

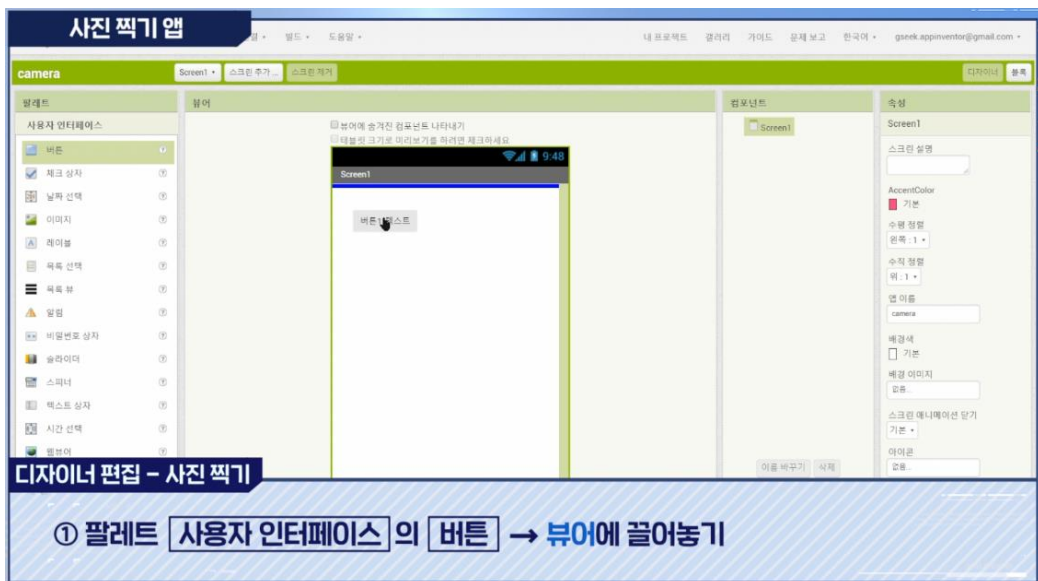
4. 사진 찍기 앱 만들기

1. 새 프로젝트 실행

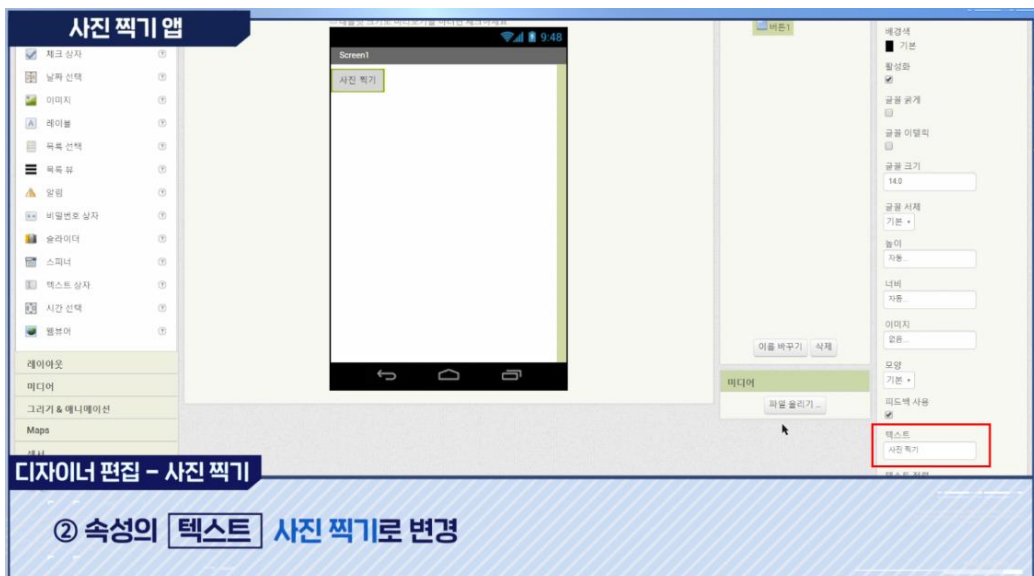
- 프로젝트명 [camera] 생성

2. 디자이너 편집 - 사진 찍기

1) 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [버튼] → 뷰어에 끌어놓기

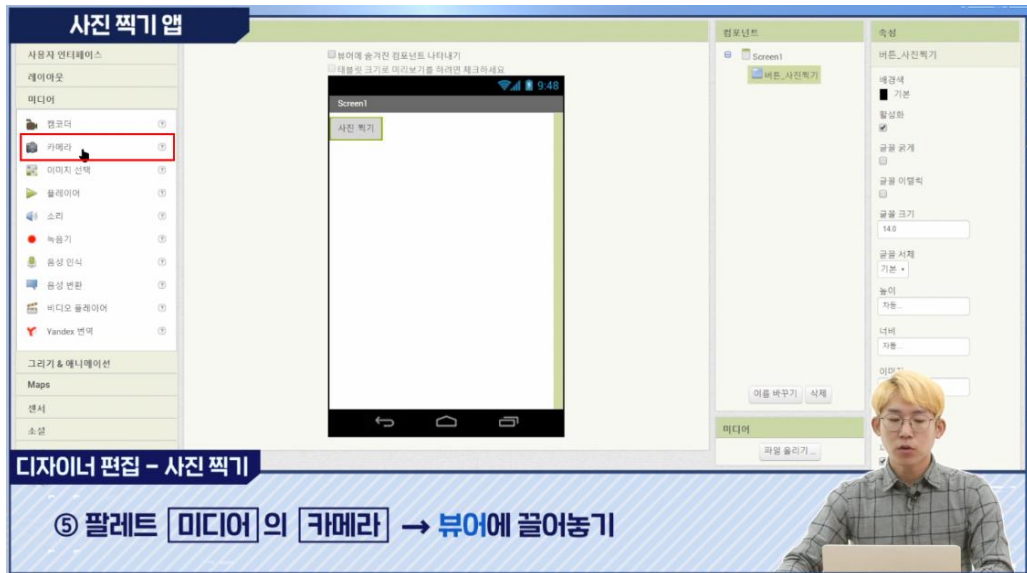


2) 속성의 [텍스트] 사진 찍기로 변경

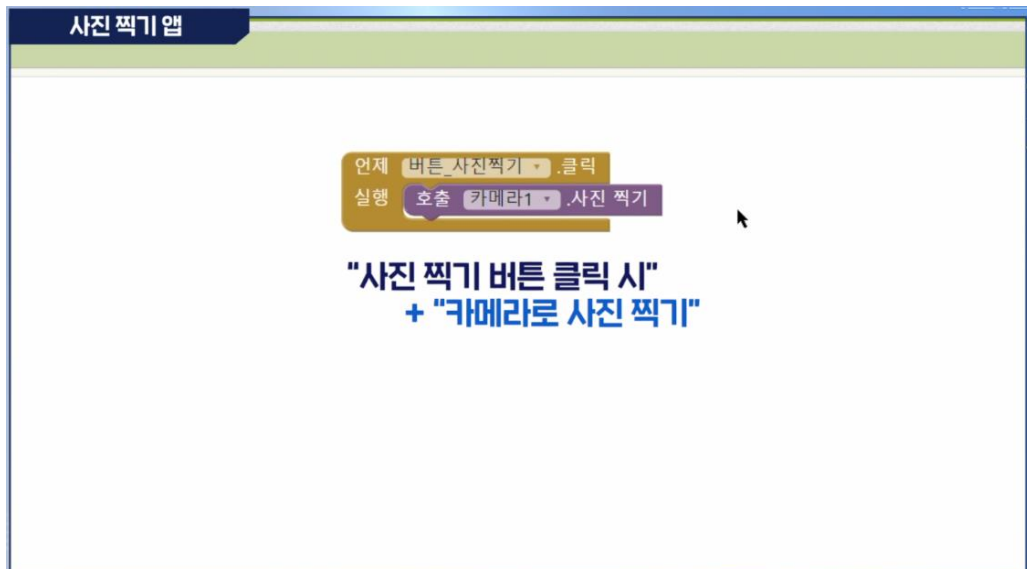


