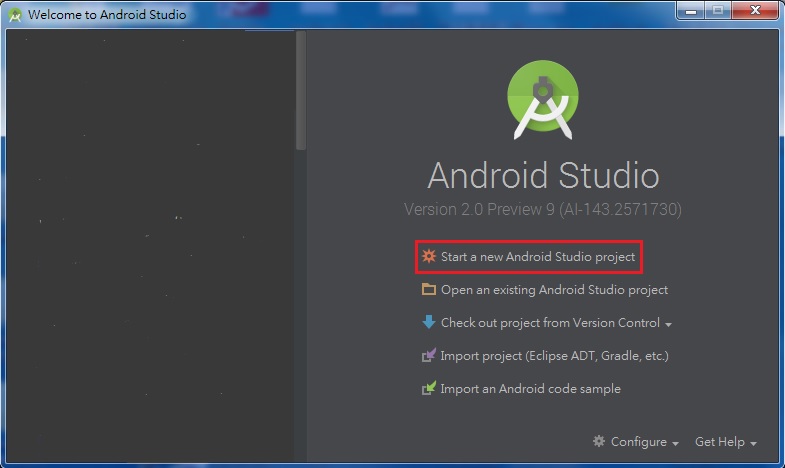
**ID Camera相關文件**

**開發環境:**開發工具(IDE):  
Android Studio 2.0 Preview 9版本

Android Studio安裝環境系統需求:  
  


Android Studio下載網址:   
<http://developer.android.com/intl/zh-tw/sdk/index.html#Requirements>  
  
Java Development Kit (JDK)7 下載網址:  
<http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk7-downloads-1880260.html>

**AAR使用方式:**  
安裝好Android Studio後:

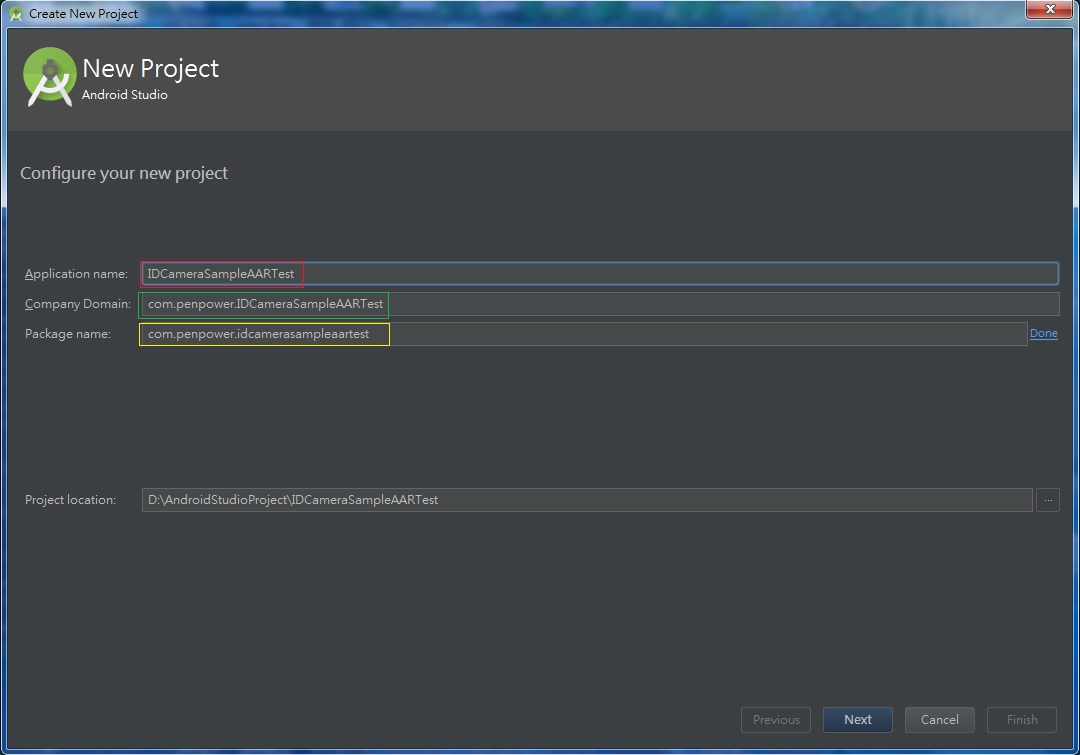
步驟1.: 開啟Android Studio後可以看到以下畫面，點選紅色框選處，新增一個專案。  


步驟2:紅色框框為:自己定義的專案名稱，可隨意命名(開頭英文字幕必須大寫)

綠色框框為:專案隸屬公司，可依據公司名稱命名(開頭必須已com.開頭)

