

Nuevos Paradigmas de Interacción

Practica 3 Android (Punto Gestos Foto)

Realizado por:

José Antonio Jiménez Montañés

Carlos Cobos Suárez

Introducción

Esta aplicación se pide que reconozca un patrón que previamente hemos guardado y una vez reconocido se ejecuta la aplicación de la cámara para lanzar una fotografía que se nos guardara en el dispositivo.

Desarrollo

Para el desarrollo de esta aplicación se ha hecho uso de las clases `GestureLibrary` y `GestureOverlayView`. La primera lo que hace es guardar en una base de datos los gestos que vamos a reconocer, en nuestro caso nada más que un gesto.

Para poder reconocer un gesto tenemos que implementar la interfaz `GestureOverlayView.OnGesturePerformedListener` en la clase principal de la aplicación. Al dibujar sobre un `GestureOverlayView` salta un evento el cual en nuestra clase lo capturamos con la función `onGesturePerformed`.

En dicha función capturamos el gesto que ha hecho el usuario para bien, meterlo en la base de datos o comparar si hay alguno en la base de datos que tenga semejanza.

Al compararlo con la base de datos nos dice qué grado de satisfacción tiene, cuanto más, más complejo resultará hacer el mismo gesto.

Una vez el gesto corresponde llamamos a la cámara con un `Intent` de tipo `MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE` especificándole la ruta donde se va a guardar la fotografía que se tome.

Problemas encontrados

El guardado del patrón para su reutilización ha resultado ser un problema insalvable debido a los permisos de escritura en nuestros dispositivos y versiones de Android, sobre todo para el guardado en la memoria interna del teléfono.

Otro punto que nos ha resultado imposible de resolver es que el dispositivo realice la foto de forma automática, actualmente salta la aplicación y el usuario le tiene que darle manualmente al botón de capturar la fotografía.

Bibliografía

<http://www.androidexperto.com/trucos-consejos-android/configurar-android-gestos-tactiles/>

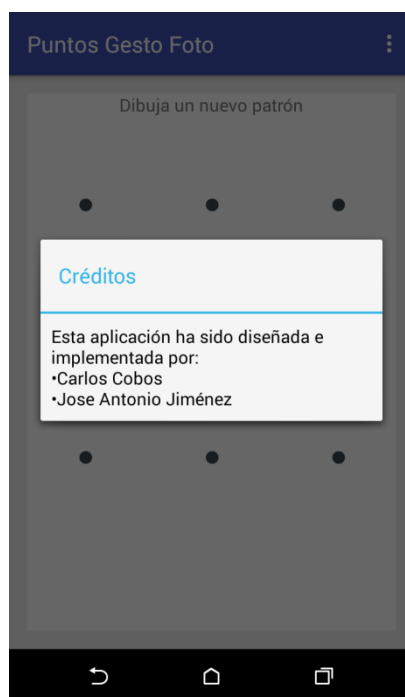
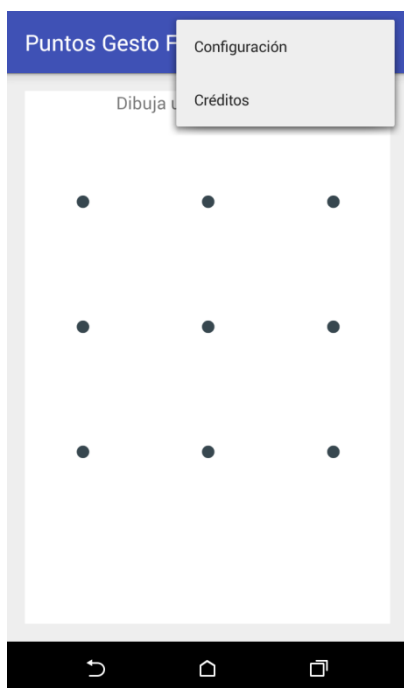
<http://developer.android.com/intl/es/reference/android/hardware/Camera.html>

Manual de Usuario

Cuando iniciamos la aplicación nos pide que pongamos un patrón para su posterior reconocimiento:



Una vez guardado el patrón, deberemos de introducirlo para ejecutar la aplicación de la cámara, o también si quisiéramos en el menú que hemos colocado en la parte superior derecha podemos reiniciar de nuevo para el guardado del patrón (también se puede acceder a los créditos de la aplicación):



Indicamos el patrón (que puede ser libre totalmente, aunque se ha puesto un fondo con 9 puntos pero solo como referencia) :



Una vez guardado, nos pedirá que lo reproduzcamos y si es correcto con un margen de error que hemos establecido se abrirá la cámara:

