

## Spoticry

El Proyecto spoticry simula un reproductor de música via streaming, consta de un servidor, programado en Go, un cliente programado en F# y una interfaz gráfica, que es un proyecto winforms. Este documento especificará los pasos para el correcto uso de la aplicación y recomendaciones para evitar caer en mal uso de esta.

### Recomendaciones Generales:

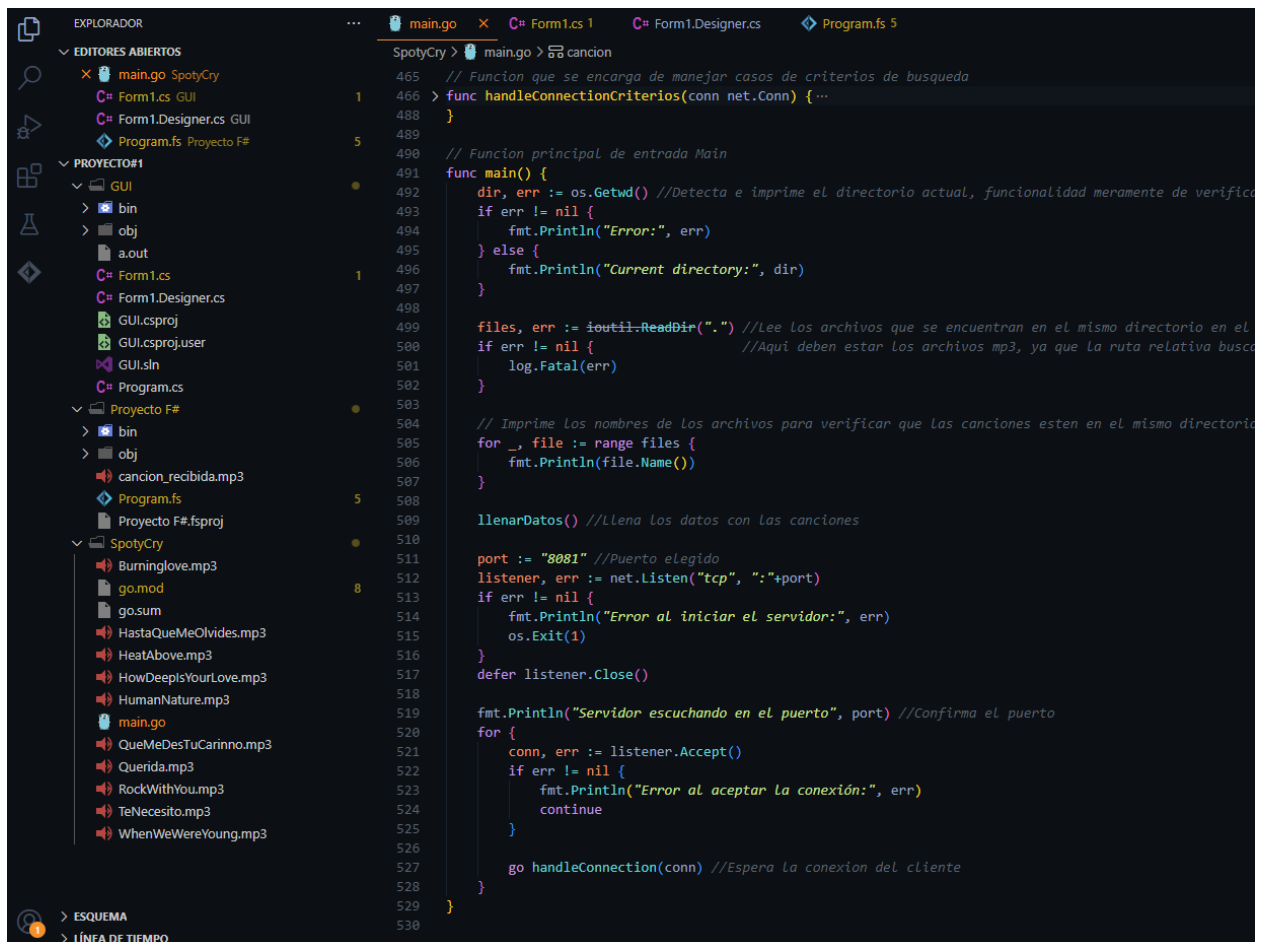
- Tener instalado el lenguaje de programación Go en la computadora
- Tener instalado el lenguaje de programación SDK F# en la computadora
- Tener instalada la plataforma .NET, este proyecto utiliza el FrameWork 7.0

```
$ dotnet --version
7.0.401
```

- En el IDE o editor de text (de preferencia vscode) tener extensiones tanto para Go, F# y C# para un más fácil manejo y entendimiento de los programas.

