



APLIKACJE MOBILNE

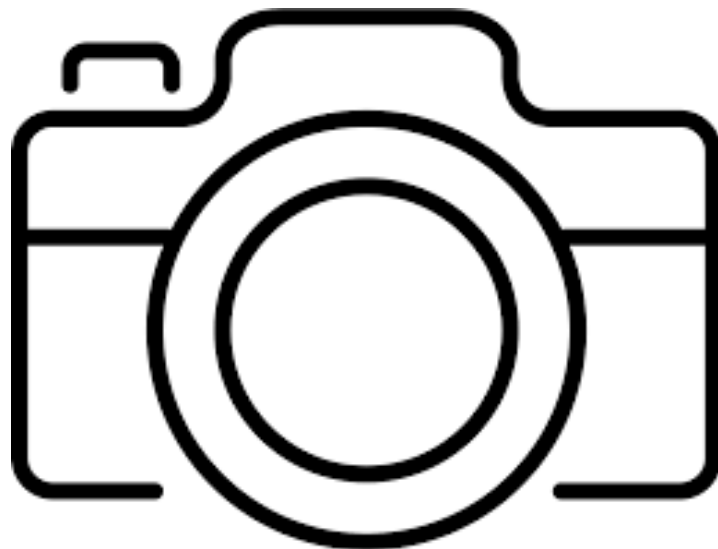
Wykład 12

dr Artur Bartoszewski



Camera

Wykonywanie zdjęć za pomocą kamery smartfona



Najprostszą metodą wykonania fotografii jest wysłanie do systemu intencji niejawnej, która będzie obsługiwana przez wbudowaną aplikację obsługi kamery.

```
Intent fotka = new Intent(MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);  
startActivityForResult(fotka, requestCode: 1);
```

MediaStore.**ACTION_IMAGE_CAPTURE** – pobieranie obrazu

MediaStore.**ACTION_VIDEO_CAPTURE** – pobieranie wideo

Intencję wysyłamy do systemu poleceniem `startActivityForResult()` gdyż oczekujemy odpowiedzi wywołanej aplikacji – czyli fotografii

Kamera

Aby odebrać odpowiedź aplikacji obsługi kamery nadpisujemy metodę systemową `onActivityResult()`

```
@Override
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, @Nullable Intent data) {
    if (requestCode == 1 && resultCode == RESULT_OK) {
        Bundle extras = data.getExtras();
        Bitmap bitmap = (Bitmap) extras.get("data");
        ramka.setImageBitmap(bitmap);
    }
}
```

Kamera zwraca bitmapę zapakowaną jako Bundle – standardowy identyfikator to „data”.

Zawartość paczki możemy zapisać w zmiennej typu Bitmap i przekazać do programu (np. wyświetlić w komponencie ImageBox).

ZADANIE PRAKTYCZNE:

Kamera

Przykład 1 – aplikacja wykonuje zdjęcie i wyświetla na ekranie.

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
    Button migawka;  
    ImageView ramka;  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
        migawka=findViewById(R.id.button01);  
        ramka=findViewById(R.id.imageView01);  
        migawka.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
            @Override  
            public void onClick(View v) {  
                Intent fotka = new Intent(MediaStore.ACTION_VIDEO_CAPTURE);  
                startActivityForResult(fotka, requestCode: 1);  
            }  
        });  
    }  
}
```

Kamera

Przykład 1. c.d.

```
@Override
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, @Nullable Intent data) {
    if (requestCode == 1 && resultCode == RESULT_OK) {
        Bundle extras = data.getExtras();
        Bitmap bitmap = (Bitmap) extras.get("data");
        ramka.setImageBitmap(bitmap);
    }
}
```

Kamera

Przykład 2 – aplikacja wykonuje zdjęcie i zapisuje na dysku – z numerem kolejnym w nazwie.

```
Button migawka;  
TextView opis;  
int licznik=0;  
@Override  
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
    super.onCreate(savedInstanceState);  
    setContentView(R.layout.activity_main);  
    migawka=findViewById(R.id.button01);  
    opis=findViewById(R.id.textView01);  
    migawka.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
        @Override  
        public void onClick(View v) {  
            akcja();  
        }  
    });  
}
```


Kamera

Przykład 2 – c.d.

