
TD 06 : Camera et UIImage

Ce TD portera sur l'utilisation de l'appareil photo et de la manipulation des UIImage

1. shooooootMyFace

Dans cette application, vous permettez à l'utilisateur de prendre une photo et d'appliquer des filtres ensuite pour la personnaliser.

Pour réaliser cette application, à l'aide d'un storyboard, vous utiliserez :

- un view controller
- une imageView
- un navigation controller
- une navigation bar
- des boutons (dont ceux issus du système représentant la camera et le save)

En Objective C vous utiliserez :

- une UIImagePickerController pour récupérer la photo issue de la caméra
- une ALAuthorizationStatus pour checker l'autorisation à la galerie d'image du téléphone
- un UIImageWriteToSavedPhotosAlbum pour sauver le résultat
- une UIImage et CGImage pour typer l'UIImage pour pouvoir utiliser les filtres CIFilter
- les protocoles UINavigationControllerDelegate et UIImagePickerControllerDelegate

Sous simulateur, il n'est pas possible de prendre des photos.

Aussi, et pour conserver la compatibilité de votre application avec un vrai device, vous testerez si la caméra est présente (`isSourceTypeAvailable:UIImagePickerControllerSourceTypeCamera`).

Si ce n'est pas le cas vous réorienterez l'utilisateur sur la galerie d'image du téléphone pour qu'il sélectionne une photo.

Conseils :

Il existe des filtres prédéfinis sous IOS (CIFilter) ... mais qui nécessite l'ajout d'une bibliothèque.

Résultat attendu sous storyboard et sous émulateur:

