

Práctica final 2º SMR

La práctica consiste en crear una aplicación que permita visualizar cómics.

Table of Contents

Práctica final 2º SMR.....	1
1. La aplicación.....	2
1.a Cargar ficheros desde el ordenador.....	2
1.b El contenido del fichero de sudokus.....	2
1.c La aplicación web.....	3
2. Funcionamiento.....	3
3. Tareas.....	5
4. Capturas de ejemplo.....	5
4.a Ejemplo de interfaz para la aplicación.....	5
4.b Ejemplo de alert con los comentarios.....	6
4.c Ejemplo de interfaz sin controles.....	7

1. La aplicación

La práctica consiste en crear una aplicación web que visualice las imágenes que componen un cómic.

1.a Cargar ficheros desde el ordenador

La aplicación contendrá un botón Examinar que permitirá seleccionar un fichero del disco duro del ordenador. El fichero seleccionado debe contener las preguntas del cuestionario.

El contenido del fichero de texto se leerá cuando se pulse el botón Load file. Este botón ejecutará una función que leerá el contenido del fichero y ejecutará a continuación la función leerSudokus, que será la primera que el alumno tendrá que terminar.

1.b El contenido del fichero de sudokus

La aplicación podrá visualizar los sudokus almacenados en ficheros de texto. En cada línea del fichero de texto se encontrará un sudoku diferente.

Por ejemplo, supongamos este fichero:

```
Dublinés:Alfonso Zapico:Premio Nacional del Cómic 2012.Sobre James Joyce
./dub/001.jpg
./dub/002.jpg
./dub/003.jpg
./dub/004.jpg
./dub/005.jpg
./dub/006.jpg
./dub/007.jpg
./dub/008.jpg
./dub/009.jpg
./dub/010.jpg
```

La primera línea del fichero contiene información sobre el cómic. Tiene este formato:

Título:Autor:Comentarios

En cada línea restante hay simplemente una ruta hacia un fichero de imágenes.

Nota: En los comentarios, se puede añadir en principio tanto texto como se desee y se interpretarán los . como retornos de carro más adelante.

1.c La aplicación web

El alumno deberá crear una aplicación web con una estética adecuada y cuidado.

Para realizar la web tendremos que tener, al menos, los siguientes elementos:

- Un botón que permita seleccionar el fichero con el cómic que queremos ver.
- Un botón con la etiqueta Load file que cargue la información del fichero.
- Un párrafo con id="autor" donde aparecerá el título del cómic y el autor.
- Un botón con la etiqueta Previous
- Un botón con la etiqueta Next
- Una división con id="controles" que contendrá prácticamente todos los elementos de la página salvo la división con id="comic"
- Una división con id="comic" y dentro una imagen con id="pagina".

2. Funcionamiento

En el main habrá un array llamado arrPáginas=[]; y una variable númeroDePáginaActual=0;

Además, también habrá otras variables para el autor, el título, los comentarios...

Cuando se pulse el botón Load file se ejecutará la función leerComic que hará lo siguiente:

1- Se cargará en el arrPáginas cada línea de la cadena de texto del fichero. Se dividirá la cadena de texto en líneas usando el método cadena.split("\n"); Así cada línea será un elemento del array.

2- Extraeremos del contenido del array la primera línea que contiene información sobre el cómic. Sacaremos esa información en las variables correspondientes y quitaremos del array esa primera línea para facilitar el resto de las tareas.

3- Haremos que `númeroDePáginaActual` valga 0.

4- Se visualizará la primera página del cómic, almacenado en `arrPáginas[0]`

Cuando se pulse el botón Previous, ocurrirá lo siguiente:

1.- Si el número de elementos del array `arrPáginas` es 0, saldremos de la función sin hacer nada más.

2.- La variable `sudokuActual` se decrementará en 1.

3.- Si `númeroDePáginasActual` es menor que 0, haremos que `númeroDePáginasActual` valga 0.

