

Manual técnico

Recopilación de evidencias

Herramientas Multimedia

03/04/2018

Autor:

Damarys Mendoza Vázquez (1730317)

MANUAL TÉCNICO

Tabla de contenido

Introducción	3
Funcionalidad	3
Desarrollo(Interfaz).....	3
Conclusión	6

Introducción

En esta actividad se logró diseñar e implementar la recopilación de todas las prácticas que se realizaron en el lapso del cuatrimestre, con la especificación de realizar todo el código en el programa de flash con actionscript 3.0 tal que fuera posible abrir cada una de las prácticas en el formato HTML, en el caso de la opción de multimedia, brinda la opción de descargar cada uno de los elementos que conforman dicha práctica.

Funcionalidad

- La recopilación es más que nada enfocado en el entorno visual, ya que simula como si fuera una página web. Nos brinda el servicio de trasladarnos por cada una de las opciones (prácticas, multimedia, juegos, tareas y retornar a la portada o inicio) al realizar esta función de traslado hace un movimiento como si fuera un cubo, básicamente un movimiento 3d a través de tweens que permiten rotar el símbolo y la opción de alfa que nos da la capacidad de la transparencia del símbolo.

Desarrollo (Interfaz)



Portada o inicio.- Se muestran los datos básicos que identifican la practica como lo son el nombre del docente, nombre del alumno, nombre de la práctica y por el lateral izquierda contamos con el menú y nos muestra las opciones que tenemos para visualizar en el proyecto



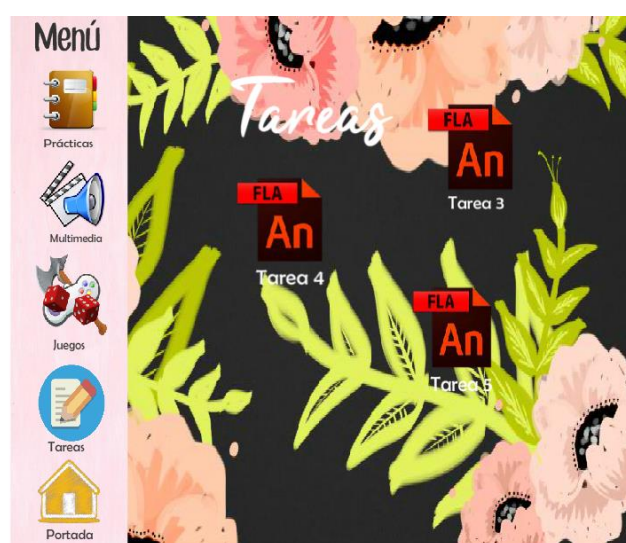
Primera opción del menú (Prácticas).- En este apartado se muestran todas y cada una de las practicas realizadas en la unidad número uno y parte de la unidad dos, todas las practicas están cumpliendo con las especificaciones proporcionadas por el docente. Visualmente se ve la imagen indicando que son formatos .fla y al pie de cada uno se encuentra un texto con el número de práctica



Segunda opcion del menu (Multimedia).- En este apartado, contamos con cada una de las trabajos que cuentan ya sea con videos o imágenes externas, que fueron llamadas a traves del codigo. Son dos galerias de imágenes una cuenta con nueve imágenes y su funcionalidad es realizar tres animaciones diferentes, la segunda tiene veinte imágenes que por decirlo se encuentran en miniatura y con un click se visualizan en su tamaño original, Contamos con los videos realizamos en equipo con respecto al juego de serpienes y escaleras y por ultimo la conclusion de este proyecto en el idioma español e inglés



Tercera opción del menú (Juegos).- En este apartado solo se visualizan tres botones que son la referencia de cada uno de los juegos realizados los cuales son serpientes y escaleras, el memorama y el juego de las pelotas que caigan en el escenario de manera random, y el usuario con el personaje de la temática de la caricatura de Phineas y Ferb, su deber principal era esquivarlas.



Cuarta opción del menú (Tareas).- Al penúltimo de nuestro menú contamos con el botón para dirigirnos a la sección de las tareas, solo se realizaron tres en todo este lapso de tiempo.

Por ultimo contamos con el botón de portada, que nos permitirá volver a ver los datos con la información del autor de la práctica.

Conclusión

En la elaboración de este manual técnico se logró desarrollar ampliamente la explicación sobre cómo se encuentran cada una de las opciones en nuestro proyecto de la recopilación de evidencias, la visualización, el diseño y la temática que se le proporcione todo esto ligado al cumplimiento de las especificaciones solicitadas por el docente, en tiempo y forma.