4. 사진 찍기 앱 만들기

- 3) 컴포넌트의 [버튼] → [이름 바꾸기]
 - 4) 버튼 사진 찍기 입력 후 [확인]
 - 5) 팔레트 [미디어]의 [카메라] → 뷰어에 끌어놓기
- ★ 스마트폰 하단에 보이지 않는 컴포넌트로 추가된 것 확인



3. 블록 편집 - 사진 찍기

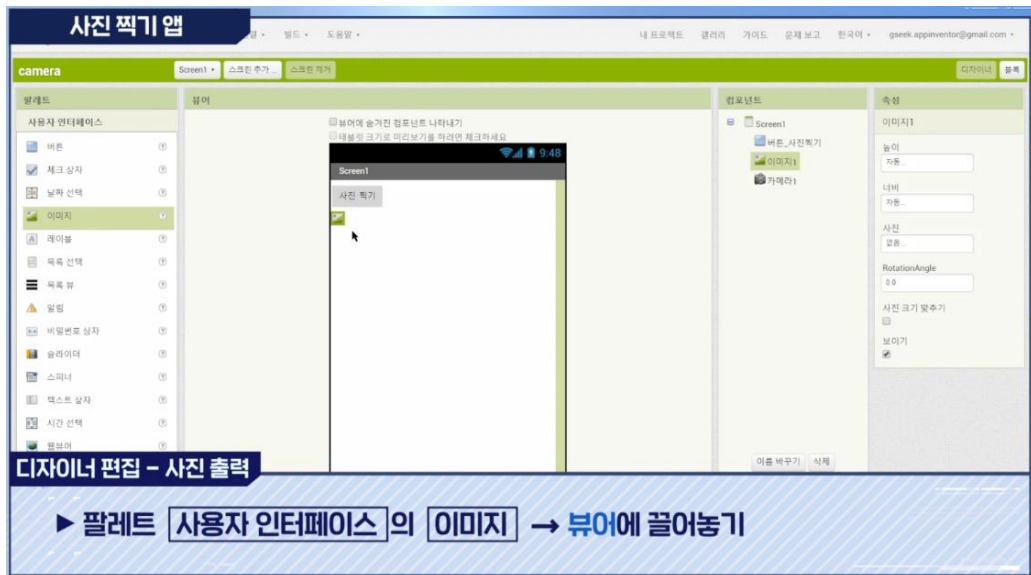


4. 사진 찍기 앱 만들기

- 1) 블록 [Screen1]의 [버튼_사진 찍기]
- 2) [언제 버튼_사진 찍기.클릭] → 뷰어에 끌어놓기
- 3) 블록 [Screen1]의 [카메라1] 클릭
- 4) [호출 카메라1. 사진 찍기] → [갈색 블록] 안에 끼워 넣기
↳ "사진 찍기 버튼 클릭 시" + "카메라로 사진 찍기"

4. 디자이너 편집 - 사진 출력

- ▶ 팔레트 [사용자 인터페이스]의 [이미지] → 뷰어에 끌어놓기
- 이미지 컴포넌트 : 사진이나 그림을 담는 컴포넌트



4. 사진 찍기 앱 만들기

5. 블록 편집 - 사진 출력

- 1) 블록 [Screen1]의 [카메라1]
- 2) [언제 카메라1_사진 찍은 후] → 뷰어에 끌어놓기
- 3) 블록 [Screen1]의 [이미지1] 열기
- 4) [지정하기 이미지1.사진 값] → [갈색 블록] 안에 끼워 넣기
- 5) [이미지1]에 커서 올려놓은 후 [가져오기 이미지] 선택