### Pasos para usar Spoticry:

1. Abrir el proyecto (preferiblemente en vscode)



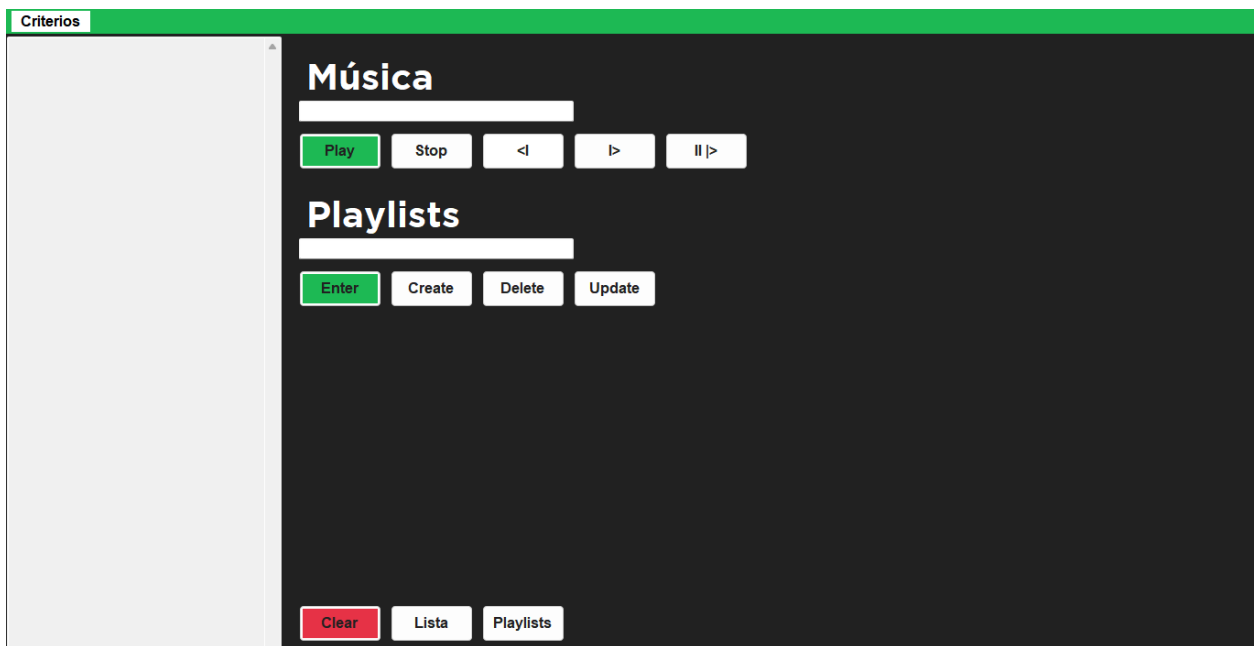
2. Ejecutar el servidor Go y el proyecto Winforms (recomendación que los archivos a reproducir mp3 se encuentren en la misma carpeta que main.go, como se ve en la imagen anterior, esto ya que la ruta relativa buscará los archivos ahí, de no ser así el usuario deberá modificar la ruta).



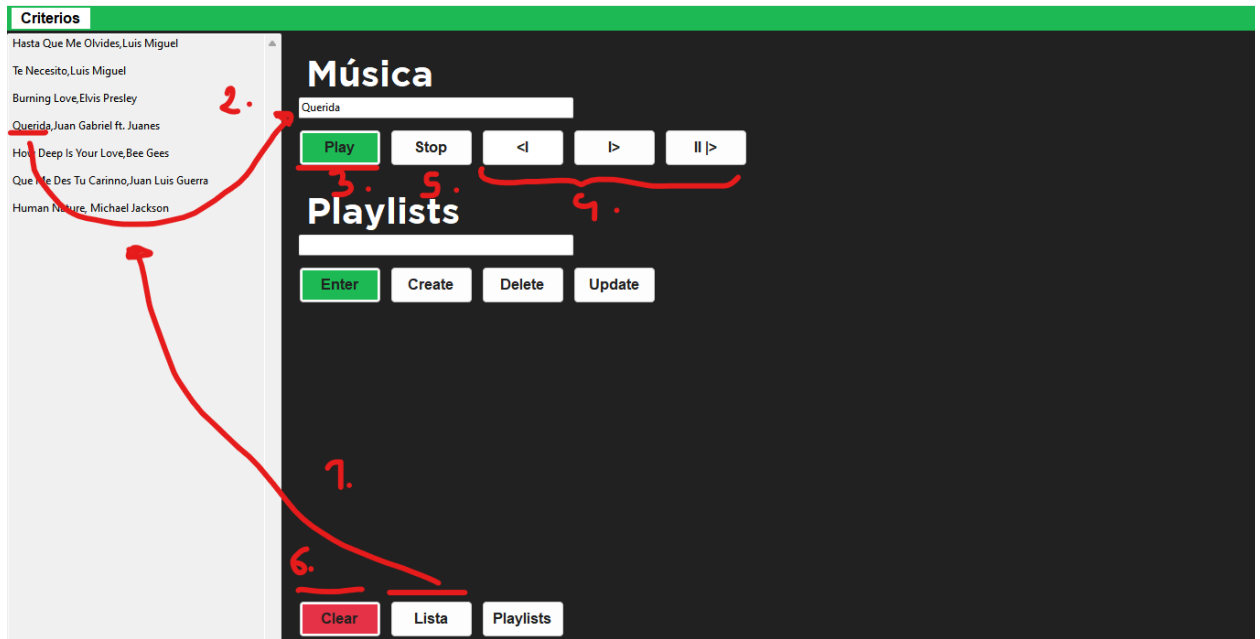
```
PS C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\SpotyCry> go run .\main.go
Current directory: C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\SpotyCry
BurningLove.mp3
HastaQueSeOlvidas.mp3
HeatAbove.mp3
HowDeepIsYourLove.mp3
HumanNature.mp3
QueMeDesTuCarino.mp3
Querida.mp3
RockdithYou.mp3
Tremecito.mp3
WhenWereYoung.mp3
go.mod
go.sum
main.go
Servidor escuchando en el puerto 8081

PS C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\GUI> dotnet run
C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\GUI\Form1.cs(13,16): warning CS8618: Non-nullable field 'FSharpClientProcess' must contain a non-null value when exiting constructor. Consider declaring the field as nullable. [C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\GUI\GUI.csproj]
C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\GUI\Form1.Designer.cs(7,50): warning CS0414: The field 'Form1.components' is assigned but its value is never used [C:\Users\Ian Calvo\Desktop\Spoticry\Proyecto#1\GUI\GUI.csproj]
```

