categoria **Layout**, categoria **General** na área de **VIEWER**.

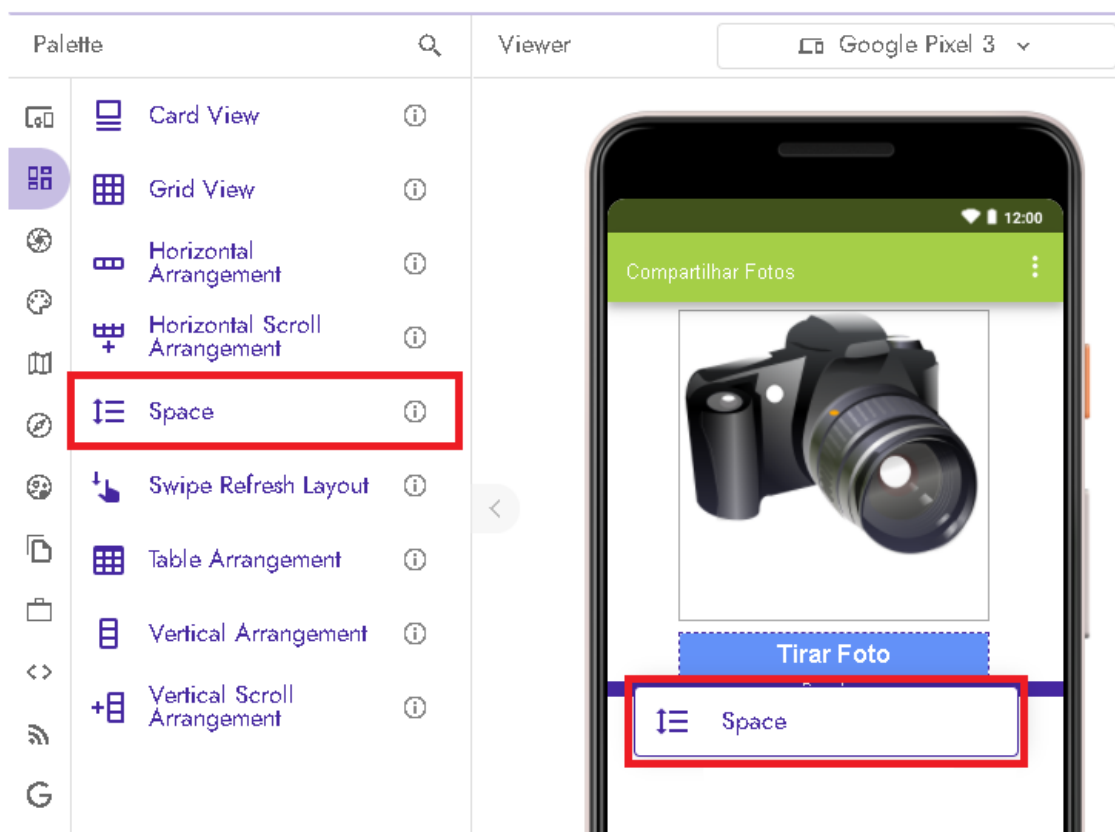


Figura 5 - Inserindo o componente Space

- Altere as propriedades do objeto **Space**

Propriedade	Valor	Função
Height	40px	Definir a altura em px para representar o espaçamento.
Name	spc_Linha01	Definir o nome do componente

- Clique no componente **Label** na aba **Interface User** e insira na área de **VIEWER**.
- Altere as propriedades do objeto **Label**.

Propriedade	Valor	Função
Font Size	18	Definir o tamanho da fonte.
Font Bold	✓ Marcado	Definir a opção de negrito na fonte
Text	Digite a Legenda	Definir o texto que será apresentado pelo Label .
Name	lbl_Legenda	Definir o nome do componente.

- Insira o componente **TextBox** (categoria **User Interface**) na área **VIEWER**, para que o usuário possa digitar a legenda que irá acompanhar a imagem da foto.

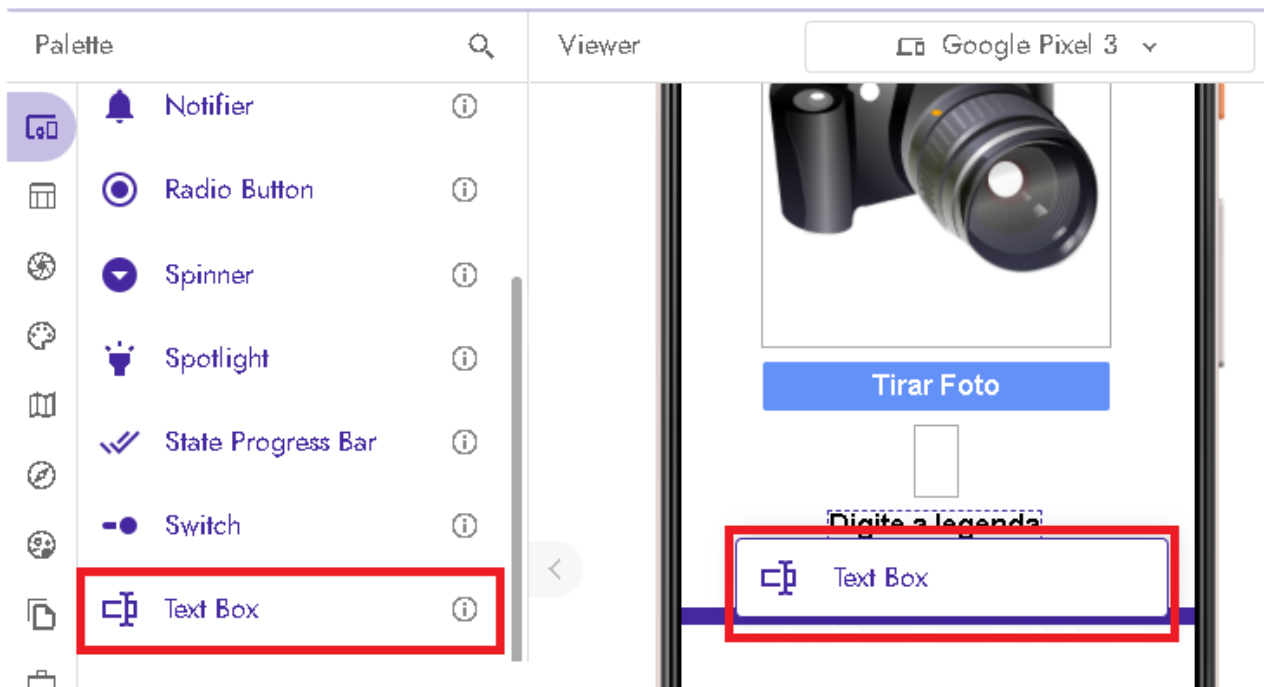


Figura 6- Inserindo componente TextBox

- Altere as propriedades do componente **TextBox**.

Propriedade	Valor	Função
Font Size	18	Definir o tamanho da fonte.
Font Bold	✓ Marcado	Definir a opção de negrito na fonte
Width	Fill Parent	Definir a largura total disponível para o

Propriedade	Valor	Função
		componente.
Input Type	Number	Definir que o conteúdo deste componente, seja somente números.
Text Alignment	Center	Definir o alinhamento ao centro.
Text	Em Branco	Definir o texto que será apresentado pelo Label .
Hint	Em Branco	Definir sem dicas no campo.
Name	txt_Legenda	Definir o nome do componente.

- Insira um componente **Button**, categoria **User Interface**.
- Altere as propriedades do componente **Button**.

Propriedade	Valor	Função
Background color	#F6332CFE	Definir a cor do fundo do componente button.
Width	200px	Definir a largura do componente button.
Font Bold	✓ Marcado	Definir a opção negrito
Font Size	18	Definir o tamanho da fonte
Text	Compartilhar	Definir o conteúdo a ser exibido do componente button.
Name	btn_Compartilhar	Definir o nome do componente.

- Inserir o componente **Space** da categoria **Layout**, categoria **General** na área de **VIEWER**.
- Altere as propriedades do objeto **Space**

Propriedade	Valor	Função
Height	40px	Definir a altura em px para representar o espaçamento.
Name	spc_Linha02	Definir o nome do componente

- Insira um componente **Button**, categoria **User Interface**.
- Altere as propriedades do componente **Button**.

Propriedade	Valor	Função
Background color	#F6332CFE	Definir a cor do fundo do componente button.
Width	200px	Definir a largura do componente button.
Font Bold	✓ Marcado	Definir a opção negrito
Font Size	18	Definir o tamanho da fonte
Text	Limpar	Definir o conteúdo a ser exibido do

Propriedade	Valor	Função
		componente button.
Name	btn_Limpar	Definir o nome do componente.

- Clique na categoria **Media** na **Palette**.