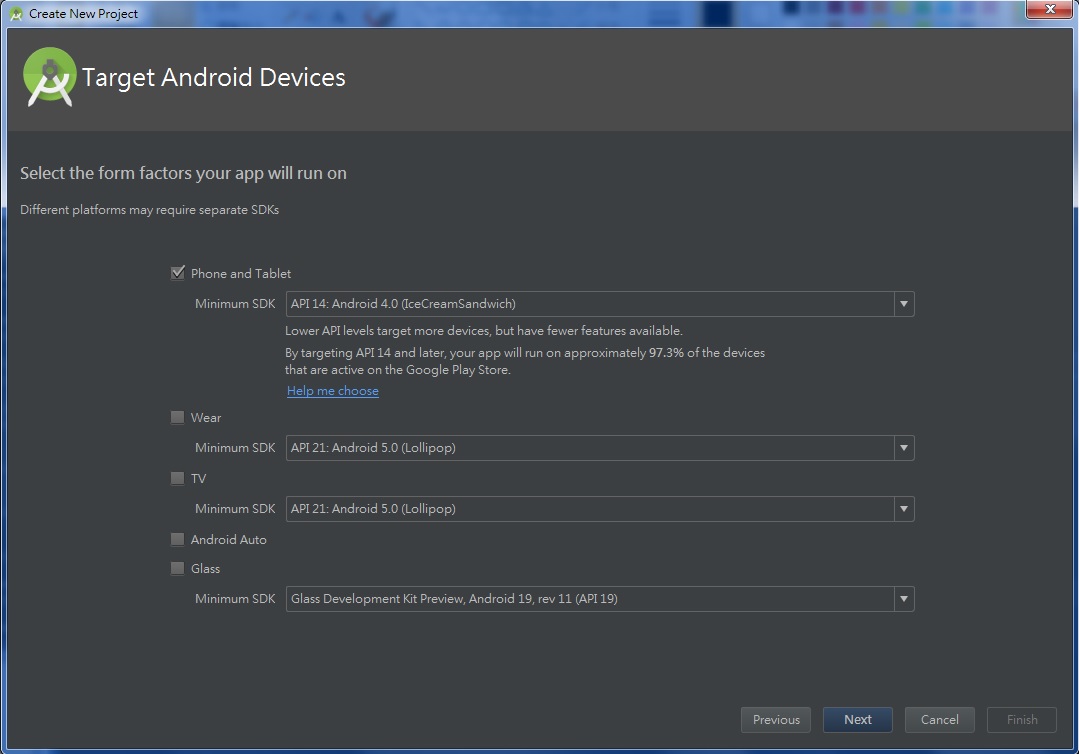
黃色光光為:專案包名，與類別結構，名稱通常與專案名稱相同(命名必須

全為小寫)，填寫完成點選Next。



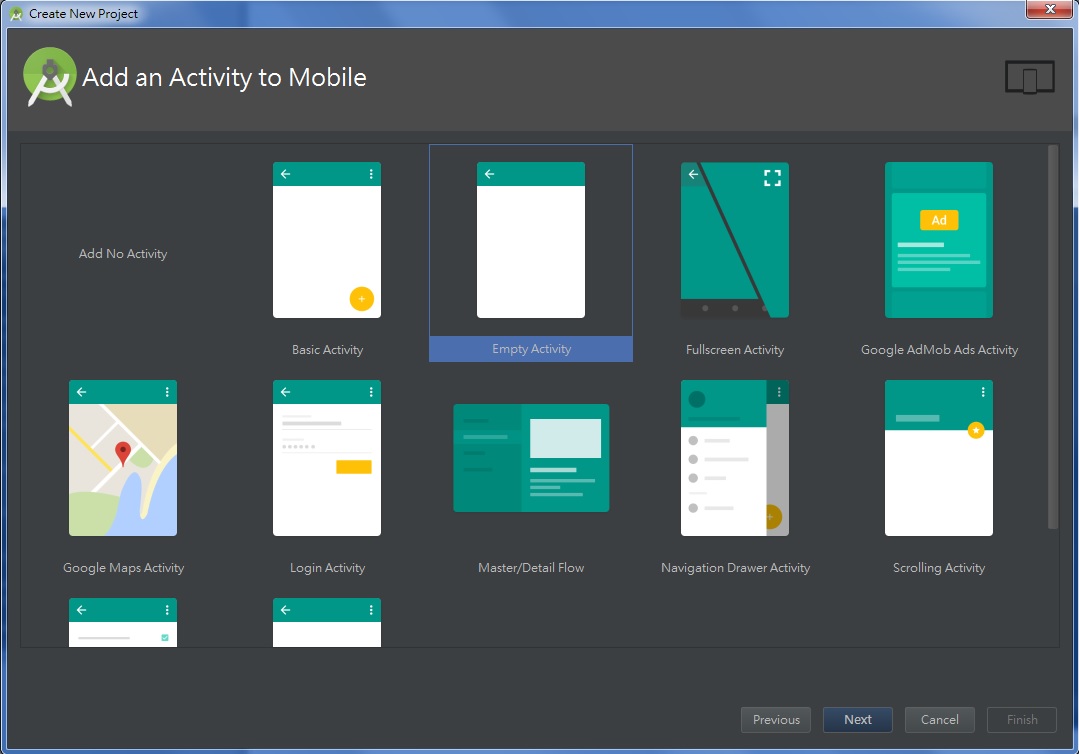
步驟3:可選專案所要使用的SDK版本，通常不需選擇，預設即可，選完後即可

點選Next。



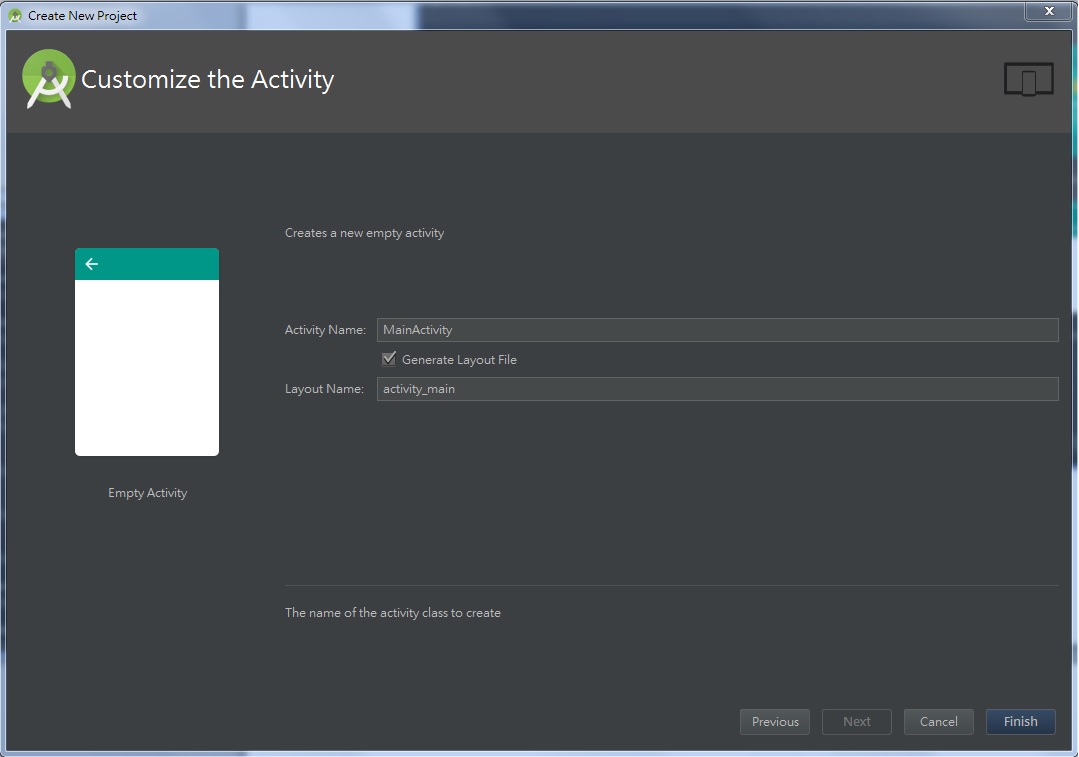
步驟4: 選擇專案初始畫面，可依照自行需求選擇，但請先選擇Empty Activity，