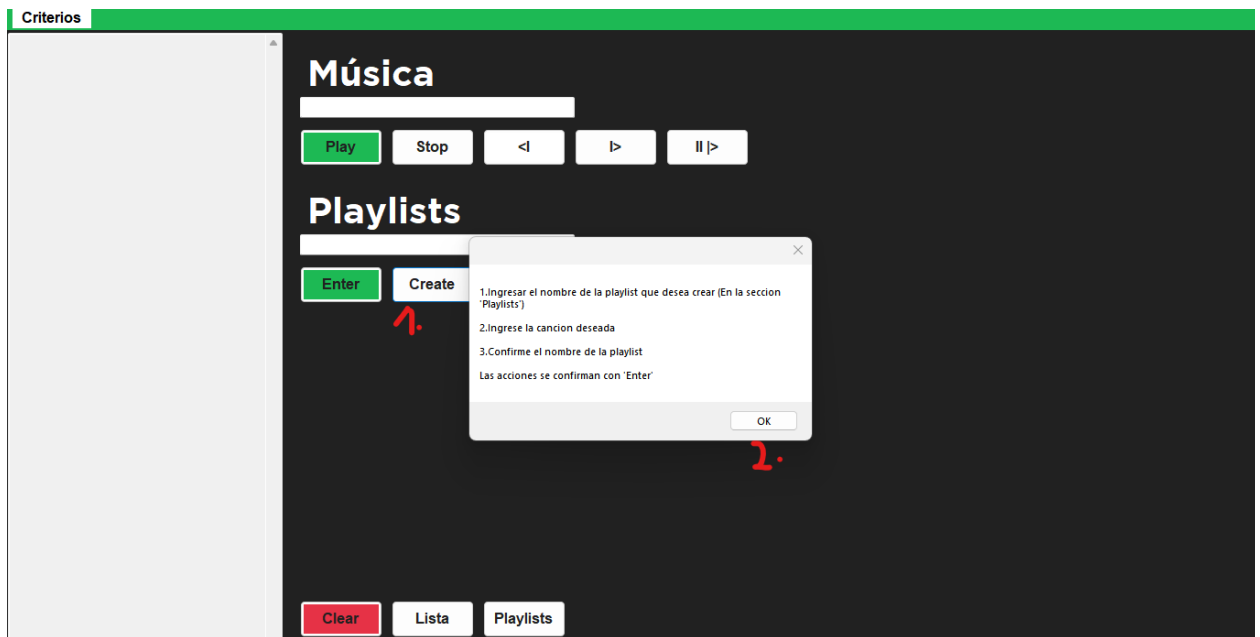
3. Una vez seguidos los pasos anteriores, la interfaz gráfica debería de ser visible para el usuario.