4.- Se visualizará la imagen contenida en `arrPáginas[númeroDePáginasActual]`;

Cuando se pulse el botón Next, ocurrirá lo siguiente:

1.- Si el número de elementos del array `arrPáginas` es 0, saldremos de la función sin hacer nada más.

2.- Incrementaremos el valor de `númeroDePáginasActual` en 1

3.- Si `númeroDePáginasActual` es mayor o igual que `arrPáginas.length`, haremos que `númeroDePáginasActual` valga `arrPáginas.length-1`

4.- Se visualizará la imagen contenida en `arrPáginas[númeroDePáginasActual]`;

El alumno tendrá que completar también la función `mostrarInformación()`.

Además, se quiere que se pueda pasar de una página del cómic a la siguiente o la anterior usando las teclas de cursor. Esta funcionalidad se da hecha.

También se quiere que se muestre en un alert toda la información sobre el cómic cuando se pulse la tecla intro (esto se hará con la función `mostrarInformación()`).

Cuando se presione la tecla escape, se ocultarán todos los controles de la página, dejando sólo la visualización de la página.

3. Tareas

El alumno tendrá que:

- Generar el código HTML y CSS necesarios para crear la web.
- Generar el código javascript necesario para añadir la funcionalidad requerida.

4. Capturas de ejemplo

4.a Ejemplo de interfaz para la aplicación

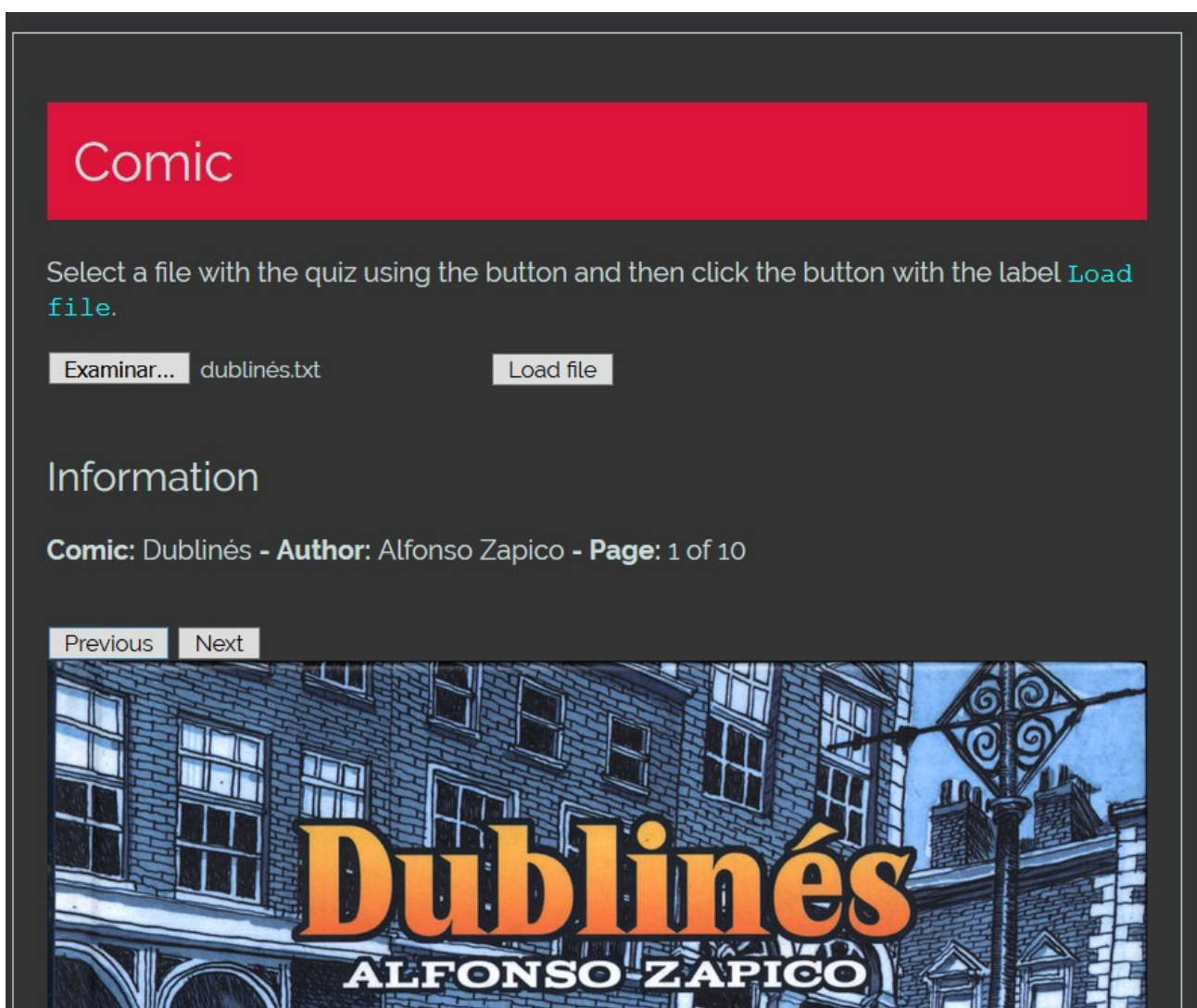


Figure 1: Ejemplo de interfaz de la aplicación de cómics

4.b Ejemplo de alert con los comentarios

Suponiendo que la primera línea del fichero fuera esta:

Zatoichi:Hiroshi Hirata:Zatoichi es un pobre vagabundo ciego que vive única y exclusivamente con lo indispensable.Además, es un habilidoso espadachín...Edición original de Seiunisha. Nota global = 6. Guión = 6,7. Dibujo = 6.

Eso indica que los comentarios serán estos:

Zatoichi es un pobre vagabundo ciego que vive única y exclusivamente con lo indispensable.Además, es un habilidoso espadachín...Edición original de Seiunisha. Nota global = 6. Guión = 6,7. Dibujo = 6.