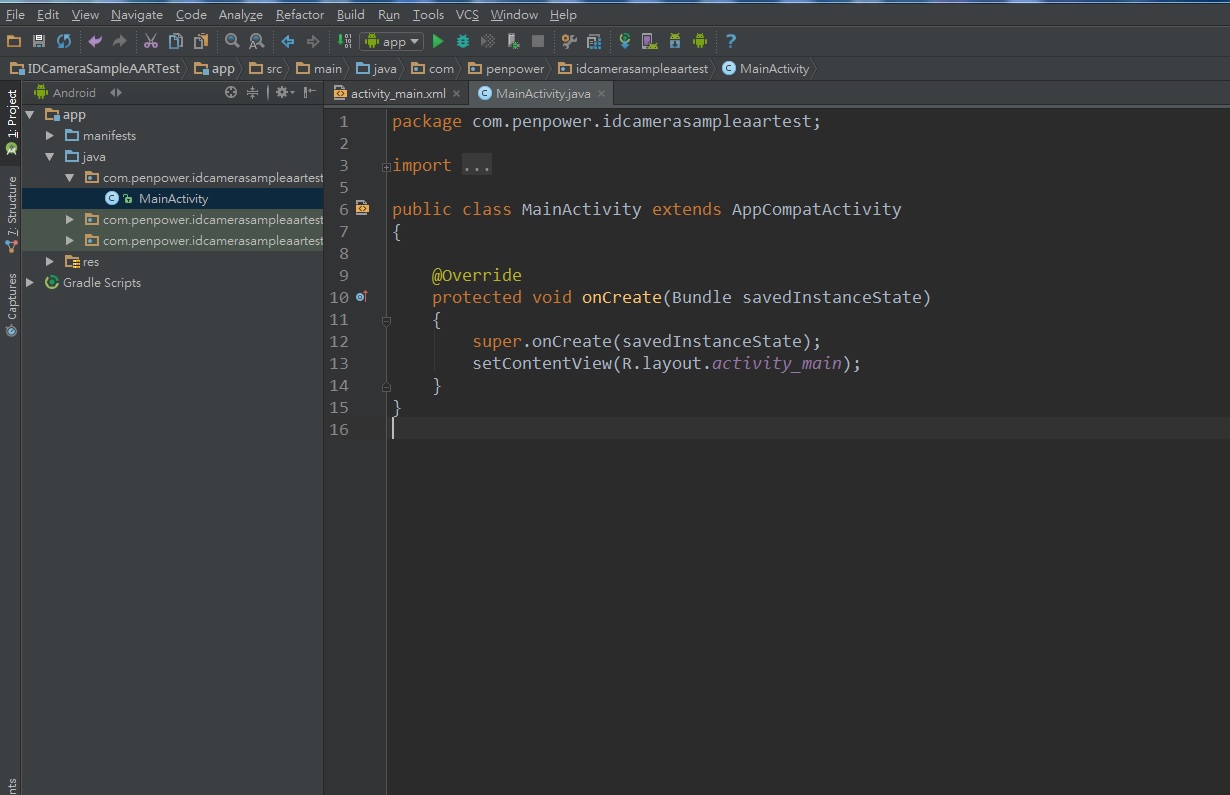
選擇完即可點選Next。

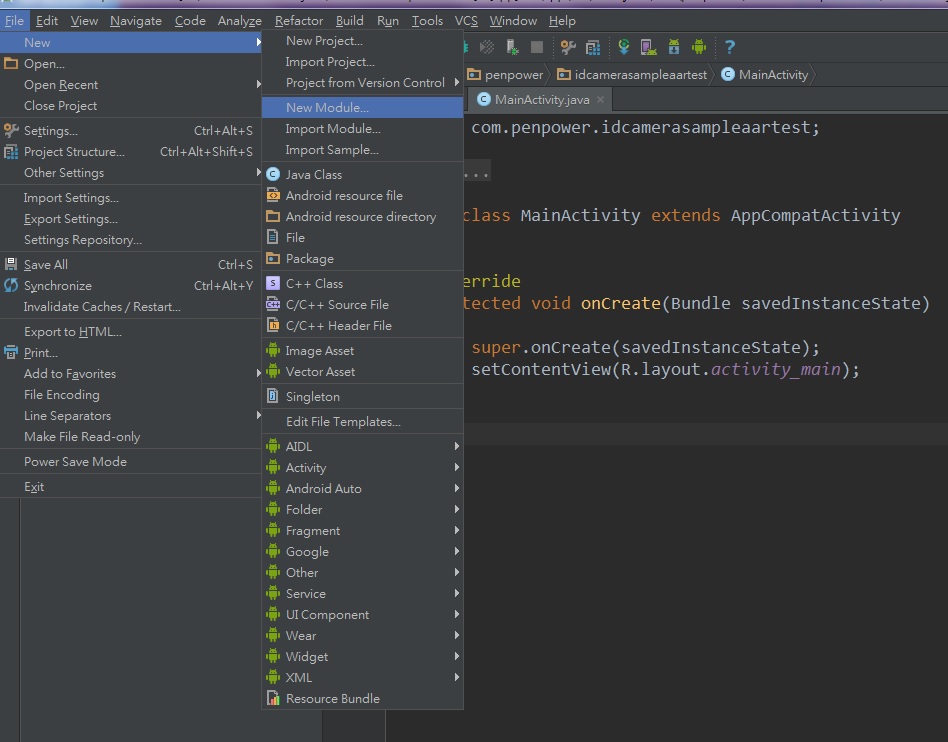


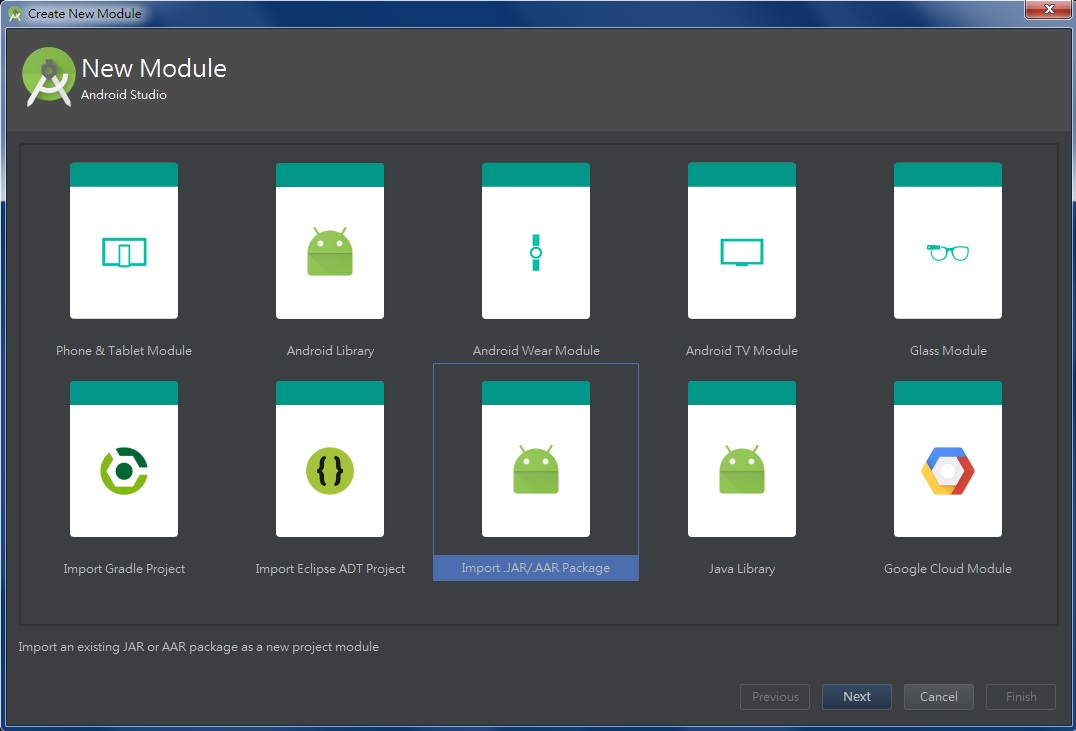
步驟5: 主要Activity名稱，此步驟使用預設即可，若要自行定義也可以，填寫後