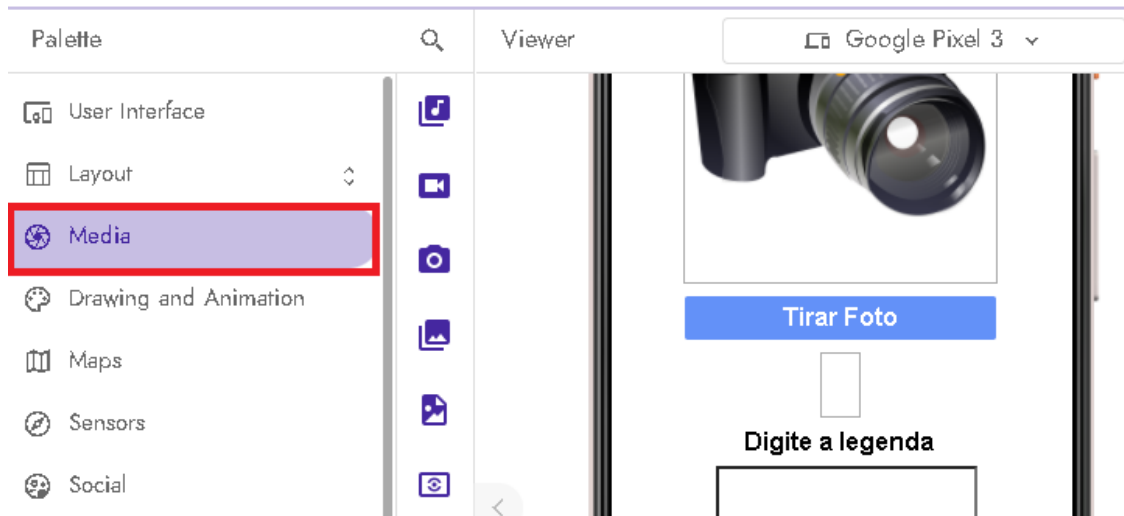


Figura 7 - Categoria Media de componentes

- Insira um componente **Camera** na área **VIEWER**.

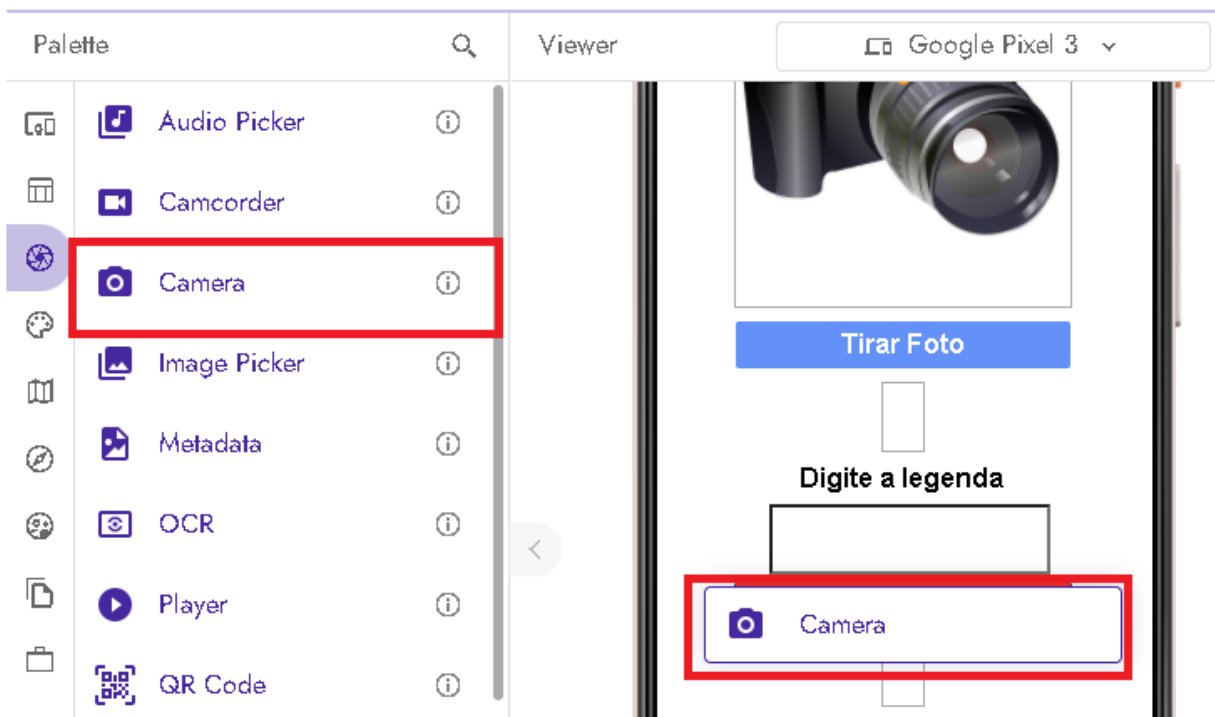


Figura 8 - Inserindo componente Camera

- Altere as propriedades do componente **Camera**.

Propriedade	Valor	Função
Name	cmr_Foto	Definir o nome do componente.

- Clique na categoria **Social** na **Palette**.