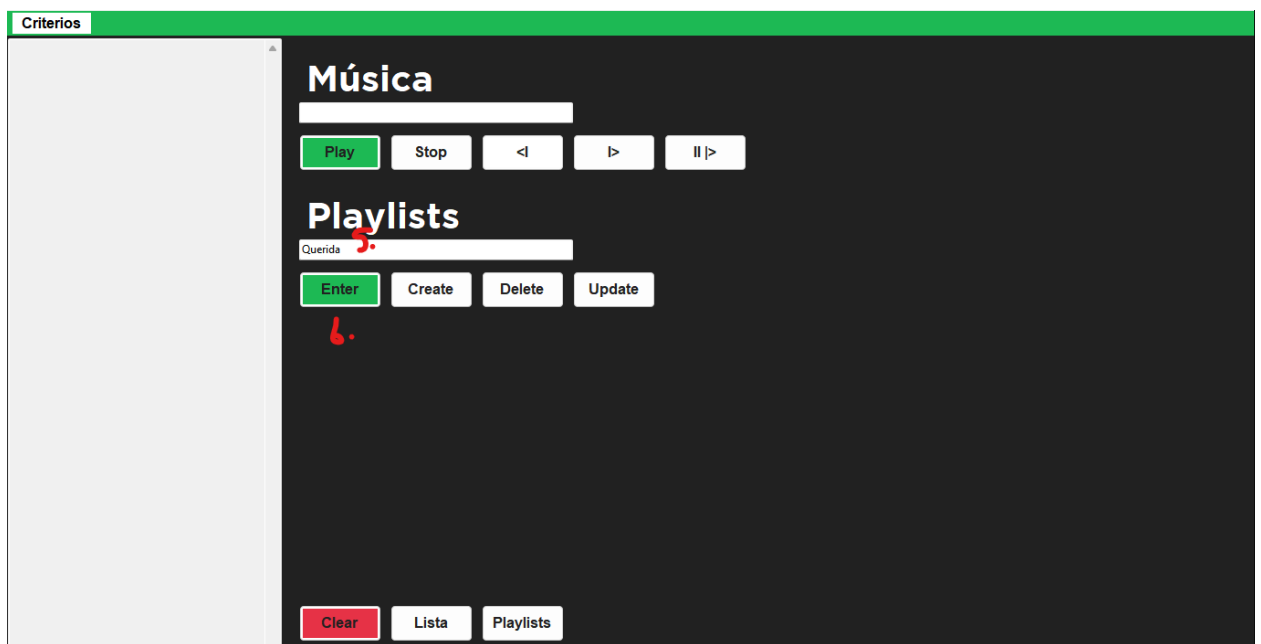
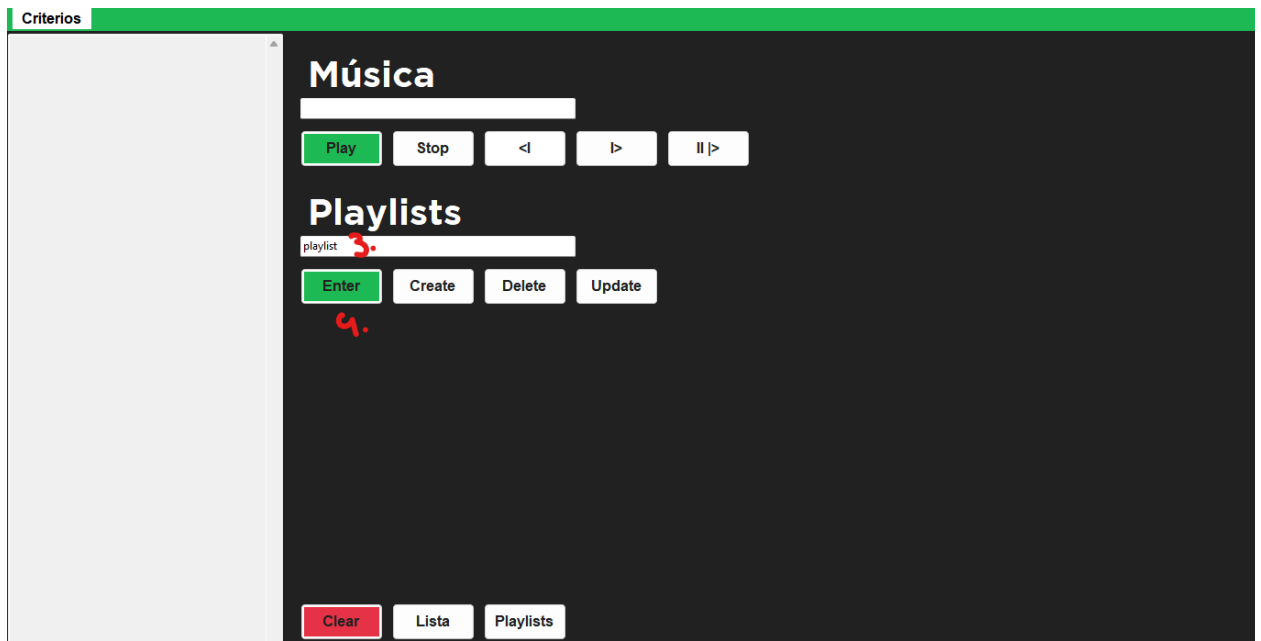


