

TEMA 13 - ACTIVIDAD 1 (NO EVALUABLE). CORDOVA Y ELECTRON

**Desarrollo Web entorno cliente
CFGS DAW**

Sergio García Barea
sergio.garcia@ceedcv.es

2018/2019

Versión:181217.1302

Licencia



Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual (by-nc-sa): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:



Importante



Atención



Interesante

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Boletín de ejercicios.....	3
--------------------------------------	----------

UD13. CORDOVA Y ELECTRON

1. BOLETÍN DE EJERCICIOS



Estos ejercicios son avanzados y requieren investigación. Comparte en el foro tus dudas y tus avances.

1) Utiliza el ejemplo de “juego Sokoban” proporcionado y conviértelo en una aplicación para Android usando Cordova.

1-Ampliación) Haz que el juego al ganar obtenga las coordenadas físicas (usando `cordova-plugin-geolocation` donde estás actualmente y las muestre en pantalla.

Un ejemplo <https://github.com/apache/cordova-plugin-geolocation>

Comparte tus dudas y resultados en el foro.

2) Utiliza el ejemplo de “Paint” Cordova y conviértelo en una app de Escritorio para Linux y Windows usando Electron.

2-Ampliación) Investiga como usar Lectura/Escritura de ficheros en NodeJs,

Aquí un ejemplo <https://en.proft.me/2016/03/20/how-read-and-write-file-nodejs/>

Podrías hacer que tu aplicación Electron incluyera un botón “Leer dibujo de `midibujo.txt`”, que leería de ese fichero el dibujo realizado (formato texto) y lo plasmaría en pantalla y otro botón “Guardar dibujo en `midibujo.txt`” que guardaría en ese fichero (formato texto) el contenido del dibujo actual.

Podéis utilizar como formato del fichero txt un número para indicar que color tiene cada celda.

Comparte tus dudas y resultados en el foro.