

Desarrollo Web en Entorno Cliente

UD 13. Cordova y Electron - Actividades 01

Actualizado Diciembre 2020

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. Actividad 1	3
2. Autores (en orden alfabético)	3

UD13. CORDOVA Y ELECTRON - ACTIVIDADES 01

 **Importante 1:** no intentes copiar ejercicios ni tan siquiera “ver un poco” código de otros compañeros. Es el mayor error de quien empieza a programar, ya que luego no sabe resolver problemas por sí mismo y da una falsa sensación de aprendizaje.

 **Importante 2:** si en programación algo no sale a la primera... es totalmente normal. Es parte del aprendizaje. ¿Cómo crees que aprendieron los mejores programadores?

1. ACTIVIDAD 1

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

1.1 Ampliación fuera de temario

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. ACTIVIDAD 2

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

2.1 Ampliación fuera de temario

Investiga cómo usar Lectura/Escritura de ficheros en NodeJs. Aquí un ejemplo <https://en.proft.me/2016/03/20/how-read-and-write-file-nodejs/>

Utilizando esta característica, modifica tu aplicación Electron para que incluya un botón “Leer dibujo”, que leería de ese fichero el dibujo realizado (formato texto) y lo plasmará en pantalla y otro botón “Guardar dibujo ” 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.

3. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- García Barea, Sergi