

Faça como eu fiz: Treinando captura de imagens

A captura de imagem é um recurso bastante útil, que podemos utilizar para conseguir de usuários(as) fotos de documentos, fotos para álbuns, imagens de memes e mais uma infinidade de possibilidades. O uso de imagens se faz necessário para praticamente qualquer tipo de aplicativo.

A implementação da comunicação com a câmera normalmente é muito utilizada em aplicações que precisam validar dados (como bancos) ou aquelas que servem de portfólio ou rede social. É um recurso que quando puxamos para fora da ideia do Bytebank se torna genericamente útil a quase qualquer tipo de aplicação.

Agora, chegou a hora de praticar o que foi estudado! Crie a captura de uma imagem vinda da câmera e exiba na tela. Se quiser ir mais fundo do que o abordado na aula, será ótimo! Você pode verificar na [documentação do ImagePicker](#) (https://pub.dev/packages/image_picker) e aprender a selecionar imagens da galeria, por exemplo. Ou, a combinar as opções de galeria e captura da câmera, a criatividade é o limite.