```
private void akcja() {
    Intent zdjecie = new Intent(MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
    File fotka=null;

    String nazwaPliku="fotka_"+String.valueOf(++licznik);
    String rozszerzenie=".jpg";
    String sciezka="";
    File katalog = Environment.getExternalStoragePublicDirectory(Environment.DIRECTORY_PICTURES);
    try {
        fotka = File.createTempFile(nazwaPliku,rozszerzenie,katalog);
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
    zdjecie.putExtra(MediaStore.EXTRA_OUTPUT, Uri.fromFile(fotka));
    startActivityForResult(zdjecie, requestCode: 1);
    sciezka=katalog.getAbsolutePath()+"/"+nazwaPliku+rozszerzenie;
    Log.d( tag: "LOG:",sciezka);
    opis.setText(sciezka);
}
```

Canvas – rysowanie po ekranie



Wstęp to tworzenia własnej grafiki – rysowanie na obiekcie Canvas

Aby wykonywać rysunki, będziemy korzystać z obiektu klasy Canvas - można go uznać za płótno, po którym będziemy rysować.

W najprostszym przypadku Canvas przykryje całość ekranu. Należy więc utworzyć obiekt klasy Canvas i ustawić go zamiast domyślnego layoutu (tego określanego w pliku XML) – poleceniem `setContent()`

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    setContentView(new CanvasView(context, this));
}
```

Klasę CanvasView należy dodać do projektu

Aby wykonywać rysunki, będziemy korzystać z obiektu klasy Canvas - można go uznać za płótno, po którym będziemy rysować.

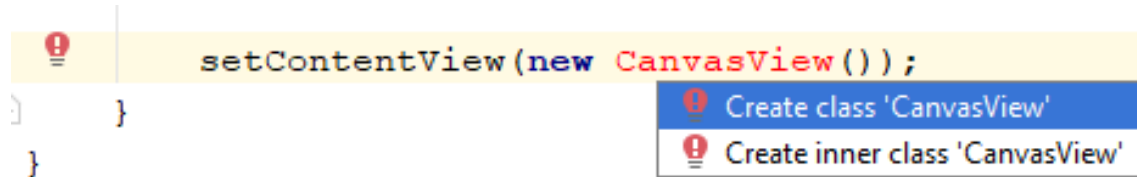
W najprostszym przypadku Canvas przykryje całość ekranu. Należy więc utworzyć obiekt klasy Canvas i ustawić go zamiast domyślnego layoutu (tego określanego w pliku XML) – poleceniem `setContent()`

```
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);
    setContentView(new CanvasView( context: this));
}
```

Klasę CanvasView należy dodać do projektu

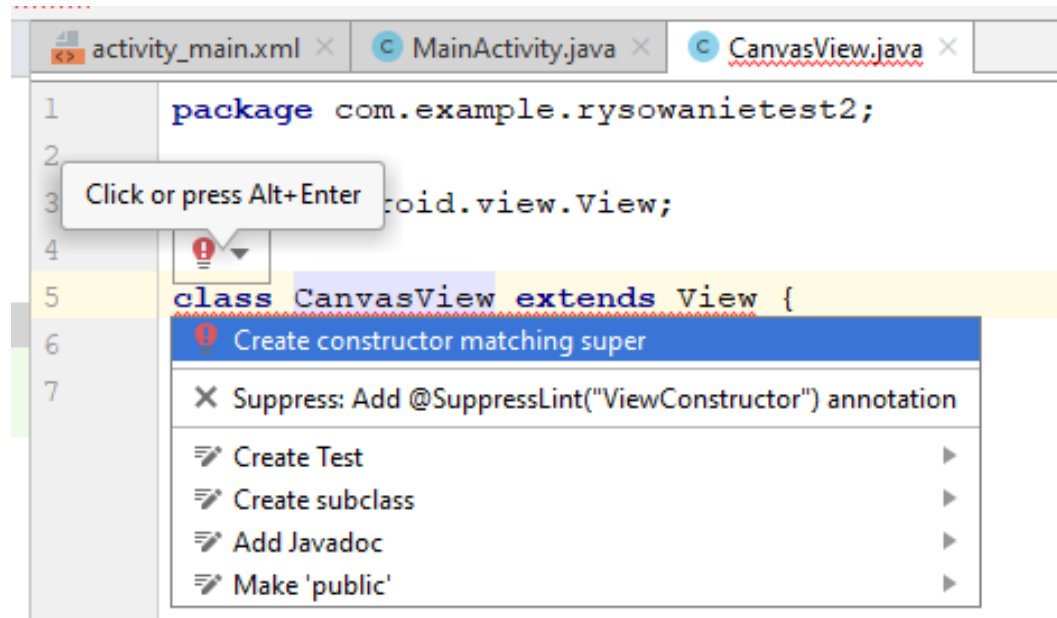
Canvas

Klasę CanvasView należy dodać do projektu



Utworzony zostanie plik CanvasView.java zawierający klasę CanvasView

Należy teraz dodać konstruktor klasy



Canvas

Klasę CanvasView należy dodać do projektu

```
activity_main.xml x MainActivity.java x CanvasView.java x
1 package com.example.rysowanietest2;
2
3 import android.content.Context;
4 import android.graphics.Canvas;
5 import android.view.View;
6
7 class CanvasView extends View {
8     public CanvasView(Context context) {
9         super(context);
10    }
11
12    @Override
13    protected void onDraw(Canvas canvas) {
14        super.onDraw(canvas);
15    }
16 }
```

