

Transcrição

[00:00] Agora vamos ver se a mensagem que foi enviada contendo os bytes, um Array de bytes da imagem da câmera, se essa mensagem chega lá do outro lado do projeto TestDrive (Portable), vamos fazer isso agora, vou colocar o usuário “joao@alura.com.br”, a senha “alura123”, agora vamos entrar, vamos para o perfil e lá no perfil vamos tirar a foto, tirando a foto, clica no “Ok”.

[00:33] Aqui já capturamos a imagem através da câmera e convertemos isso para bytes, vamos mandar esses bytes por mensagem, pela mensagem “FotoTirada” que vai ser interceptada pelo projeto TestDrive.Portable.

[00:51] Vamos rodando agora a aplicação, muito bem, agora chegamos no MasterViewModel que conseguiu interceptar com sucesso a mensagem “FotoTirada” e aqui eu tenho o parâmetro que foi passado que é o Array de Bytes, que é exatamente aquele que foi enviado lá pelo outro projeto do Android.

[01:10] O que precisamos fazer agora é converter esse Array de bytes em tipo que possa ser lido e posso ser atribuído a nossa variável, à nossa propriedade que está armazenando a imagem temporária do perfil do usuário, que no caso é o quê? É o “FotoPerfil”, que é um “ImageSource”, temos que pegar o Array de bytes e converter esse Array em um “ImageSource” como fazemos isso?

[01:43] Vamos definir o nosso “FotoPerfil” que vai ser o quê? Vai ser um “ImageSource”, só que aqui eu vou fazer uma conversão, eu vou transferir esses dados do Array de bytes para um “ImageSource”, fazemos isso utilizando a partir da classe “ImageSource”, fazemos um “FromStream”, que vai garantir que eu leia todos esses bytes e converta para um “ImageSource”.

[02:17] Aqui dentro do “FromStream” que é um método eu tenho o quê? Eu tenho uma função anônima, que é uma “Func” que recebe o tipo “Stream”, essa função anônima eu tenho que escrevê-la em formato de expressão lambda, eu vou até pular uma linha aqui para ficar mais claro, ele é uma expressão lambda e ela vai receber o quê?

[02:39] Ela vai receber exatamente um novo Stream, mas que tipo de Stream que eu vou utilizar, eu não vou usar qualquer “Stream”, eu vou usar um Stream de memória, como eu tenho um Array de bytes e esses bytes já estão em memória, eu tenho que utilizar um Stream de memória.

[02:57] Eu faço “new”, eu crio aqui uma nova Instância de um “MemoryStream” e aqui dentro eu vou passar um Array de bytes e ele é aquele que chegou junto com a mensagem da “FotoTirada”, eu passo aqui o nosso Array de bytes que será convertido então para um Stream, que vai ser lido pela nossa classe “ImageSource”, que vai se transformar na nossa foto de perfil.

[03:30] Vamos rodar a aplicação agora e verificar, agora eu vou entrar com o usuário “joao@alura.com.br”, a senha “alura123”, vou entrar agora, vou para o perfil, clico no perfil, tirar foto, clicar no “Ok” da câmera, agora ele vai enviar a mensagem com o Array de bytes e não trocou a nossa imagem, não trocou a imagem do usuário, porquê?

[04:02] Vamos dar uma olhada, vamos investigar agora o nosso “MasterViewModel”, onde preenchemos aqui a “FotoPerfil”, definimos “FotoPerfil” corretamente a partir do “ImageSource”, mas por que não está sendo exibido aqui na tela, por que não trocou a imagem do perfil do usuário?

[04:23] Vamos dar uma olhada nessa propriedade para ver se ela está atualizando, se ela está lançando, se está informando o Xamarin, que teve uma alteração na propriedade, vamos lá no “FotoPerfil”, agora está explicado, aqui no

“private set” olha, definimos “FotoPerfil” igual a “value”, mas não fizemos, como existem outras propriedades aqui, não chamamos aquele método “OnPropertyChanged”, por isso não estamos tendo a atualização da imagem na tela.

[04:58] Agora vamos rodar de novo a aplicação, agora vou entrar com usuário “joao@alura.com.br”, senha “alura123”, vamos entrar agora, clicando no perfil, agora vamos lá tirar a foto, vamos dar “Ok”, na câmera, vamos executar, muito bem, agora está exibindo aqui exatamente a foto que foi tirada pelo aplicativo do Android, pela câmera.

[05:32] Com isso vimos como, a partir de uma atividade da nossa aplicação TestDrive, conseguimos chamar uma Activity, uma atividade de outro aplicativo do Android, que no caso é a câmera, através do quê? De um “intent”, um “intent” informou a aplicação, o aplicativo de câmera, que a nossa intenção era tirar uma foto, capturar uma imagem e no retorno obtivemos o resultado com a imagem, no “intent” passamos o quê?

[06:06] Passamos a informação do local do arquivo, onde gravar esses dados e no retorno pegamos esse resultado e convertemos Isso em um Array de bytes, que saiu da aplicação do Android, do projeto Droid, passamos lá para o projeto Portable através de um Array de Bytes que foi convertido no “ImageSource”, que é um formato que pode ser exibido na tela, como uma propriedade do controle do componente “image” do Xamarin Forms.

[06:43] É uma pena não ter rodado aqui a câmera de verdade, que é a câmera do nosso estúdio aqui, no nosso emulador do Android, mas eu tenho gravado aqui um vídeo que eu fiz há alguns dias, dessa aplicação rodando no nosso notebook de desenvolvimento, eu consegui realmente rodar a câmera do Android, do emulador de Android, com a nossa aplicação, só para mostrar para vocês, vou abrir aqui o arquivo MP4.

[07:13] Aqui estou informando aqui o usuário e a senha, vou entrar na aplicação e ele vai chegar lá no perfil, ele vai entrar agora, estou entrando e aqui eu vou lá clicar no perfil, vou tirar foto, quando eu clico em tirar foto vai aparecer a minha imagem no emulador mesmo, eu vou clicar no “Ok” e ele vai sair da aplicação do aplicativo da câmera e vai mandar a imagem da câmera de volta para aplicação do TesteDrive.

[07:47] Com isso conseguimos fazer todo esse ciclo, que é chamar uma aplicação, um aplicativo, chamar uma atividade do Android a partir do projeto Portable, tratar esses dados, tratar esse “intent” que é enviado para uma outra aplicação do Android, que no caso é a câmera, essa aplicação devolver os dados de volta para gente, tratando os dados de retorno e utilizando a nossa aplicação Xamarin Forms.

[08:17] Com isso fechamos esse ciclo, espero que vocês tenham gostado bastante dessa aula, espero que vocês estejam se divertindo, assim como eu estou, muito obrigado e até a próxima.