

**Nome:** Maurício Macário de Farias Junior

1) Apresente o trecho de código, que dado uma determinada url, que direciona para um arquivo de imagem, faça a leitura de seu conteúdo, e retorne o mesmo em um objeto InputStream.

**R:**

```
URL url = new URL("http://image10.bizrate-images.com/resize?sq=60&uid=2216744464");
Bitmap bmp = BitmapFactory.decodeStream(url.openConnection().getInputStream());
imageView.setImageBitmap(bmp);
ByteArrayOutputStream bos = new ByteArrayOutputStream();
bmp.compress(CompressFormat.PNG, 0, bos);
byte[] bmpdata = bos.toByteArray();
ByteArrayInputStream bs = new ByteArrayInputStream(bmpdata);
```

2) Existe restrição de carregar um arquivo de imagem externo por meio da Thread principal? Explique como você pode carregar estes arquivos sem a ocorrências de erros de permissão de requisições de rede.

**R:** Sim, Adicionando as seguintes linhas ao arquivo AndroidManifest.xml

```
<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET" />
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE" />
```

3) Qual o propósito da classe BitmapFactory? No exemplo apresentado em aula, qual suporte que a classe ofereceu para o carregamento das imagens externas.

**R:** Decodifica uma inputStream para um bitmap, no exemplo, ofereceu suporte para visualização da imagem nas telas

4) Cite dois exemplos de métodos de carga (atualização) de imagens em um objeto da classe ImageView. No exemplo mostrado em sala um método referenciou arquivo de origem local enquanto outro referenciou arquivo de origem externa.

**R:** A imagem pode ser referenciada por uma URL, ou por um caminho do computador.