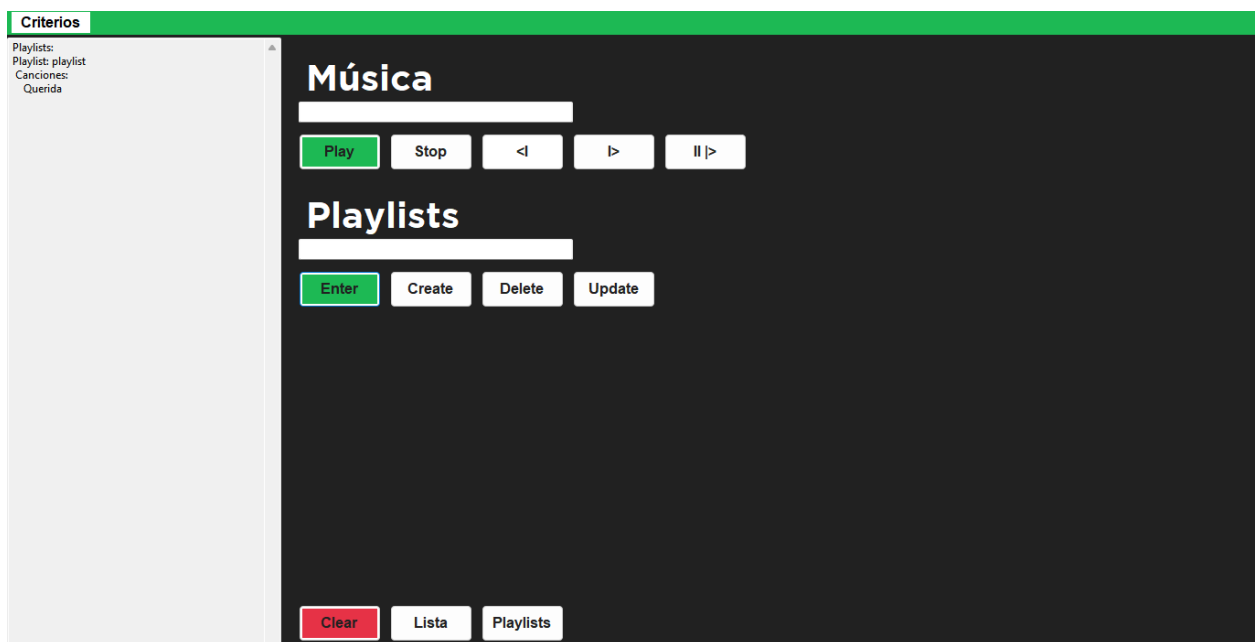
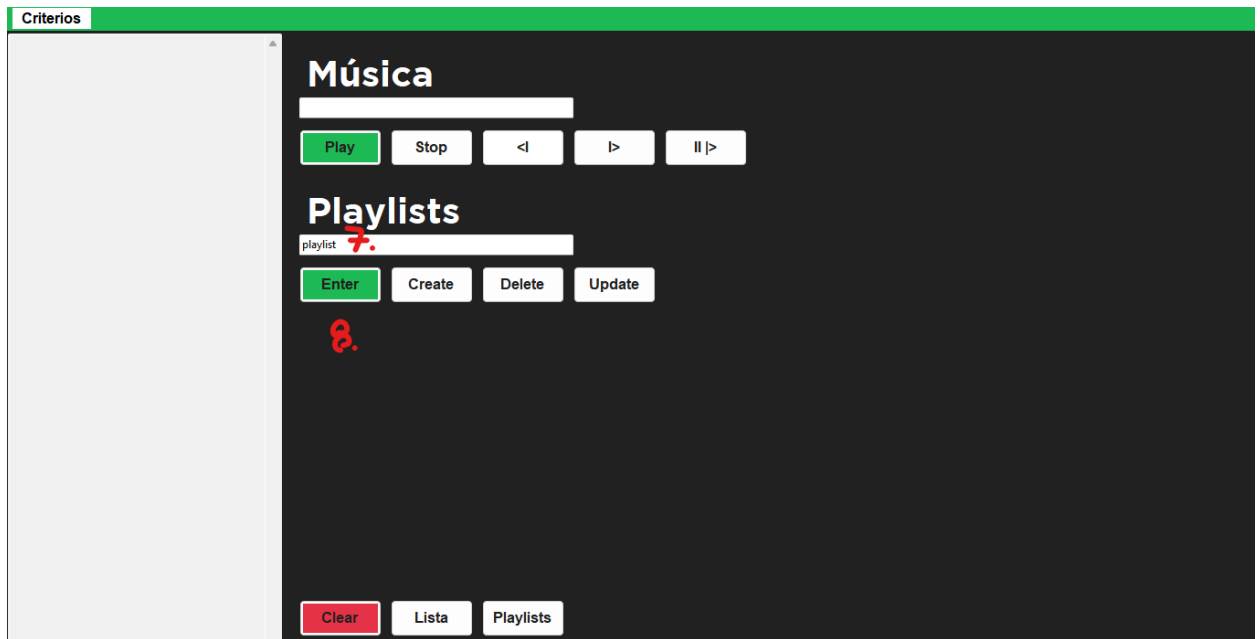
4. Para la reproducción de música podemos solicitar el catálogo de canciones, luego seleccionar la de nuestra preferencia, ingresarla a la sección de música y darle a play, esto hará que la canción se empiece a reproducir. Una vez que la canción se reproduce, el programa está en modo reproducción musical, por lo que ÚNICAMENTE se puede interactuar con las acciones de reproducción musical respectivamente, tales como adelantar, atrasar, pausar, continuar y parar. Una vez detenida la canción, al darle al botón “stop” se regresa al menú principal por lo que se puede realizar cualquier acción.



