

Câmera

Nossa aplicação

- Iremos criar uma aplicação que faz a foto e exibe na tela.
- Nossa aplicação não salva a foto no dispositivo diretamente, para isso é necessário a utilização de outro [plugin](#) que não vimos em aula.

Faça o setup inicial da aplicação no prompt de comando

- `cordova create AppCamera com.gutoxavier.appcamera AppCamera`
- `cd AppCamera`
- `cordova platform add android`
- `cordova run android --device`

Adicione o plugin de acesso à câmera

- `cordova plugin add cordova-plugin-camera`

Adicione o plugin para trabalhar com o browser dentro da sua aplicação

- `cordova plugin add cordova-plugin-inappbrowser`

index.html

```
1  <!DOCTYPE html>
2
3  <html>
4      <head>
5          <meta name="format-detection" content="telephone=no">
6          <meta name="msapplication-tap-highlight" content="no">
7          <title>Minha Câmera</title>
8      </head>
9      <body>
10         <button onclick= "Foto() ;">Foto</button><br>
11         <img id = "MinhaImagem" style="width:200px"></img>
12         <script type="text/javascript" src="cordova.js"></script>
13
14     </body>
15 </html>
16
```

index.js

```
1 function Foto() {  
2     navigator.camera.getPicture(Sucesso, Erro, {  
3         quality: 50,  
4         destinationType: Camera.DestinationType.DATA_URL  
5     });  
6  
7     function Sucesso(imageData) {  
8         var image = document.getElementById('MinhaImagem');  
9         image.src = "data:image/jpeg;base64," + imageData;  
10    }  
11  
12    function Erro(message) {  
13        alert('Erro: ' + message);  
14    }  
15 }
```