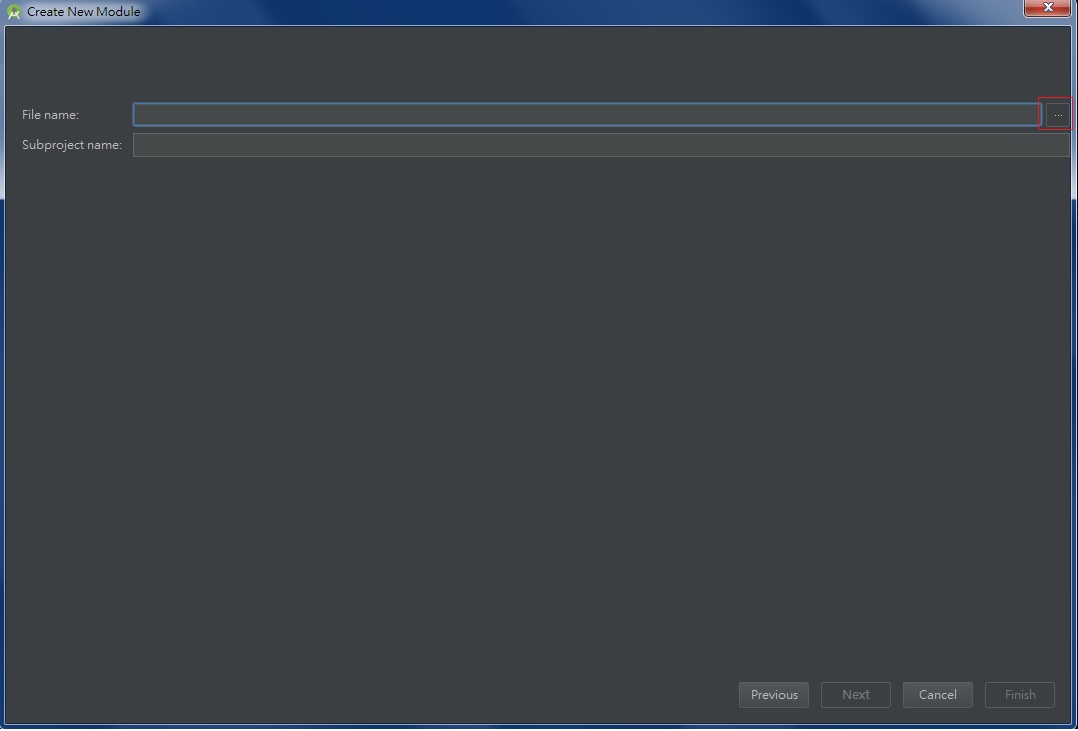
即可點選Finish。

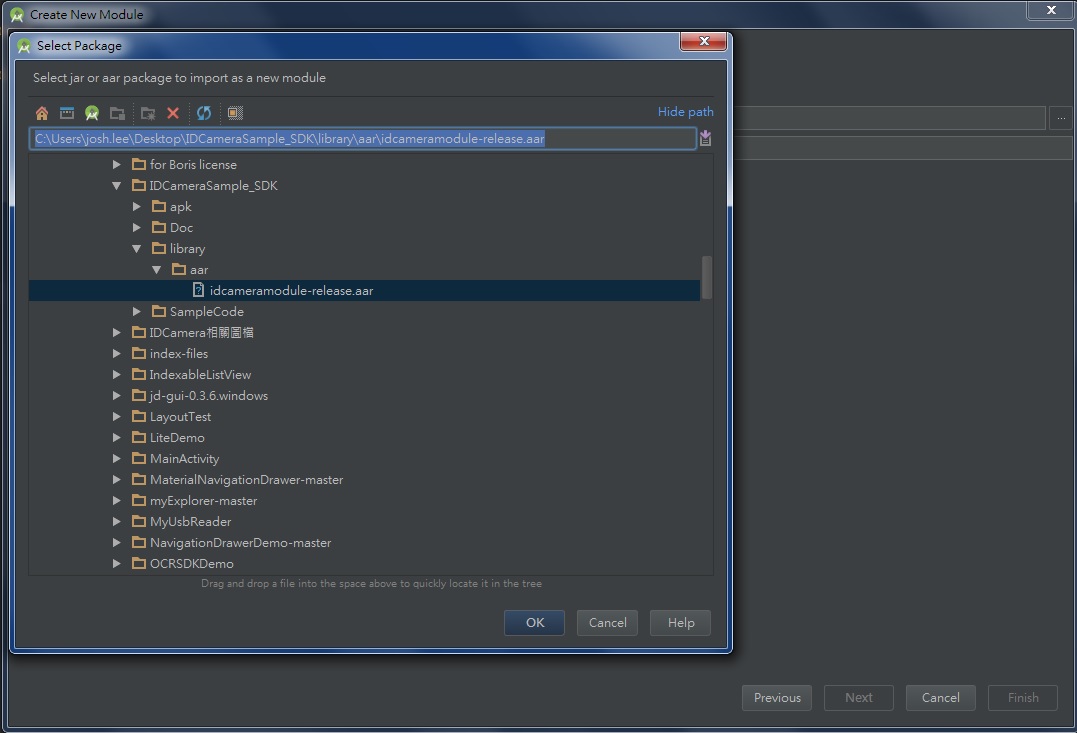


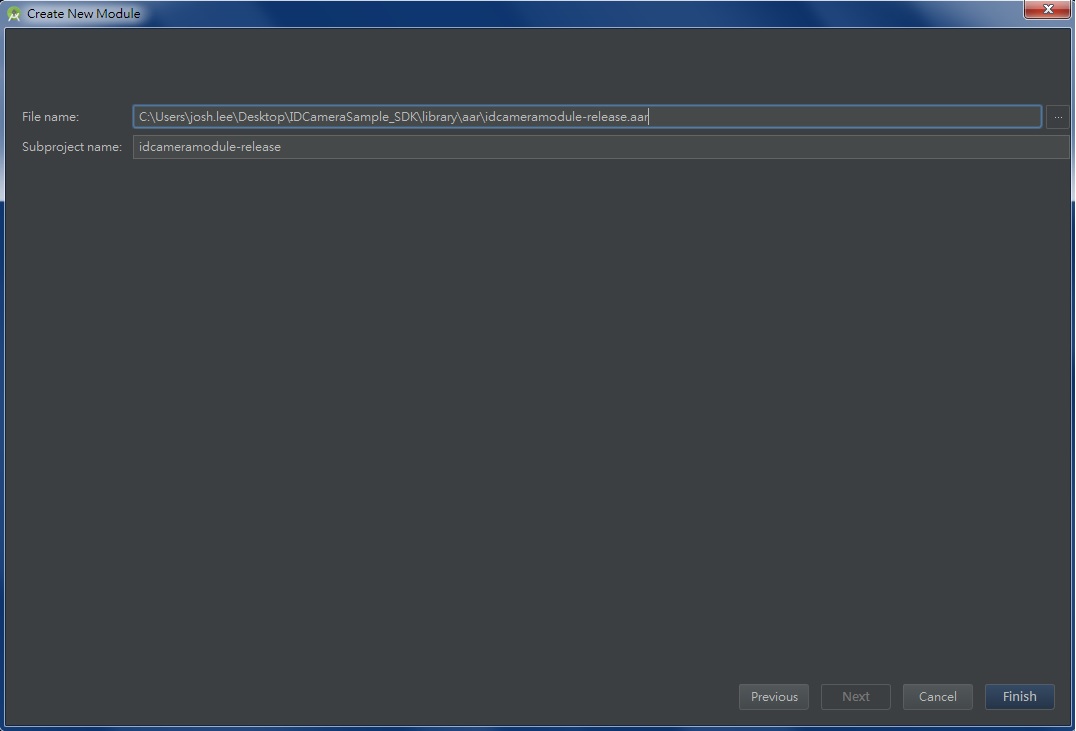
步驟6:點選完成後，會看到以下畫面。  


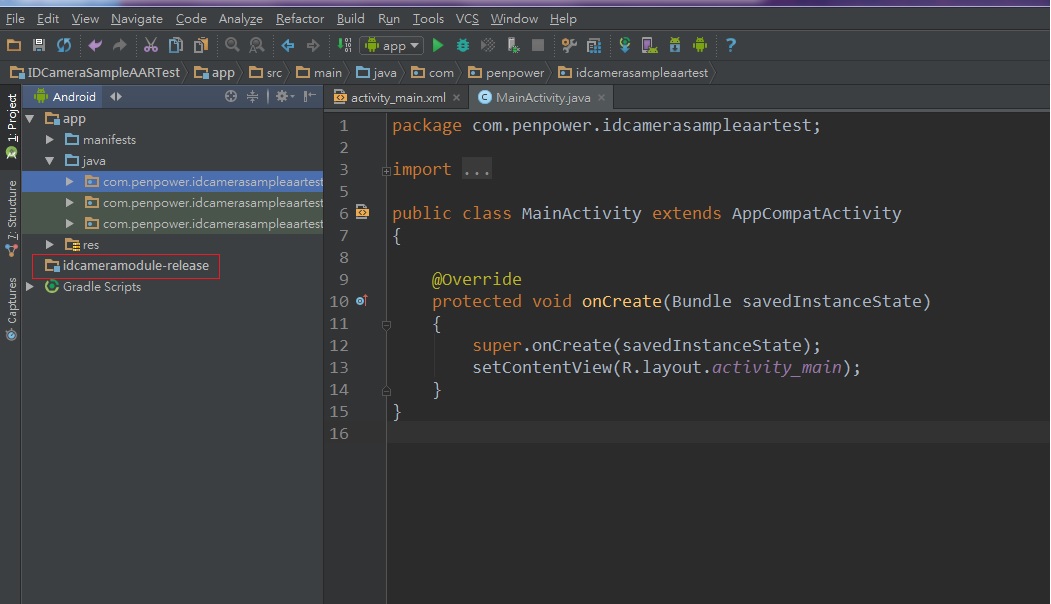
步驟7:點選File→New→New Module  
  
步驟8: 請點選Import JAR/AAR Package，點選完後，即可點選Next。

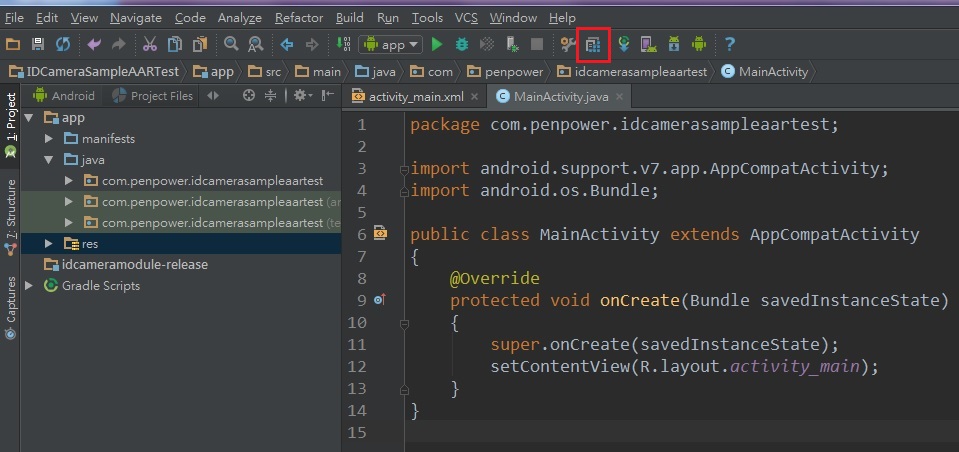


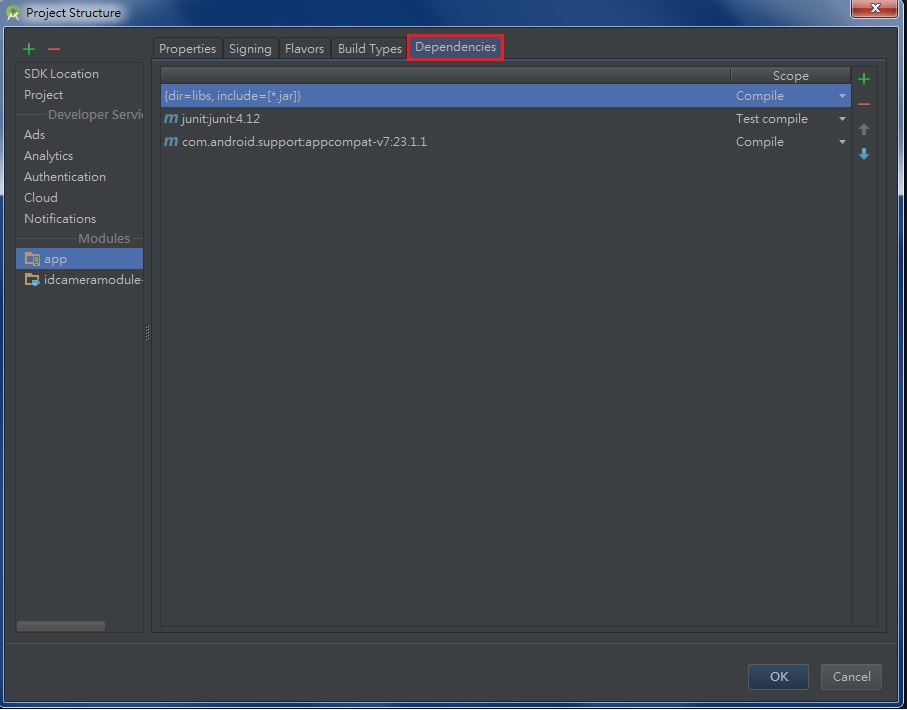
步驟9: 看到底下此畫面後，點選紅色框選處。  


步驟10: 選擇aar放置處，選擇完後點選Ok。  


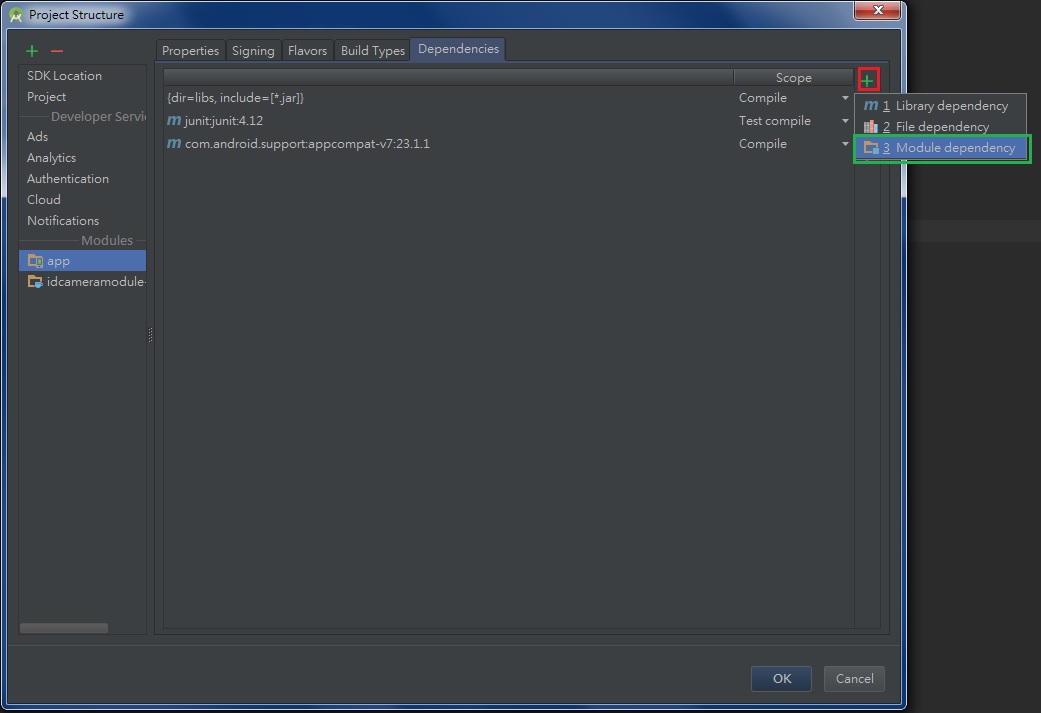