5. Para las acciones relacionadas con las playlists. Estas acciones son Create, Delete y Update, estas acciones deben activarse para entrar al modo correspondiente y con enter confirmar la acción. Cada evento tiene un mensaje que indica los pasos a seguir.

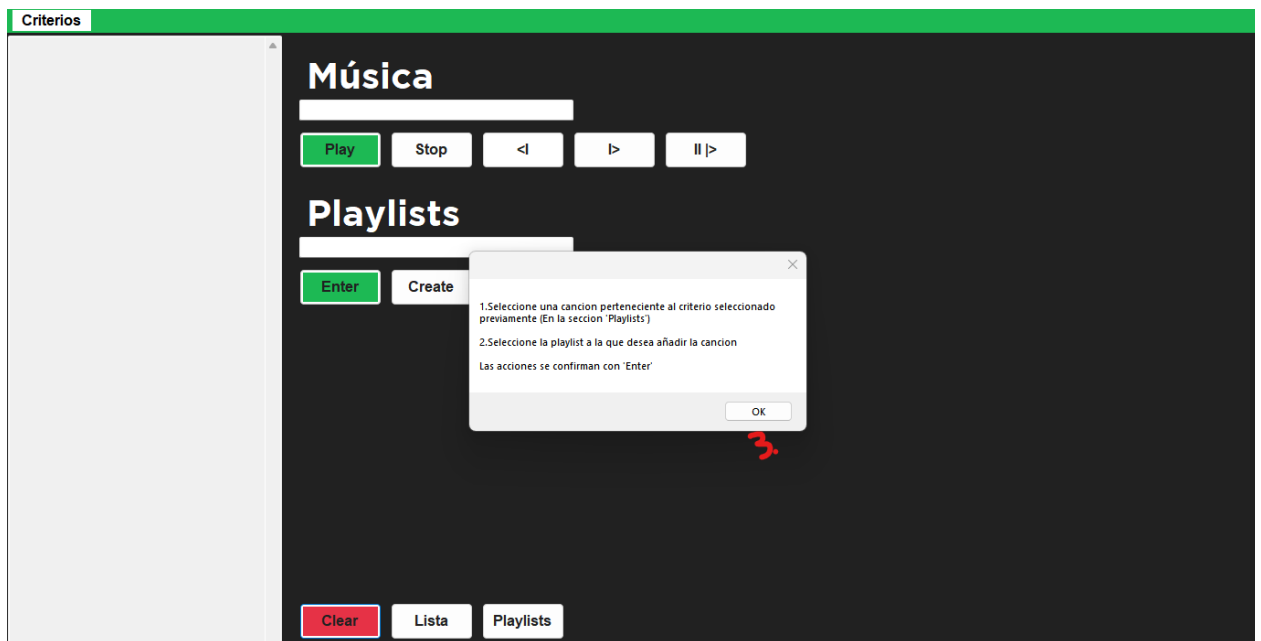
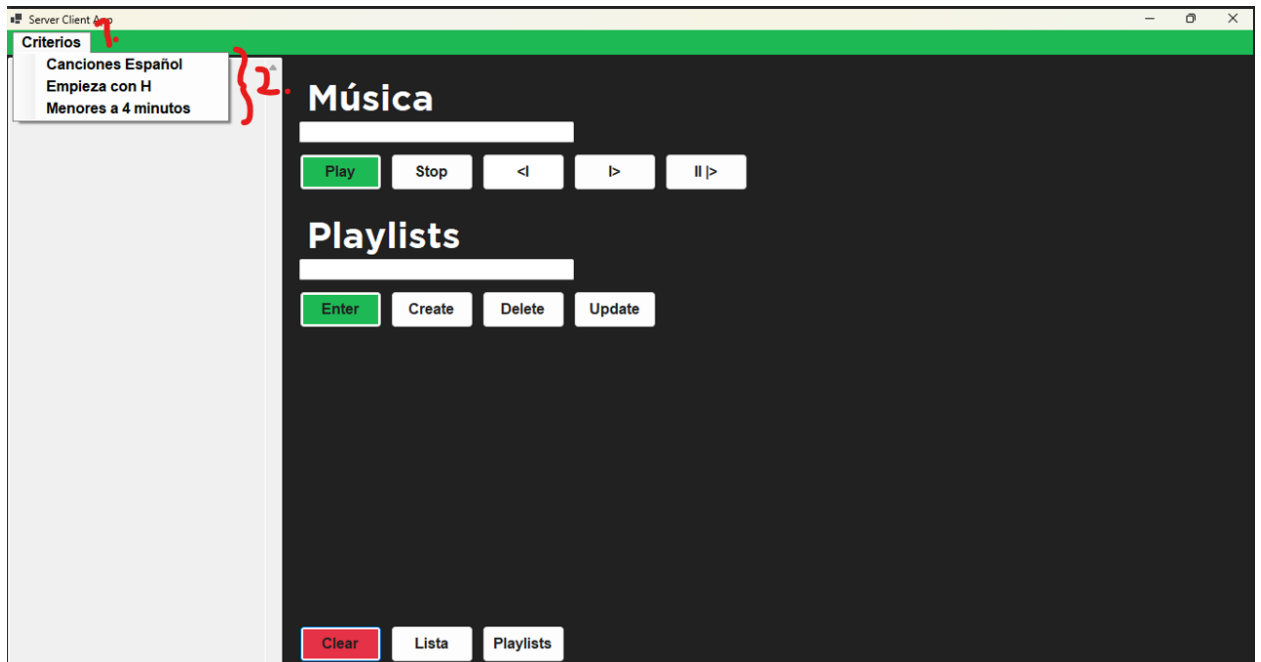


