

# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

---

FACULTAD DE INGENIERÍA EN ELECTRICIDAD Y COMPUTACIÓN

Lenguajes de Programación  
2012 — II Término

Ana Arias - acarias@espol.edu.ec

Liliana Ramos - ljramos@espol.edu.ec

Denny Schuldt - dschuldt@espol.edu.ec

## Comic It!

### Objetivo General

Definir y dar a conocer las funcionalidades y los requerimientos que tendrá el proyecto para la materia Lenguajes de Programación de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. Constrastar y relatar las experiencias vividas con GitHub y LaTeX.

### Objetivos Específicos

- (a) Conocer las funcionalidades de la nueva aplicación para Android: Comic It!.
- (b) Describir cada una de las funcionalidades que tendrá la aplicación.
- (c) Especificar quiénes serán los usuarios finales de la aplicación.
- (d) Presentar ciertas características que tendrá la aplicación final.
- (e) Exponer experiencias con la instalación/utilización de GitHub y LaTeX.
- (f) Relatar anécdotas con la instalación/utilización de GitHub y LaTeX.

## Descripción

“Comic It!” es una nueva aplicación para dispositivos móviles que utilizan como sistema operativo Android. El nombre representa completamente a este nuevo software, puesto que será diseñado para crear historietas. “Comic It!” tendrá como usuarios a personas que les gusta tomar fotos y conservar recuerdos de los momentos divertidos que viven diariamente.

Con plantillas para colocar sus fotos, burbujas de diálogo e imágenes predeterminadas, el usuario quedará satisfecho cuando obtenga su obra final en su dispositivo. Esta historieta relatará de una manera divertida, humorística y muy colorida exactamente lo que el usuario ha vivido o haya querido inventar para su uso personal.

## Funcionalidades

Comic It! cuenta con una variedad de funcionalidades que el usuario puede usar de manera rápida y dinámica utilizando fotos tomadas directamente de la CÁMARA o de la GALERÍA FOTOGRÁFICA . El usuario tendrá la opción de crear un collage tipo caricatura con fotografías de la galería de fotos del celular en una plantilla escogida de una LISTA DE PLANTILLAS proporcionadas por la aplicación. Comic It! cuenta con una LISTA DE ÍCONOS básicos y personalizados que permitirán al usuario crear imágenes más reales y divertidas. Además de íconos, el usuario tendrá una LISTA DE TEXTOS divertidos para darle mas creatividad a las escenas que esté creando. Proporciona una lista con varios formatos de BURBUJAS DE DIALOGO, de las cuales el usuario puede escoger las que más se ajuste a su necesidad. El usuario podrá EDITAR EL TEXTO dentro de la burbuja de dialogo que haya escogido, convirtiendo a los miembros de la fotografía en auténticos personajes. Al terminar de crear caricaturas, se podrán guardar en la galería fotográfica en distintos FORMATOS.

Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituyen un relato, con texto o sin él,<sup>1</sup> así como al medio de comunicación en su conjunto.<sup>2</sup> Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un arte secuencial, Scott McCloud llega a la siguiente definición: Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector.<sup>3</sup> Sin embargo, no todos los teóricos están de acuerdo con esta definición, la más popular en la actualidad, dado que permite la inclusión de la fotonovela<sup>4</sup> y, en cambio, ignora el denominado humor gráfico.<sup>5</sup>

## Ilustración

Este es un pequeño vistazo a como se espera que sea la aplicación, resaltando sus partes más importantes:



Se observa la imagen inicial de la aplicación, seguido de las pantallas de selección de plantillas. Luego, puede verse un bosquejo de la aplicación en su parte más importante: La edición de la historieta.

En la parte superior, se tienen los botones 'Guardar' y 'Compartir'. Guardar, como su nombre lo indica, permitiría guardar la aplicación en la librería de imágenes del smartphone. 'Compartir' permitiría mostrar la historieta finalizada en las redes sociales, Twitter y Facebook.

En la parte inferior se observan los botones '-', '+' y el botón de selección de burbujas. Los dos primeros botones servirían para redimensionar las burbujas o íconos en pantalla.

## Experiencias y Anécdotas: GitHub

## Experiencias y Anécdotas: LaTeX

Ana:

Latex es una buena opción al momento de la creación de documentos de distinto tipo, una herramienta que nos saca de la rutina de los mismos editores de texto que utilizamos a diario; y sin embargo Latex ofrece las mismas características que dichos editores.

Latex a pesar de aparentar dificultad, es una herramienta sencilla de utilizar, solo es cuestión de conocer los comandos que permiten editar el formato de nuestro documento.

Otra ventaja de Latex es que existen plantillas para realizar distintos tipos de documentos, estas plantillas facilitan la edición del formato de un texto que quizás no sepamos cómo debería estar formado.

Como conclusión, el uso de esta herramienta me pareció entretenida y útil, además, fue un reto ya que como programadores debemos ser capaces de adaptarnos a cualquier herramienta.

Existen muchos tutoriales de cómo utilizar Latex, los cuales fueron de mucha ayuda al momento de generar el primer documento que fue el CV, ya que al ser una herramienta nueva, tuve que introducirme al uso de ésta y cuáles son las mejores cualidades que ofrece; para este artículo tengo más experiencia y me costó menos tiempo hacerlo y se me hizo mucho más entretenido.

### **Denny:**

LaTeX es una buena herramienta para elaborar documentos. Muy útil bajo ciertas circunstancias, como la creación de libros (en especial de tipo matemáticos), pero bajo otras es probable que el usuario prefiera una herramienta de la categoría “WYSIWYG”.

Aprender a elaborar un documento en LaTeX ha sido relativamente fácil, ya que hay muchos Websites en donde se especifica cómo utilizarlo, y sus comandos son hasta cierto punto intuitivos. Lo que no ha sido fácil, es lograr que el código se compile. Y es que la simple acción de indentar el código, o dar saltos de línea, podría hacer que el documento no se pueda compilar. A esto habría que agregarle, que los errores de compilación son difíciles de interpretar.

LaTeX tiene un potencial bastante bueno, en cuanto a la elaboración de documentos que, sin duda, se podría aprovechar muy bien con un poco más de práctica, como la inserción de ecuaciones en la redacción de un libro. Pero en cuanto a la elaboración de presentaciones, necesita un toque más multimedia, para poder satisfacer las necesidades de los usuarios.

### **Liliana:**

Desde mi punto de vista, LaTeX es una aplicación que se ajusta a las necesidades de alguien que quiere plantillas predeterminadas para sus proyectos, artículos, reportes o presentaciones. Es muy diferente a las herramientas que hemos utilizado previamente, puesto que aquí lo escribimos en forma de código.

Para poder realizar trabajos, es necesario investigar mucho antes de colocar la primera palabra. Claro que esto se vuelve menos tedioso puesto que todo lo podemos encontrar en internet, pero aun así es un poco complicado realizar cosas simples como interlineados, el

tamaño y tipo de letra o colocar una imagen.

LaTeX tampoco ofrece lo que es corrección de ortografía. Y LAS COMILLAS NO SON COMILLAS. En el idioma español es complicado compilar bien el archivos, puesto que hay que colocar dos comillas simples para que simulen ser comillas dobles en el pdf.

No todo fue negativo a la hora de realizar un archivo. Algo que sí tiene de positivo, es que lo que uno coloca, se queda siempre en su lugar, no como las otras herramientas que terminan haciendo lo que quieren con las imagenes o texto.

Sé que a pesar de que he expuesto cosas no tan buenas para esta aplicación, la volvería a utilizar.