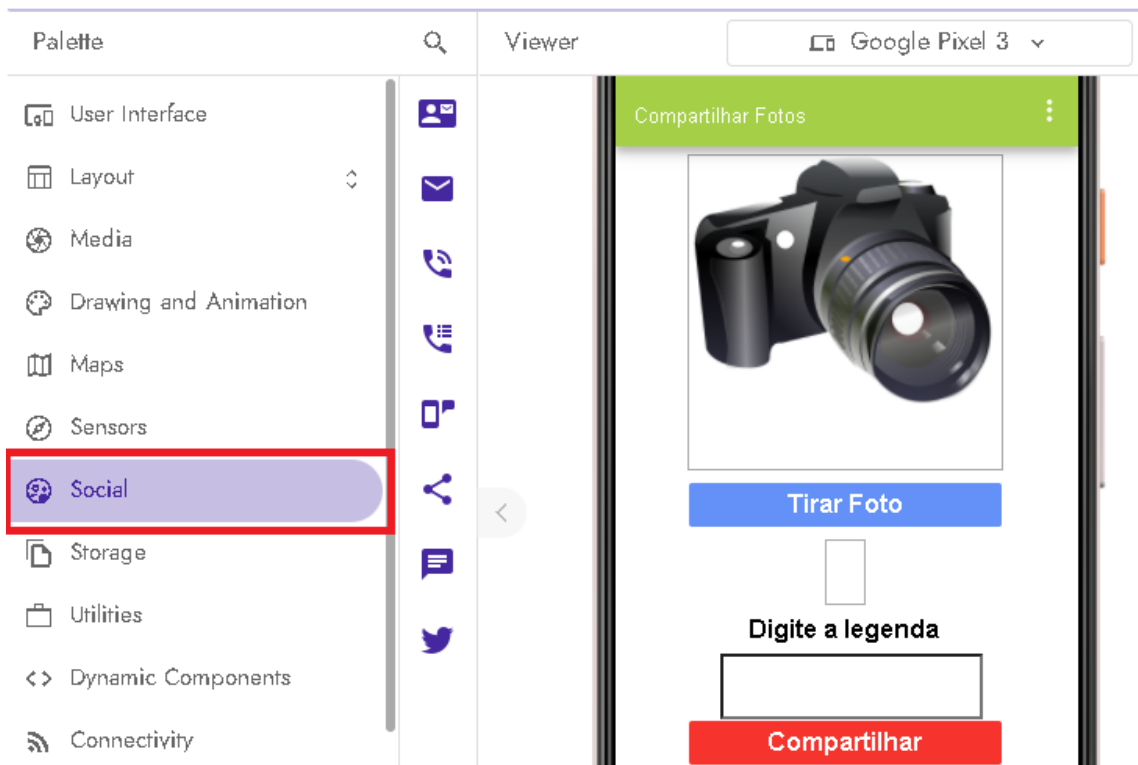


Figura 9 - Categoria Social de componentes

- Insira um componente **Sharing** na área **VIEWER**.