사진 찍기 앱

블록 편집 - 사진 출력

⑤ **이미지** 에 커서 올려놓은 후 **가져오기 이미지** 선택

- 6) [지정하기 이미지1.사진 값] 뒤에 끼워 넣기

사진 찍기 앱

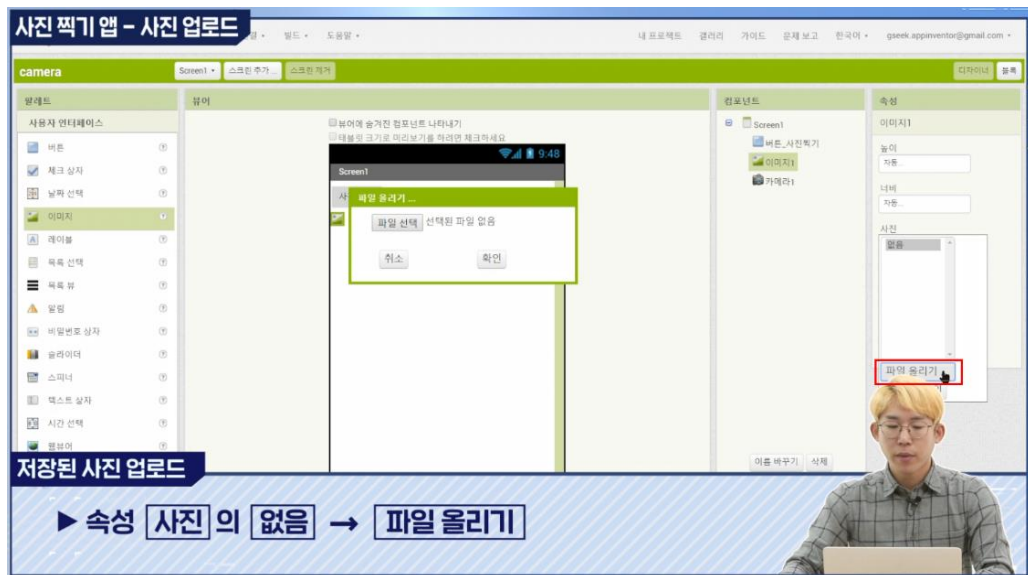
블록 편집 - 사진 출력

⑥ **지정하기 이미지1.사진 값** 뒤에 끼워 넣기

4. 사진 찍기 앱 만들기

6. 컴퓨터에 저장된 사진 업로드

- 1) 컴포넌트의 [이미지1] 선택
- 2) 속성 [사진]의 [없음] → [파일 올리기]



- 3) [파일 선택] 후 사진 업로드

7. 스마트 기기 갤러리의 사진 불러오기

- 1) 팔레트 미디어의 [이미지 선택] → 뷰어에 끌어놓기
 - [이미지 선택] 컴포넌트 : 스마트폰 갤러리의 사진을 선택할 수 있음
- 2) [이미지 선택] 클릭하면 갤러리로 이동

4. 사진 찍기 앱 만들기

8. 블록 편집

- 1) 블록 [Screen1]의 [이미지_선택1]
- 2) [언제 이미지_선택1_선택 후] → 뷰어에 끌어놓기
- 3) 블록 [Screen1]의 [이미지1] 선택
- 4) [지정하기 이미지. 사진 값] → [갈색 블록] 안에 끼워 넣기
- 5) 블록 [Screen1]의 [이미지1]
- 6) [이미지_선택1.선택된 항목] → [초록색 블록] 안에 끼워 넣기
↳ "이미지 선택 후" + "이미지 그릇에 선택한 이미지 넣기"

9. 스마트폰으로 확인하기

- ▶ 화면의 [이미지 선택] 터치 → 갤러리에서 사진 고르기
- ▶ 이미지 선택 컴포넌트 추가로 갤러리의 사진 업로드 완료

10. 동영상 촬영, 출력하기

- 1) 동영상 찍기
 - ▶ 팔레트 [미디어]의 [캠코더] 컴포넌트
- 2) 동영상 출력
 - ▶ 팔레트 [미디어]의 [플레이어] 컴포넌트