步驟11: 選擇完畢後，即可點選Finish。  


步驟12: 完成後即可看到紅色框選處idcameramodule-release，代表會入成功。  


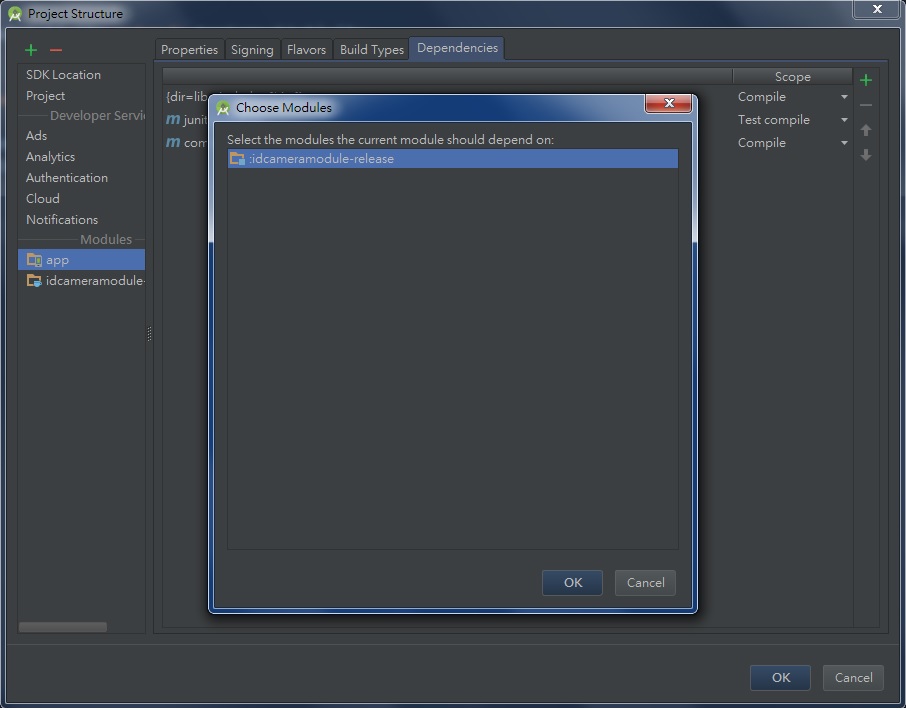
步驟13: 點選紅色框選處  


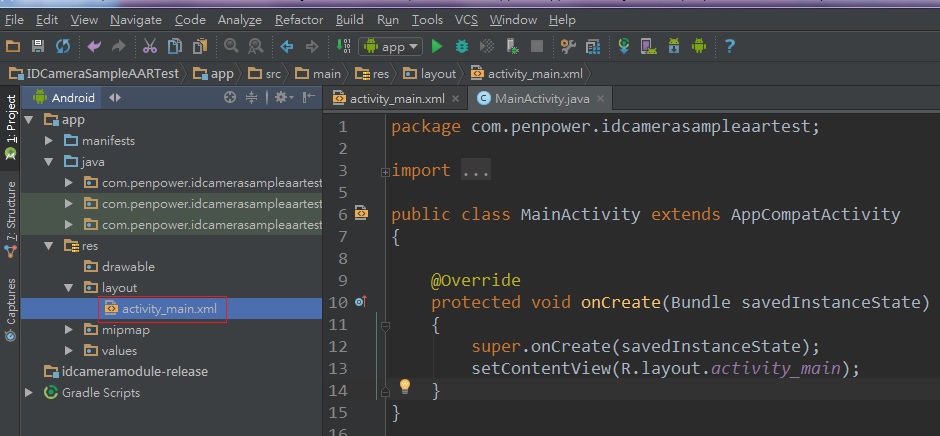
步驟14:之後會看到如下視窗，請點選紅色框位置  


步驟15: 點選紅色框選處+號，之後選取綠色框選處Module dependency來選

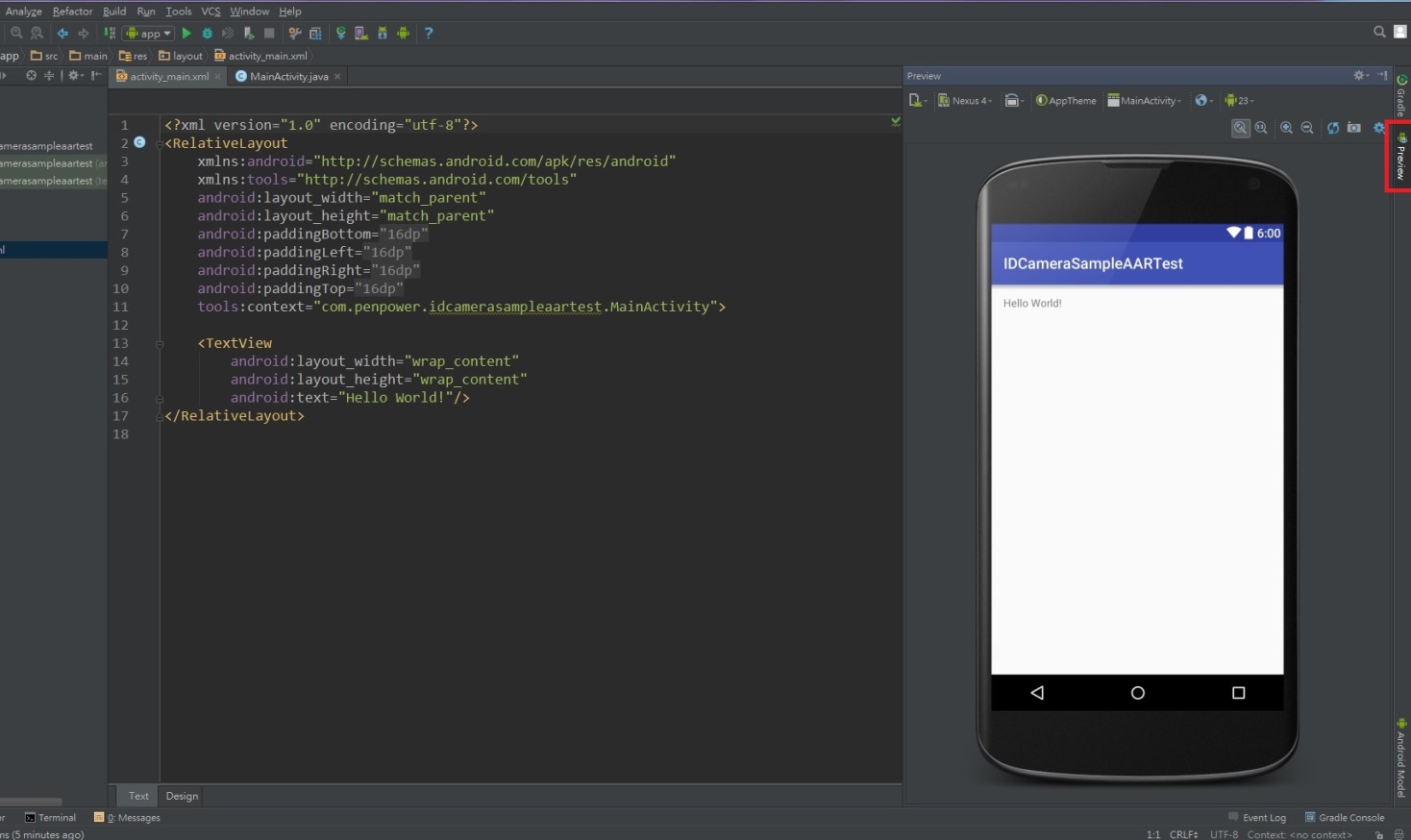
擇加入aar到專案內使用。  


步驟16: 點選完Module dependency後可以看到如下畫面，選擇idcameramodule-

Release後點選OK即可。  


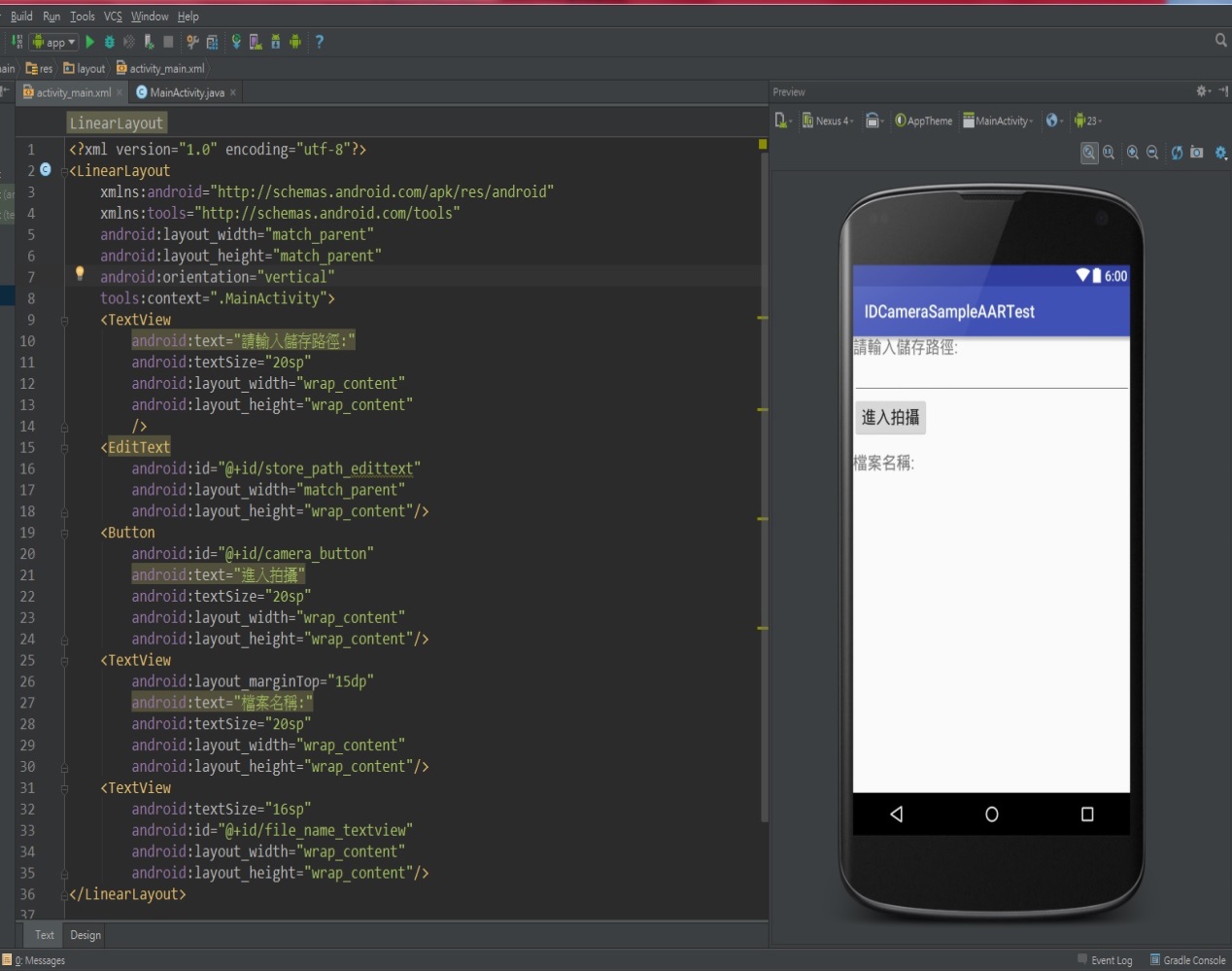
步驟17: 接下來配置主畫面介面，請雙擊紅色框選處檔案來開啟檔案  