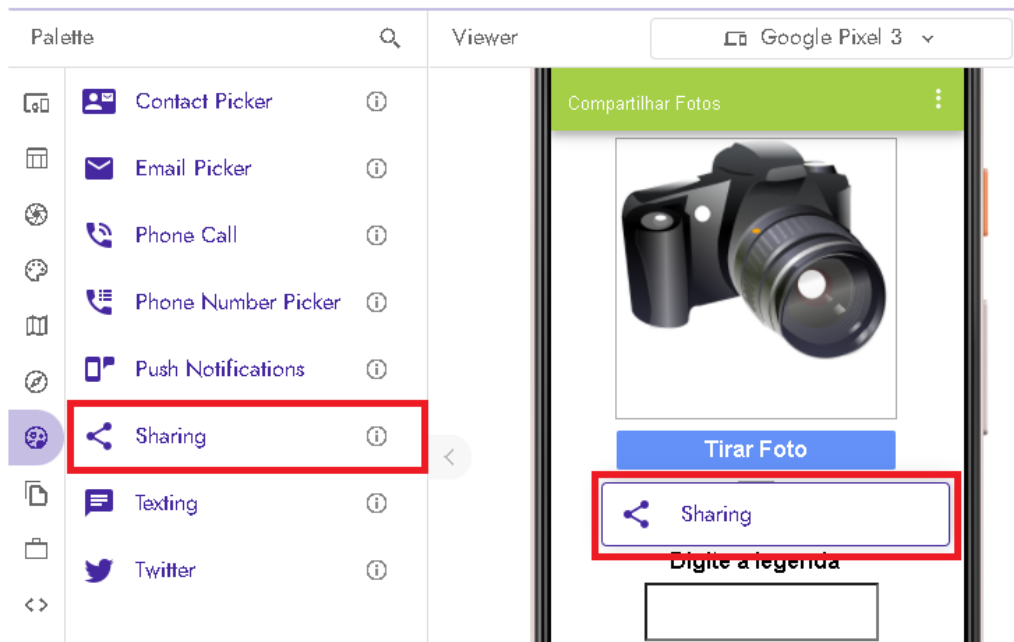


Figura 10 - Inserindo componente Sharing

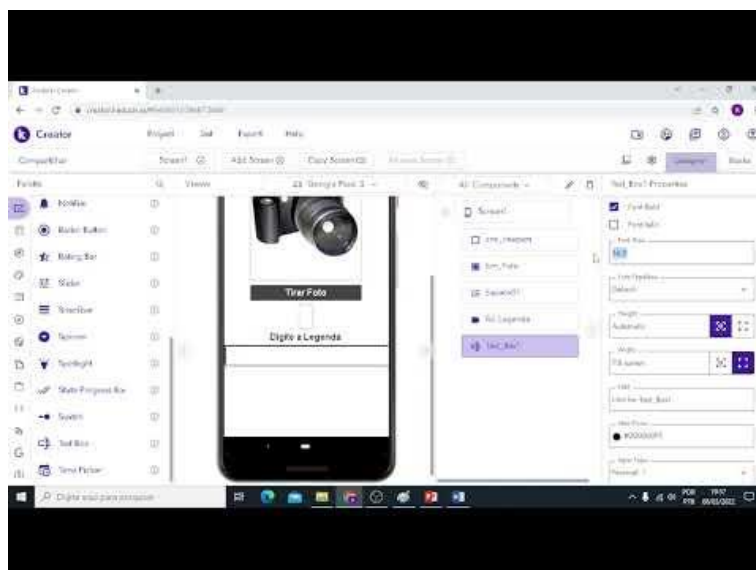
- Altere as propriedades do componente **Sharing**.

Propriedade	Valor	Função
Name	share_Foto	Definir o nome do componente.



Os componentes **Camera** e **Sharing** são invisíveis na Área **VIEWER**, mas pode ficar tranquilo que a programação em blocos irá funcionar normalmente.

Caso tenha alguma dúvida na construção do layout deste aplicativo, assista o vídeo **Agenda 02 - Criar a interface Compartilhar Fotos**, disponível em <https://youtu.be/ISLh89BkMVO>



Após a construção do layout do nosso aplicativo, iremos agora alterar para a opção de programação em blocos (**Blocks**).

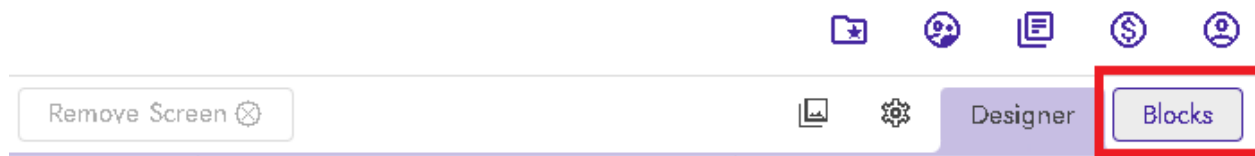


Figura 11 - Alterando a programação em blocos.

A construção dos códigos na linguagem programação em blocos, deve estar acordo com a **Figura 13**.

