

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

Desarrollo Web entorno cliente CFGS DAW

Sergio García Barea sergio.garcia@ceedcv.es 2018/2019

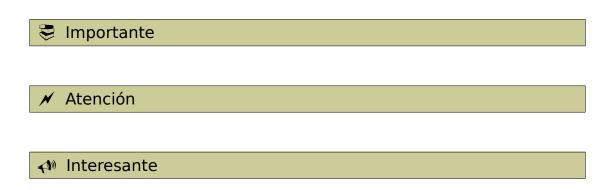
Versión:181217.1302

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:



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 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.