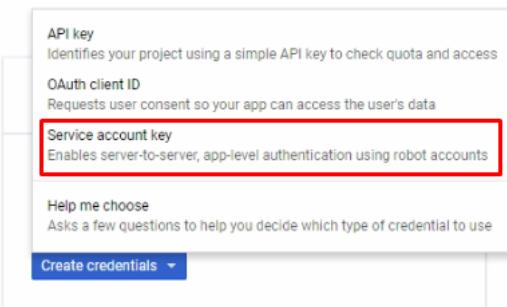


## Mão à obra: Configurando chaves de acesso

Nós configuramos nosso projeto para que seja possível enviar as imagens dos livros para o *bucket* que está no Google Cloud, porém precisamos de uma chave com as credenciais necessárias que será utilizada por nossa aplicação para enviar as imagens dos livros, vamos configurar agora essa credencial de acesso. Para isso, clique no ícone *hamburger* e pesquise por **APIs & Services**

The screenshot shows the Google Cloud APIs & Services dashboard. The navigation bar at the top has 'Home' selected. Below it, the 'APIs & Services' tab is also selected. The menu includes 'Support', 'IAM & admin', and 'Getting started'.

Na sequência, clique na aba **Credentials** e na opção de configuração da credencial selecione **Service account key** para que nossa aplicação da Casa do Código seja capaz de acessar programaticamente o serviço do Cloud Storage do Google.



Feito isso, devemos dar o nome para essa credencial que estamos configurando, podemos dar o nome que desejarmos, por exemplo **permitir-acesso-servicos-google-cloud** e na permissão **Role** escolha que tal conta terá a possibilidade de realizar edição no projeto, sendo assim possível tanto de realizar a leitura como a escrita de dados. Escolha a opção **Editor** para essa conta, para finalizar, faça o download da chave no formato JSON para que nossa aplicação que ainda está no ambiente local de desenvolvimento salve as imagens no Bucket.

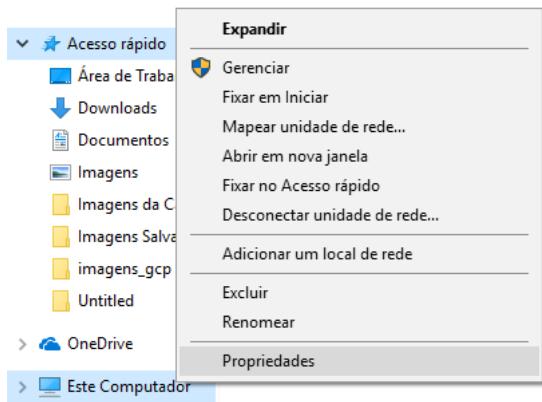
The screenshot shows the 'Service account' creation form. It includes fields for 'Service account name' (set to 'permitir-acesso-servicos-google-cloud'), 'Role' (set to 'Select a role'), 'Service account ID' (set to 'permitir-acesso-servicos-google-cloud@trans-dogfish-193615.iam.gserviceaccount.com'), and 'Key type' (set to 'JSON'). There are also 'Create' and 'Cancel' buttons at the bottom.

A criação do objeto Storage na classe FileSaver vai procurar essas credencias de acesso presentes no arquivo JSON através da variável de ambiente **GOOGLE\_APPLICATION\_CREDENTIALS**, precisamos configurar na nossa máquina essa variável de

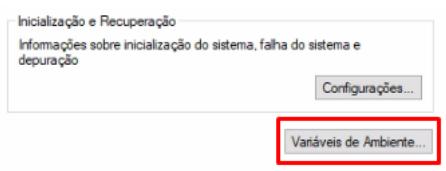
ambiente:

## Windows

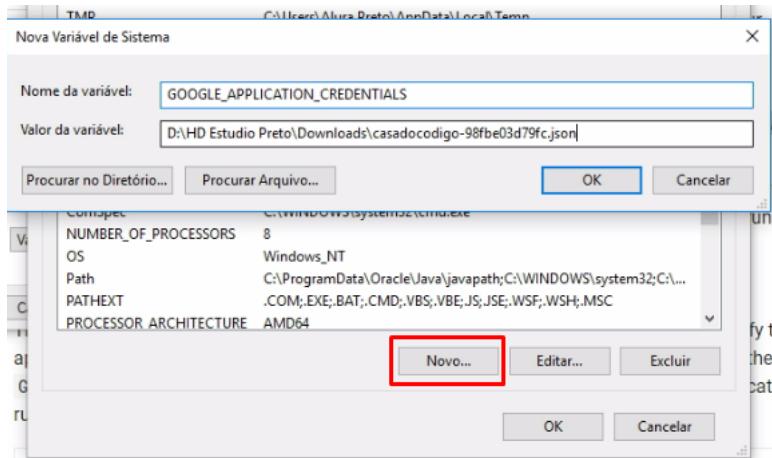
Para configurar a variável de ambiente no Windows, clique com o botão direito do mouse em **Este computador** e posteriormente em **Propriedades**



Na sequência, clique em **Configurações avançadas do sistema** e posteriormente selecione **Variáveis de ambiente**



Posteriormente vá até a parte das variáveis do sistema, clique em Novo e insira a nova variável de ambiente do Google cujo valor é o arquivo JSON com as credenciais de acesso ao Bucket:



Feito isso, faça logout da sua máquina para que a mudança seja realizada e nossa aplicação consiga ler esse arquivo.

## Ubuntu

Abra o terminal e digite:

```
sudo -H gedit /etc/environment
```

Ao abrir o editor de texto, coloque uma entrada referente a variável de ambiente do Google:



```
*environment  
/etc  
PATH="/usr/local/sbin:/usr/local/bin:/usr/sbin:/usr/bin:/sbin:/bin:/usr/games:/usr/local/games"  
GOOGLE_APPLICATION_CREDENTIALS="LOCAL DA CHAVE"
```

Feito isso, salve o arquivo, faça logout da sua máquina para que a mudança seja realizada e nossa aplicação consiga ler esse arquivo.

## MAC

Abra o terminal e digite:

```
touch ~/.bash_profile  
open -aTextEdit.app ~/.bash_profile  
export GOOGLE_APPLICATION_CREDENTIALS=[Local da chave]
```

Feito isso, salve o arquivo, faça logout da sua máquina para que a mudança seja realizada e nossa aplicação consiga ler esse arquivo. Na sequência, vamos cadastrar um livro e veremos o resultado.