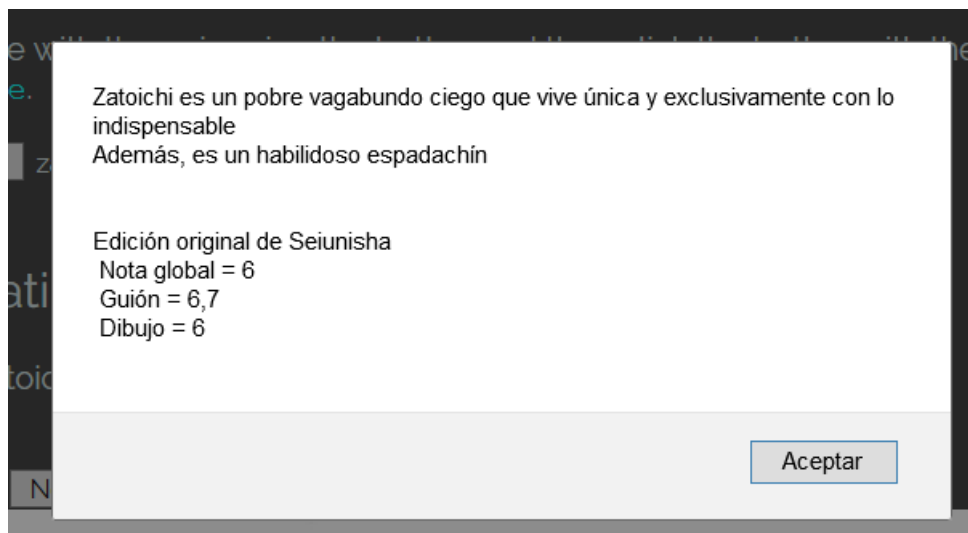


Figure 2: Ejemplo de mensaje de alert con los comentarios del cómic

4.c Ejemplo de interfaz sin controles

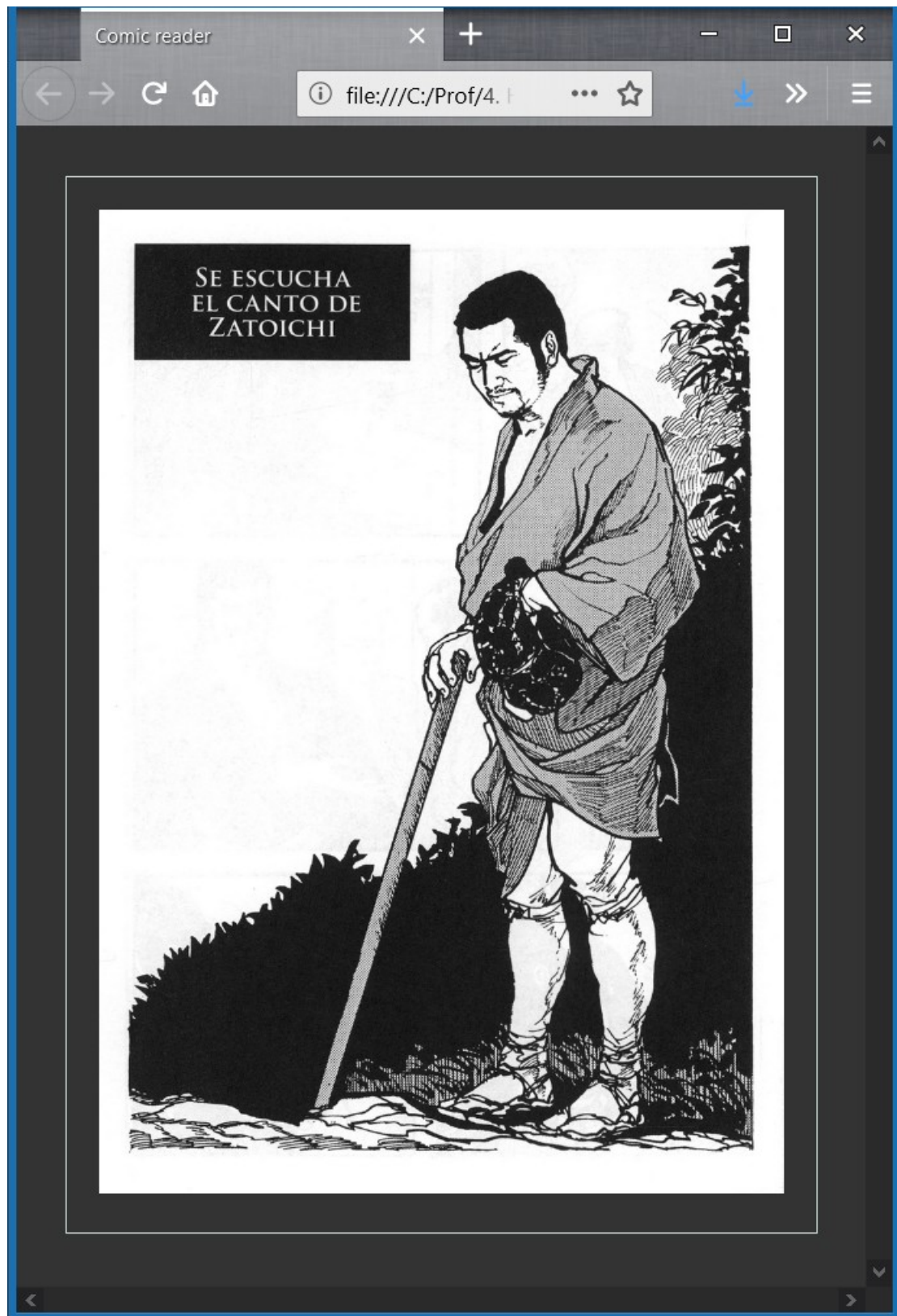


Figure 3: Ejemplo de la interfaz de la aplicación sin controles (ocultos tras pulsar la tecla escape)