

 06

## Invocando a câmera

Agora é necessário colocar funcionalidades nas alterações que fizemos.

Coloque um listener que chamará a câmera para tirar uma foto. Utilize a constante da classe **MediaStore** para chamar a câmera !

Não se esqueça que para armazenarmos a foto é necessário indicar que a foto tem que ser salva na pasta padrão do nosso aplicativo.