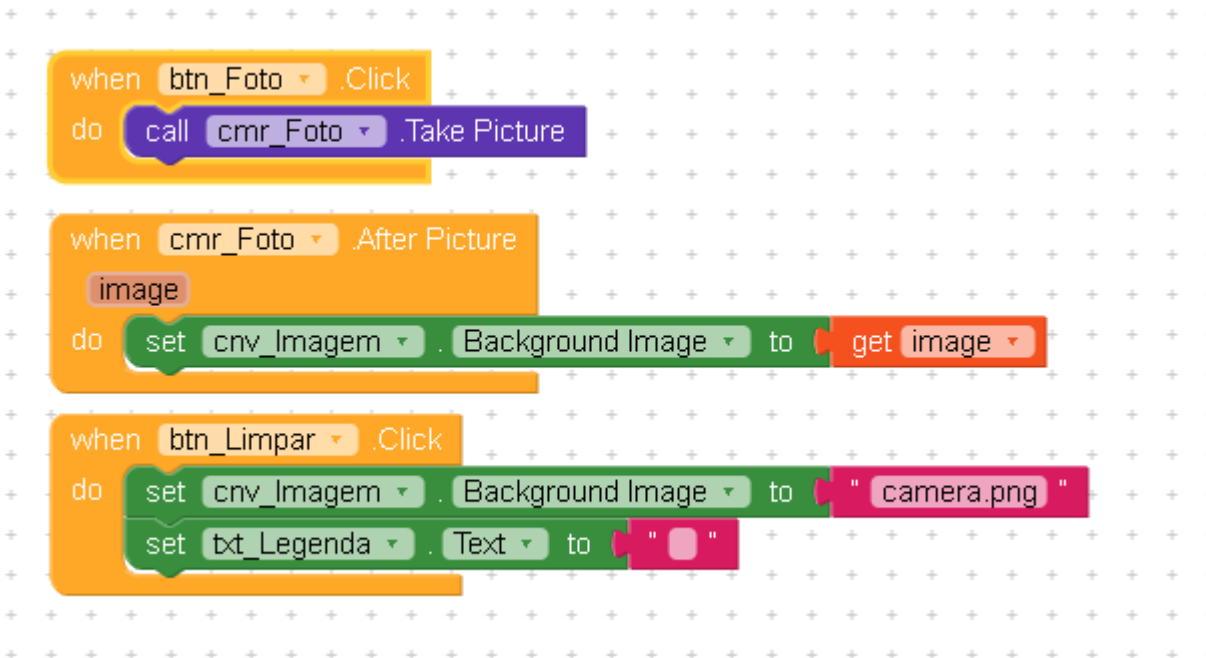


Figura 12 - Bloco de programação

A programação segue o seguinte raciocínio, ao clicar no botão **btn_Foto** , o aplicativo irá acionar o componente **cmr_Foto** para ativar a camera do dispositivo móvel. Enquanto que no objeto **when cmr_Foto. After Picture** significa que depois de tirar a foto, a variável **Image** irá ser atribuída ao valor de imagem de fundo do objeto **cnv_Imagem**. Resumindo ao clicar no botão **Tirar Foto**, a foto da câmera do dispositivo móvel será atribuída como imagem de fundo no componente **Canvas**, sendo assim, será apresentada pelo aplicativo.

No botão **Limpar**, ocorre a programação para voltar a imagem inicial no aplicativo e apagar a legenda caso o usuário tenha digitado.

Continuando a programação, construa o código da **Figura 14**.

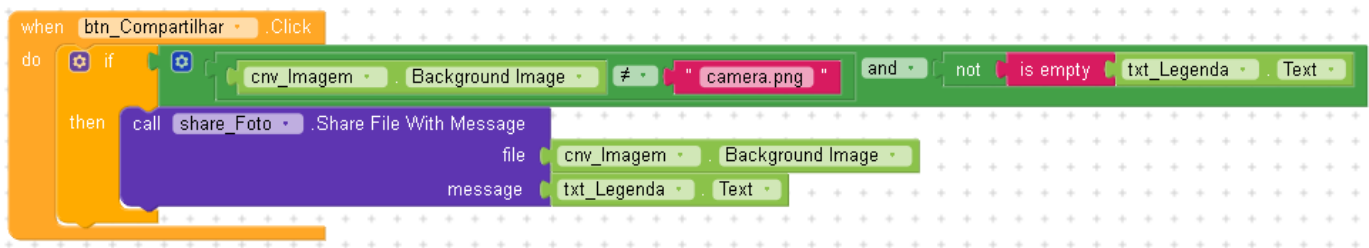
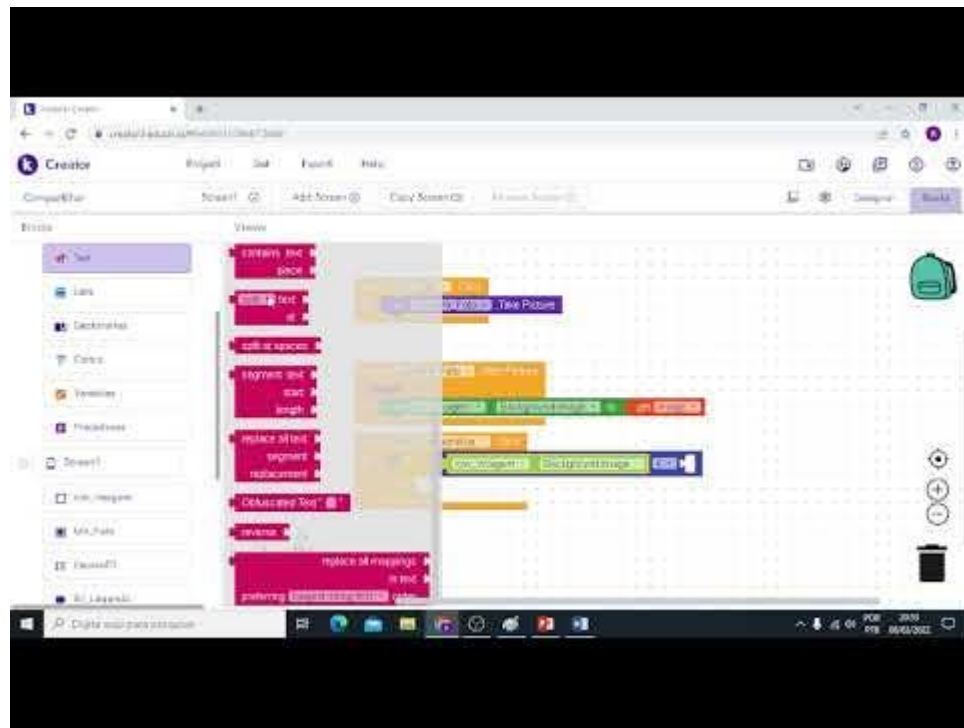


Figura 13 - Inserindo condição para compartilhar.

Seguindo a programação da **Figura 14**, o aplicativo verificar se a imagem foi alterada através do botão **Tirat Foto** e se a legenda não esta vazia, pois estas condições impedem o envio do compartilhamento da imagem.