步驟18: 開啟後可以看到如下畫面，若沒有看到手機畫面，可以點選右側紅色框

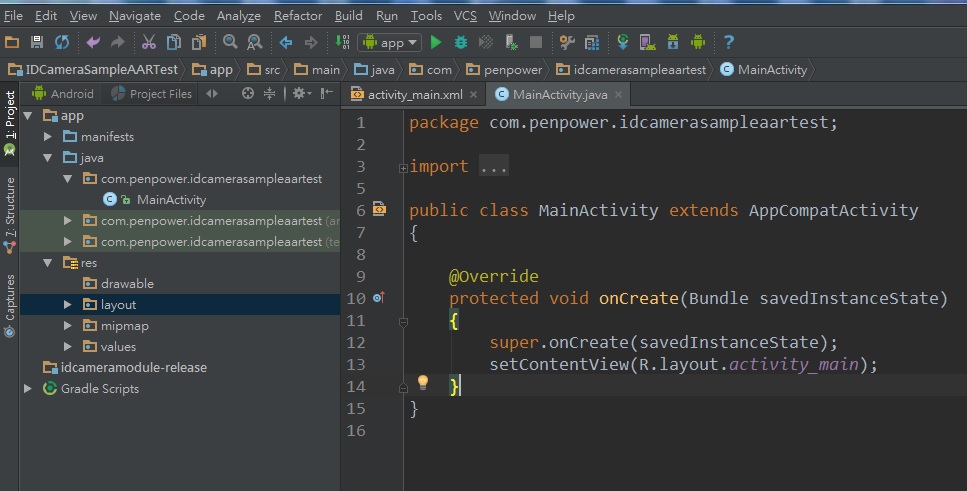
選處Preview按鈕。  


步驟19: 將內容填入如下，可參考IDCameraSample\_SDK資料夾底下SampleCo

De底下AAR\_Source裡的IDCameraSampleAAR壓縮檔裡可以找到acti

vity\_main.xml檔案。  


步驟20: 編輯完後，請回到MainActivity.java畫面。



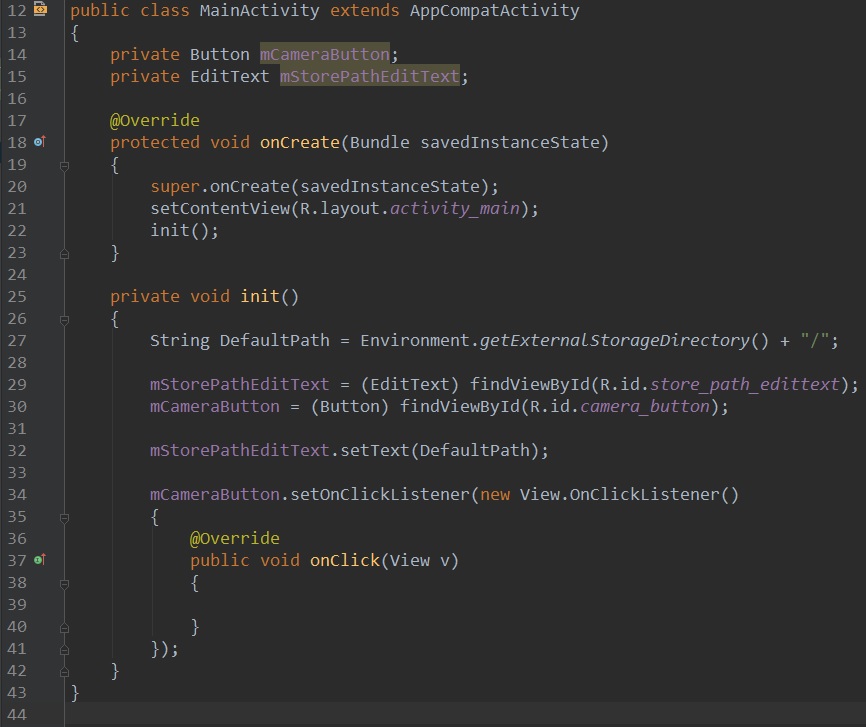
步驟21: 填入以下程式碼，14、15行宣告一個button和EditText來使用，

25行宣告一個init()方法來初始化變數，22行呼叫init()初始化方法

27行，取得系統預設外部路徑，29、30行將宣告的Button和EditText

對應到介面上的Button和EditText的ID，32行將系統預設路徑填入

