

## Lenguajes Electrónicos

### Ejercicio 10 - Cámara Fotográfica

En este ejercicio se usará algunos elementos nuevos y otros que se conocieron en ejercicios anteriores.

En la lengüeta Multimedia del Tutor C, se explica como capturar una fotografía y guardarla en un archivo mediante el uso de la cámara Web.

Además en programas ejemplos, es posible ejecutar una muestra de uso de dichos recursos que simula ser una cámara fotográfica.

Se pide:

- Crear un programa similar que tome fotografías, pero su diseño y características deben estar orientadas a ciertos tipos de usuarios, niños, jóvenes, adultos. Por ejemplo si diseña una cámara fotográfica para un niño, podría usar un oso de peluche que le guiñe un ojo y le saque una foto. También puede adicionar la opción mediante la cual el usuario pueda cambiar la “piel” del programa.
- Agregar el copyright con el nombre completo del o los diseñadores.
- Asociar al ejecutable de cada programa un **ICONO TRANSPARENTE** de producción propia.
- Crear para su distribución, un instalador del programa.
- Crear un ZIP para su distribución como portable.

No olvide probar su programa fuera del ambiente de **Builder**, para asegurarse de su correcto funcionamiento.

---

**Este trabajo será calificado de acuerdo al funcionamiento del mismo y el cuidado en la presentación de su pantalla.**

Entregar al docente durante la clase por medio de FTP, **el ZIP con el portable** y los archivos necesarios para su funcionamiento. El ZIP debe tener un nombre que identifique a los propietarios. No olvide el copyright. **La prueba del instalador del programa** se deberá hacer en la máquina del alumno o en alguna de las disponibles pertenecientes al laboratorio.