Następnie nadpisujemy metodę onDraw()

Aby rysować na canvas-ie należy oprogramować metodę onDraw

Canvas

Do rysowania na canvas-ie służy „pędzel” – czyli obiekt klasy Paint.

```
Paint paint = new Paint();  
paint.setARGB(a: 255, r: 0, g: 0, b: 0);  
paint.setStyle(Paint.Style.FILL_AND_STROKE);
```

Możemy ustawiać właściwości płótna (np. kolor)

```
canvas.drawColor(Color.CYAN);
```

Pobieranie aktualnego rozmiaru płótna

```
canvas.getWidth();  
canvas.getHeight();
```

Canvas

Do rysowania na canvas-ie służy „pędzel” – czyli obiekt klasy Paint.

```
Paint paint = new Paint();  
paint.setARGB(a: 255, r: 0, g: 0, b: 0);  
paint.setStyle(Paint.Style.FILL_AND_STROKE);
```

Możemy ustawiać właściwości płótna (np. kolor)

```
canvas.drawColor(Color.CYAN);
```

Pobieranie aktualnego rozmiaru płótna

```
canvas.getWidth();  
canvas.getHeight();
```


Rysowanie prymitywów graficznych:.

```
canvas.drawLine( startX: 0, startY: 0, stopX: 500, stopY: 500, paint);  
canvas.drawRect( left: 10, top: 10, right: 300, bottom: 300, paint);
```

ZADANIE PRAKTYCZNE:

„Wygaszacz ekranu”

Canvas

```
public class MainActivity extends AppCompatActivity {  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_main);  
        setContentView(new CanvasView( context: this));  
    }  
}
```

Canvas



```
activity_main.xml x MainActivity.java x CanvasView.java x
4      import android.graphics.Canvas;
5      import android.graphics.Color;
6      import android.graphics.Paint;
7      import android.view.View;
8
9      import java.util.Random;
10
11     class CanvasView extends View {
12         Paint paint1= new Paint();
13         Paint paint2= new Paint();
14         Random random = new Random();
15
16     public CanvasView(Context context) {
17         super(context);
18     }
19 }
```

Canvas

```
@Override
protected void onDraw(Canvas canvas) {

    int x1,y1,dx1,dy1,x2,y2,dx2,dy2;
    paint1.setColor(Color.argb(random.nextInt( bound: 255), random.nextInt( bound: 255),
                                     random.nextInt( bound: 255), random.nextInt( bound: 255)));
    paint2.setColor(Color.argb( alpha: 255, red: 255, green: 255, blue: 255));
    x1= random.nextInt(canvas.getWidth());
    y1= random.nextInt(canvas.getHeight());
    dx1 = random.nextInt( bound: 10)-5;
    dy1 = random.nextInt( bound: 10)-5;
    x2= random.nextInt(canvas.getWidth());
    y2= random.nextInt(canvas.getHeight());
    dx2 = random.nextInt( bound: 10)-5;
    dy2 = random.nextInt( bound: 10)-5;
```

- Losujemy kolor pędzla,
- Losujemy dwa punkty (x1,y1) oraz (x2,y2) - początek i koniec odcinka
- Losujemy wektory o które przesuwać będziemy końce odcinka (dx1,dy1) oraz (dx2,dy2)

Canvas

```
int i=1;
while (i<200) {
    canvas.drawLine(x1, y1, x2, y2, paint1);
    x1+=dx1;
    y1+=dy1;
    x2+=dy2;
    y2+=dy2;
    if ((x1>=canvas.getWidth()) || (x1<=0) ) {dx1=(-dx1);}
    if ((x2>=canvas.getWidth()) || (x2<=0) ) {dx2=(-dx2);}
    if ((y1>=canvas.getHeight()) || (y1<=0) ) {dy1=(-dy1);}
    if ((y2>=canvas.getHeight()) || (y2<=0) ) {dy2=(-dy2);}
    i++;
}
```

- W pętli rysujemy 200 odcinków, za każdym razem przesuwając ich końce o wektory przesunięcia

Canvas

```
try {  
    Thread.sleep( millis: 1000); // odroczenie(zatrzymanie wątku) na jedną sekundę  
}  
catch ( InterruptedException e) {  
    System.out.println("np. zosta,em obudzony przedwcześnie");  
}  
invalidate(); // polecenie odrysowania Canvas-u
```

- Aby uzyskać prostą animację możemy uśpić wątek na określony czas, a następnie wydać polecenie przerysowania Canvas-u (ponownego wykonania metody onPaint)

