

13.2

試練その2：好きな画像をパズルにしよう

では、お主の好きな画像をパズルの画像として表示できるようにしてもらおうかの。
「修行その四」で作成したファイルセレクトを使って、画像を選ばせるのじゃ。



アプリ基本形では、あらかじめ用意されたサンプル画像をパズル画像として表示していましたが、ここでは「修行その四」で作成したファイルセレクトを利用して、任意の画像を選び、パズル画像として表示できるように機能を追加してください。模範演技として示した完成形のファイルセレクトを使用しても構いません。



「修行その四」で作成したファイルセレクトを起動しよう



他のアプリを呼び出してみよう。



「修行その壱」の「試練その1」で使った暗黙的のIntentを使用してアプリを呼び出してみよう。



ACTION_GET_CONTENT を利用してIntentを生成し、他のアプリを呼び出してみよう。



これは、「修行その壱」で学んだカメラアプリの起動になんとなく似ていますね。

そうじゃな。これは、「修行その壱」を応用するものじゃ。
うまく呼び出せたかの？





うまくできました。
次は選択した画像の表示ですね。

そうじゃ、うまく表示できるかな？



極意 選択した画像をタイルに表示しよう



暗黙的Intentの戻り値について調べてみよう。



onActivityResultに関して調べてみよう。



onActivityResultで取得したIntentからgetDataメソッドを使って取得したデータを取り出そう。
そのデータをBitmapに加工するには、どうすればいいのかも考えてみよう。



選択した写真によっては、うまく表示されない場合があるみたいです。

ふむ。その写真は、画面のサイズにあっているか確認したかな？
「修行その壱」で伝授した画像の大きさの調整などを参考にして対応してみると、うまくいくかもしれぬぞ。



模範演技

それでは、模範演技を披露しよう。



この試練の模範演技は、ダウンロードしたプロジェクト「PuzzleGame2」です。

●リスト 13.2.1 ◆ PuzzleGameActivity.java

```
@Override
public boolean onOptionsItemSelected(MenuItem item) {
    Intent intent = new Intent(Intent.ACTION_GET_CONTENT);
    intent.addCategory(Intent.CATEGORY_OPENABLE);
    intent.setType("image/*");
    try {
        startActivityForResult(intent, 0); ----- ❶
    } catch (ActivityNotFoundException e) {
        Toast.makeText(getApplicationContext(),
            "見つかりません。",
            Toast.LENGTH_LONG).show();
    }
    return super.onOptionsItemSelected(item);
}

@Override
protected void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent data) {
    super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);

    try {
        if (data != null) {
            InputStream in = getContentResolver().openInputStream(data.getData());
            Bitmap bmp = loadBitmap(in);
            // 修行その巻の PhotoMemoView の onSizeChanged に記載 ----- ❷
        }
    }
    catch (Exception e) {
    }
}
```

作成した Intent を利用して他のアプリを呼び出しています❶。❷に関しては、「修行その巻」で利用したメソッドをそのまま流用して作成しているので詳細に関しては、「修行その巻」を参照してみてください。また、loadBitmap メソッドは「修行その巻」に記載されているので確認してみましょう。