

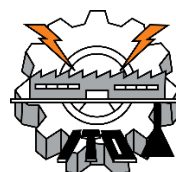


TECNOLÓGICO NACIONAL DE MÉXICO
INSTITUTO TECNOLÓGICO DE OAXACA

ASIGNATURA: TOPICOS AVANZADOS DE PROGRAMACIÓN
CATEDRÁTICO: HERNANDEZ ABREGO ANAYANSI CRISTINA
ALUMNO: GARCÍA GARCÍA JOSÉ ÁNGEL
CARRERA: INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES
GRUPO: 4SA
HORA: 9:00 – 10:00

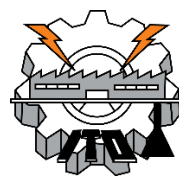
PRACTICA 2 – APLICACIÓN MÓVIL CON EVENTOS

OAXACA DE JÚAREZ, OAX, 02/JUNIO/2020



Índice

BITACORA	3
PRUEBAS.....	4
CONCLUSIONES	7



BITACORA

Esta práctica fue realizada el día Sábado 30 de mayo del presenta año. Así como se indica en la siguiente imagen, se realizó en tres apartados, el primero fue la creación de la aplicación desde el aspecto visual. El segundo corresponde a la parte visual (GUI), y la tercera corresponde a las validaciones que este tiene, así como algunas correcciones finales.

History for [Android](#) / JuegoSonidos

Commits on May 30, 2020		
Validación_Audio ...	79e2fe5	<>
JoseAngelGarcia00 committed 11 minutes ago		
Se ha validado la parte de audio.		
Terminado ...	e44cddc	<>
JoseAngelGarcia00 committed 1 hour ago		
Proyecto terminado		
DiseñoTerminado	fbba157	<>
JoseAngelGarcia00 committed 4 hours ago		

El objeto 'reprod' de la clase MediaPlayer se tiene que sujetar a dos condiciones para activar el audio, ¿podrías explicarlas?

Que el reproductor no se haya creado anteriormente, es decir, se encuentre en null y así poder crear una instancia de él de forma correcta. Aunque la más importante es verificar que este objeto, no este reproduciendo ningún sonido, para así poderlo a poner a reproducir el que le indicamos, esto para hacer que el audio no se junto con otro audio y se escuche mal.

Una vez que se selecciona a un elemento de un renglón (en este caso del primero), se inhabilitan todos los elementos de ese renglón, ¿por qué?

Para evitar que al momento de que se esté ejecutando este audio se reproduzca el audio de otro sujeto, y al final estos se reproduzcan al mismo tiempo y se genere una mezcla entre estos audios, así es que esto lo evitamos permitiendo que lo solo se seleccione una vez un sujeto y ya no se permita volver a seleccionar hasta terminar toda la frase.



PRUEBAS

El inicio de la aplicación se muestra de la siguiente forma:



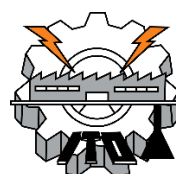
Seleccionaremos de sujeto al tigre, entonces será el botón del tigre a seleccionar.



Y el verbo que usaremos es comer.



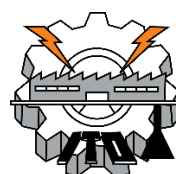
Y por último, el lugar será la selva.



Y probamos el botón de repetir, para volverá escuchar la oración.



Ahora el botón de reestablecer.



CONCLUSIONES

En esta práctica se pudo observar los eventos básicos para crear una aplicación, así como la practica de los diferentes layouts que se tienen para crear GUI atractivas y de una forma eficiente. También se aprendió a trabajar con la carpeta RAW, ya que este directorio no había sido mencionado en practicas anteriores, y fue bueno aprender que en ella se encuentran los recursos de sonidos y el funcionamiento de los audios en las aplicaciones, ya que en su mayoría de aplicaciones que existen, estas contiene algún audio.