Para solucionar dúvidas em relação a criação da programação em blocos desta aplicação, assista ao vídeo:

Agenda 02 – Criar Blocos Compartilhar Fotos, disponível em: https://youtu.be/h3TIX_Pilt4



Para finalizar o projeto, o aluno deverá exportar o **arquivo APK** para o dispositivo móvel e realizar a instalação através do aplicativo **Kodular Companion**.

- Clique no menu **Export**, na opção Android App (.apk).

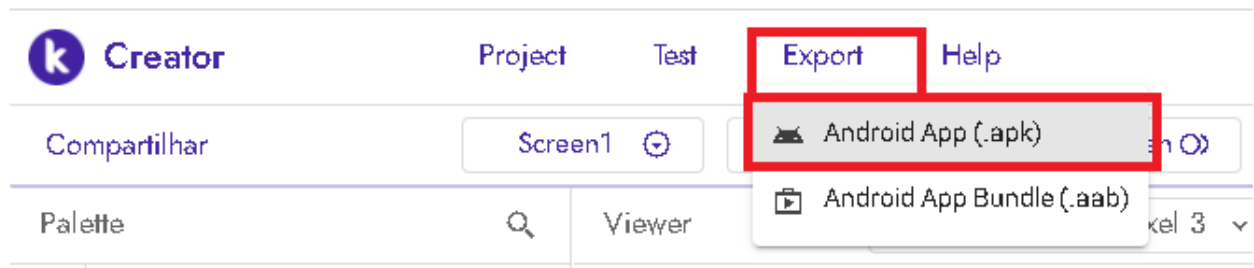


Figura 14 - Menu Export, opção Android App (.apk)

- Utilize o aplicativo **Kodular Companion** para escanear o qrcode e siga todos os passos para a instalação do aplicativo, de acordo com material anterior.

Android App for "Compartilhar"

Scan the QR code on your phone to install the app or download the APK file to your computer.

Note: This link is valid only for 10 minutes. It is recommended to export your app as an Android App Bundle for distribution via Google Play.

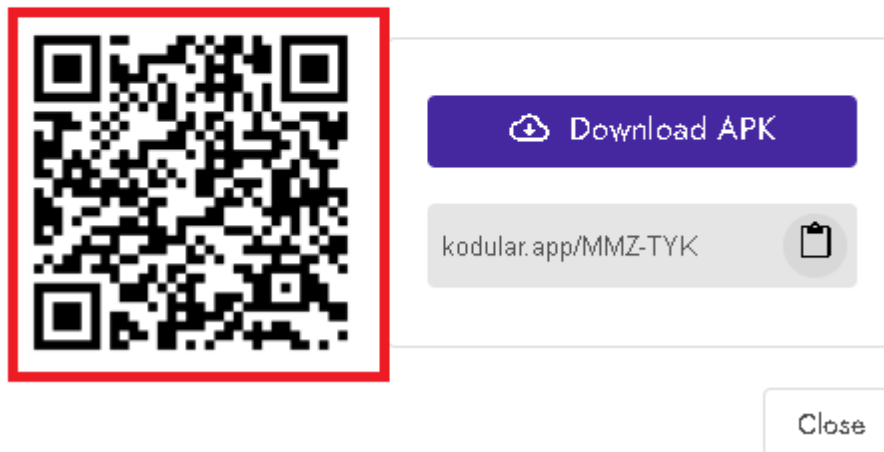


Figura 15 - Disponibilizando o Qrcode.

Ao iniciar o aplicativo, o usuário poder clicar no botão **Tirar Foto** e confirmar, em seguida será exibida no aplicativo no componente **Canvas**. Depois digite a legenda desejada e clique no botão **Compartilhar**.



Figura 16- Inserindo a foto e legenda no aplicativo

Ao clicar no botão **Compartilhar** serão exibidas as opções de compartilhamento de acordo com as configurações e aplicativos do dispositivo móvel.

