Вежба: Апликација за Уредување на Филмови – Прв дел (Основна Имплементација)

Оценка на Тежината: 4/10

Преглед:

Во ова почетна фаза од вежбата, ќе ги поставиме основите за една едноставна апликација. Примарна цел на задачата е да се запознаеме подетално со можностите на JSON датотеките, додека креираме апликација за уредување на филмови.

Апликацијата е организирана во различни јажиња, секое со специфична цел – од таб-ови за управување со папките и датотеките до таб-ови за функционалности за зачувување на проекти.

Како почетен дел од задачата, потребно е правилно да се испарсирате податоци од JSON датотеката root-folder.json, каде што се наоѓаат папки со листи на филмови. Вашата задачи вклучува прикажување на папките во таб-от "Folders", овозможувајќи им на корисниците да кликаат и истражуваат поврзаните датотеки со таа папка во таб-от "Files".

Главната функционалност e вчитувањето на избрани датотеки на уредувачките траки (засега само на T1, а подоцна и на T2), каде што корисникот може да избере папка и датотека, кликне на уредувачката трака и да пресмета процентот на траење на датотеката во однос на 15-минутната уредувачка трака. Резултатот е div со црвена позадина, кој ја симболизира позицијата на датотеката. Дополнително, ќе имплементирате можност за зачувување на проекти, што ќе ги поттикне корисниците да внесат име на проект и да кликнат на копчето "Save Project" во таб-от со копчиња. Зачуваниот проект ќе се појави во таб-от "Saved Projects", а уредувачките траки ќе се исчистат. За да го завршите овој дел, корисниците треба да можат да вчитаат зачуван проект, обезбедувајќи дека постоечките датотеки на уредувачката трака се исчистени пред вчитувањето.

Инструкции:

HTML и CSS:

Испитајте ги предвидените HTML и CSS датотеки за разбирање на структурата и класите кои се користени во апликацијата. Забележете дека предвидениот HTML вклучува хард-кодирана верзија на датотеки, папки, датотеки на уредувачката трака и зачувани проекти. Ова служи како визуелен референца за тоа како апликацијата треба да изгледа откако динамичката имплементација ќе биде завршена. Запомнете да ги отстраните хард-кодираните делови откако успешно ќе го имплементирате динамичките функционалности.

Преглед на Табови:

Запознајте се со табовите на апликацијата, кои вклучуваат:

Папки

Датотеки

Информации за Проект

Зачувани Проекти

Зачувај Прогрес

Преглед

Секција за Уредување (T1 и T2 уредувачки траки)

Секција за Копчиња

Извлекување и Парсирање на JSON:

Извлечете и парсирајте го root-folder.json документот, кој содржи низа на папки.

Секоја папка има име на папка, идентификационен број на папка и низа на датотеки (филмови).

Секоја датотека има име на датотека, траење, previewURL и thumbnailURL.

Исцртување на Папки и Датотеки:

Исцртвајте ги сите папки од корената папка во табелата "Папки".

Кликањето на една папка треба да ја активира, прикажувајќи ги нејзините датотеки (филмови) во табелата "Датотеки".

Кликањето на една датотека треба да ја активира.

Уредувачки Траки:

Изберете ја папката, потоа изберете ја датотеката за да ја активирате.

Кликајте на една од двата уредувачки траки (T1 или T2) за да ја вчитате датотеката на траката.

Пресметајте го процентот на траење на датотеката во однос на 15-минутната уредувачка трака и внесете div со црвен заден дел со пресметаната ширина.

Зачувување на Проект:

Внесете име на проект во табелата "Информации за Проект".

Кликнете на копчето "Зачувај Проект" во табелата "Копчиња".

Зачуваниот проект се прикажува во табелата "Зачувани Проекти".

По зачувувањето, исчистете ги уредувачките траки.

Вчитување на Зачуван Проект:

Кликнете на зачуван проект во табелата "Зачувани Проекти".

Проектот се вчитува, прикажувајќи ги датотеките користени во T1 уредувачката трака.

Постоечките датотеки на уредувачката трака пред вчитувањето треба да бидат исчистени.

Примерен Сценарио:

Замислете дека имате колекција на видеа од ваканциите категоризирани во папки. Сакате да креирате проект наречен "Летни Спомени". Започнете со избор на папката "Семеен Одмор", изберете го фајлот "beach\_day.mp4" и вчитајте го на уредувачката трака T1. Продолжете со додавање на повеќе фајлови од различни папки за креирање на динамичен секвенциски редослед. Зачувајте го вашиот проект и подоцна, вчитајте го за да се врат