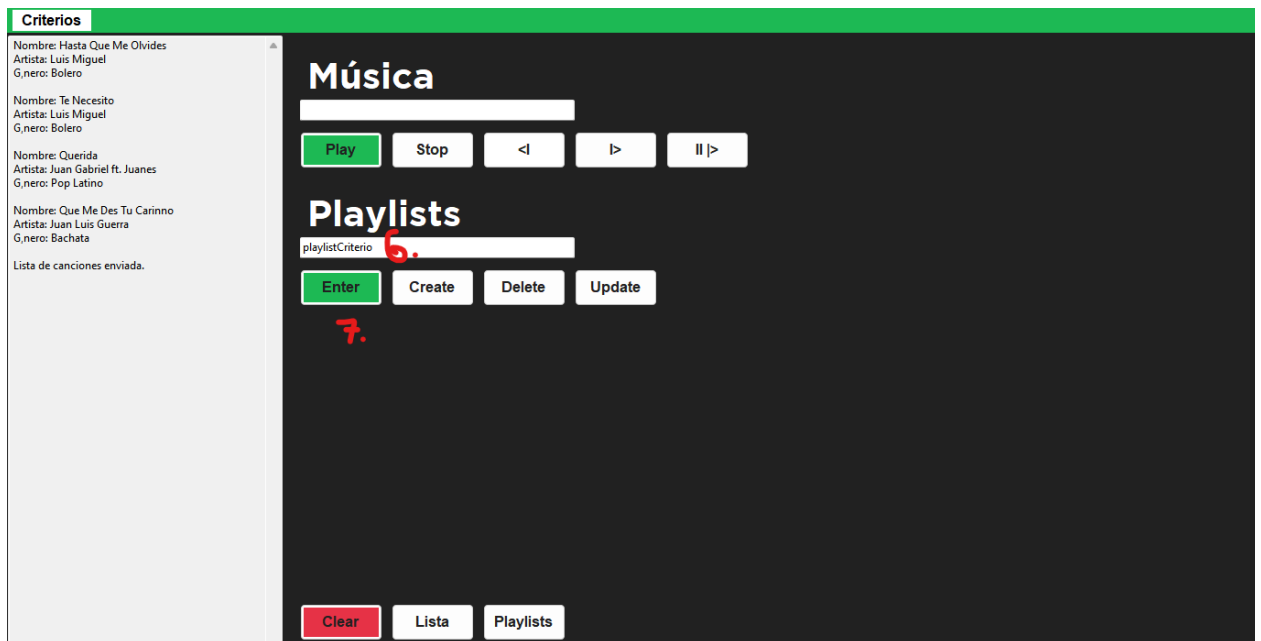
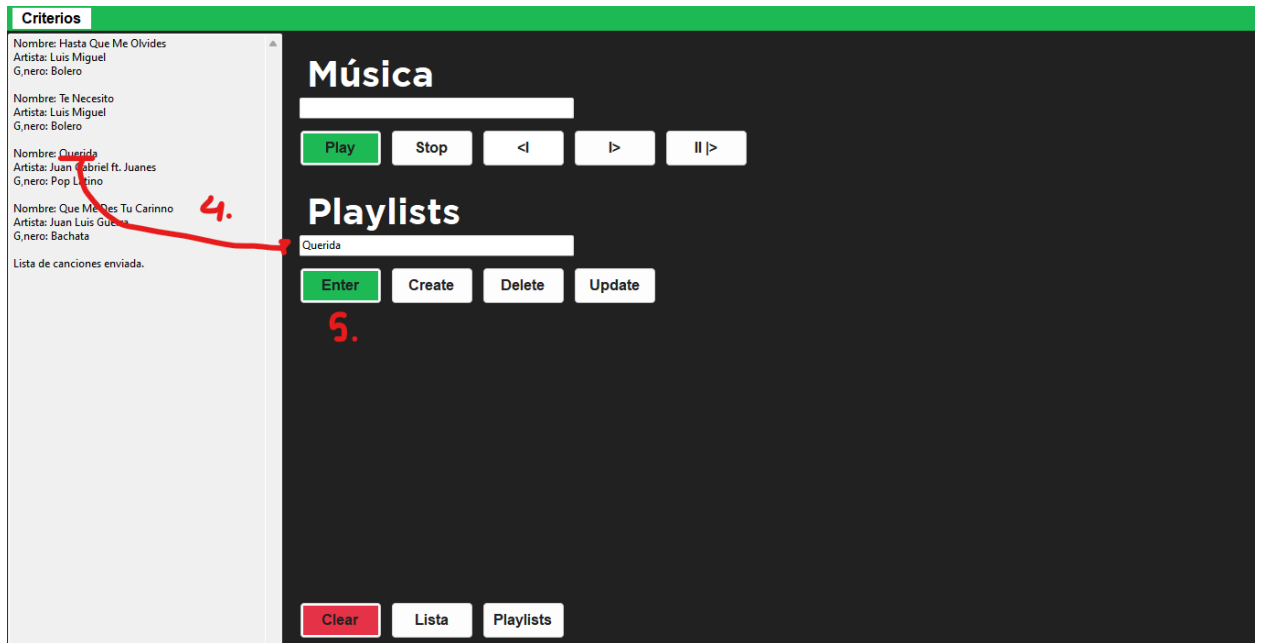