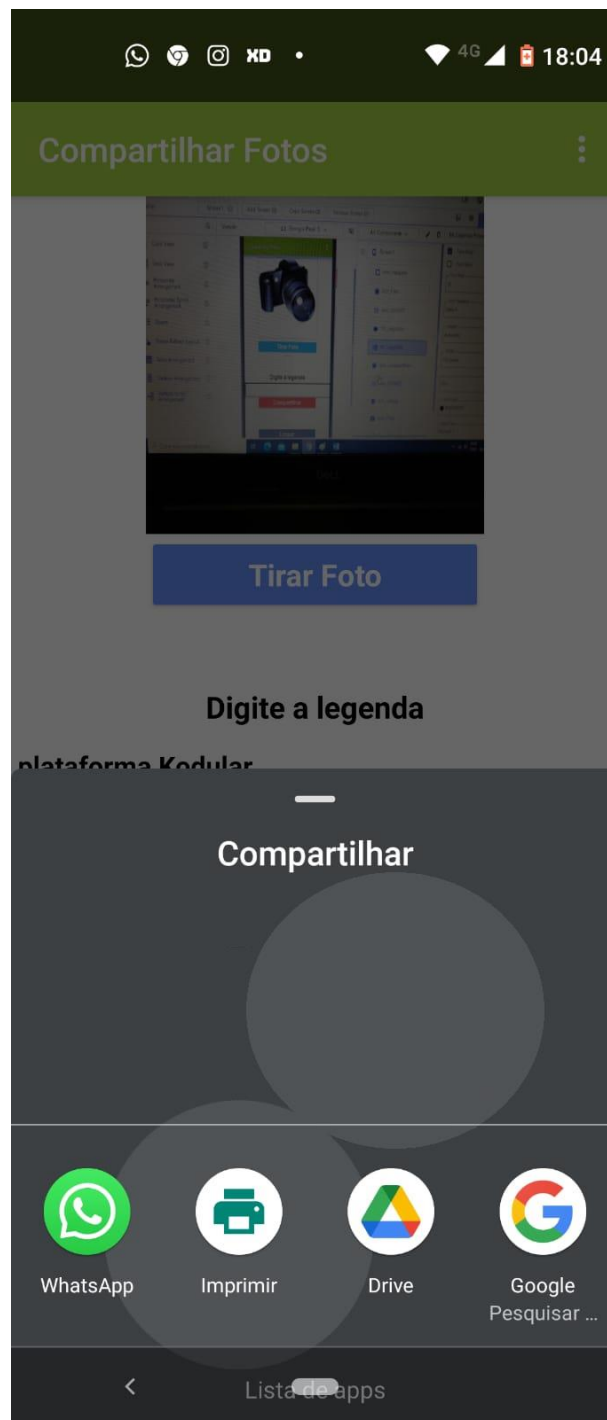


Figura 17 - Compartilhando a Foto.

Por exemplo, caso o usuário escolha algum contato no **WhatsApp** poderá perceber que a legenda será incluída automaticamente no momento do compartilhamento.

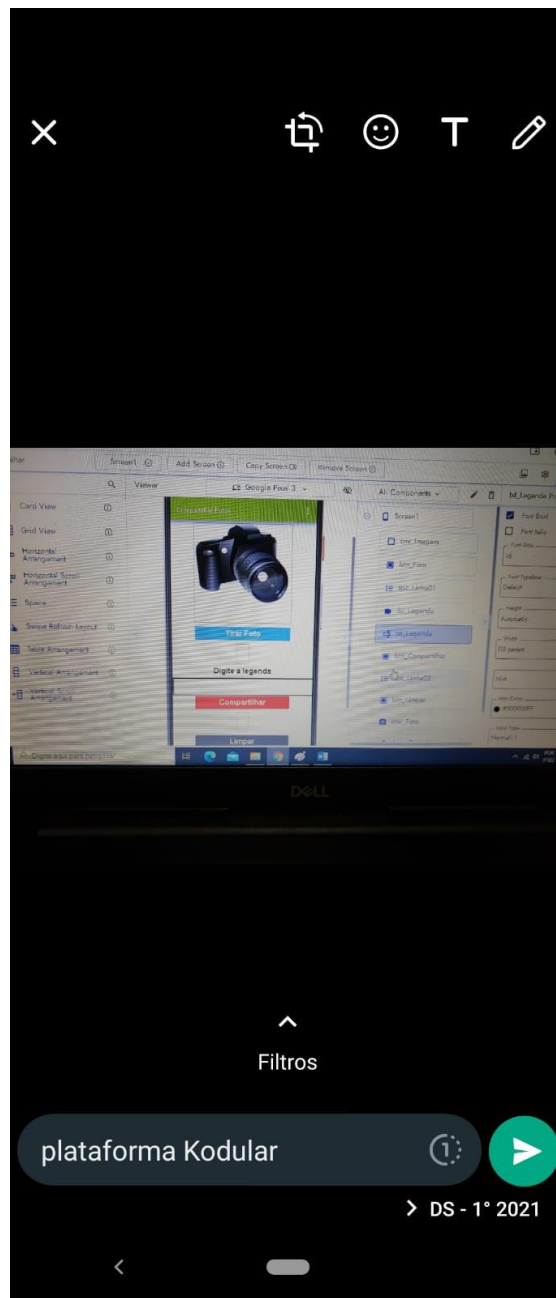


Figura 18 - Compartilhando a foto com Legenda



Envie para o seu tutor um vídeo mostrando a tela do celular com o projeto realizado por você na etapa “Você no comando”. É importante demonstrar as funcionalidades desenvolvidas até aqui.

Envie também os códigos utilizados. Aproveite para customizar o projeto “**Compartilhar**” com suas cores e uma imagem escolhida por você.