EditText顯示出來，34行實作Button點擊下去後的反應事件。



步驟22: 程式44行判斷Edittext是否有填入內容，有則進入相機，沒有則跳59

行手機顯示”請輸入儲存路徑”，46行宣告一個bundle容器，49行將指

定的路徑填入bundle內，對應的Key為Define.Pref.STORE\_PATH，50行

將手機對焦框的圖填入bundle內，對應的Key為Define.Pref.FRAME

\_DEAWABLE，沒有給予的話，預設為橘色的圖，51行將拍攝畫面中間

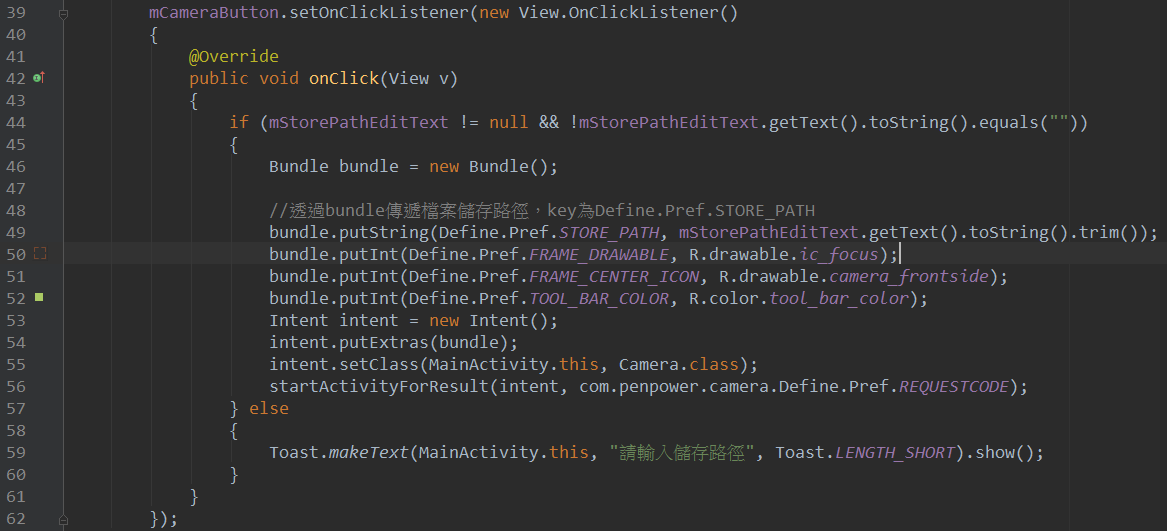
顯示圖像的圖填入bundle內，沒有給予的話，預設為

52行將tool bar的顏色填入bundle內，對應的key為Define.Pref.TOOL\_BA

R\_COLOR，沒有給予的話，預設為深藍色，53行宣告一個Intent(意圖)

來呼叫進入Camera類別，54行將bundle給Intent來傳送到Camera類

別，55行設置要呼叫的類別為Camera類別56行執行呼叫Camera類別，帶入com.penpower.camera.Define.Pref.REQUESTCODE，這個值為回傳檔案名稱需要對應的Key。



PS:

Define.Pref.FRAME\_DEAWABLE所給予的對焦框圖，必須將此圖放在Res資料夾裡的drawable-xxhdpi資料夾，若沒有此資料夾，請自行創建。

步驟23: 63行，為呼叫Camera類別後，要接收回傳回來的資訊判斷函式，65行

判斷requestCode是否為我們剛剛傳入的那個key值，70行用來接收從

Camera類別回傳回來是否拍照成功的判斷值，Define.ResultCode.SUCCES

S代表拍照成功，Define.ResultCode.NONE代表沒有做任何事，Define.ResultCode.ERROR代表有發生錯誤，內部開啟相機失敗等等，83行為接收回傳回來的檔案路徑名稱，透過Key值為

Define.Pref.IMAGE\_NAME來取得檔案路徑名稱。