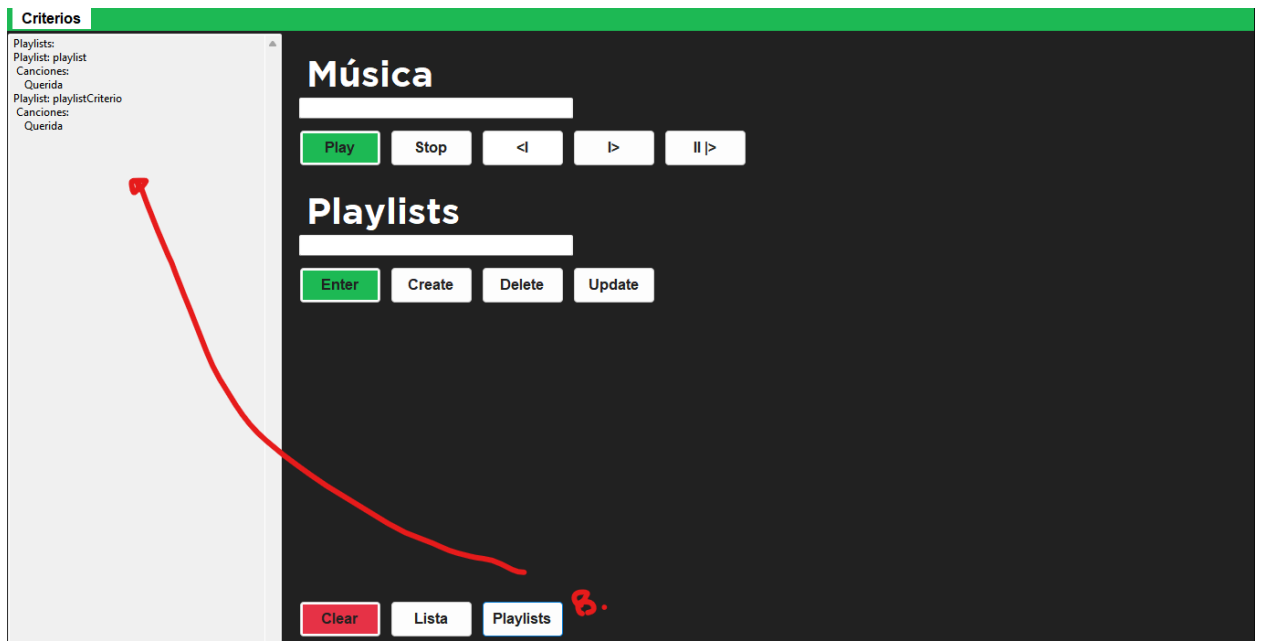


(El botón Playlists nos permite acceder a todas las playlists actuales. Delete y Update siguen el mismo flujo de eventos por lo que se omite agregar pasos para ejecutar.)

6. Los criterios de búsqueda fueron elegidos por los autores del proyecto y estos siguen la dinámica que pide el profesor: Solicitar criterio de búsqueda e inmediatamente agregar canción perteneciente a una playlist, puede existir o ser creada al momento.







7. Cerrar la aplicación en la X de la derecha arriba, finalmente cerrar el servidor digitando en la terminal Ctrl+c