

FILM DICTIONARY

María Dolores Iglesias Suárez

DAM A - Curso 2023/2024

Índice

Índice	2
Introducción	3
Concepto	4
Navegación	5
Parte 1: Buscador e resultado	6
Parte 2: Últimas búsquedas e resultados	7
Parte 3: Xogo	8
Recursos	9

Introducción

Film Dictionary é unha aplicación de Android sinxela e funcional para buscar distintos conceptos cinematográficos aloxados nunha base de datos SQLite vinculada á nosa aplicación.

Logo de recoller distintos datos de internet (fontes en recursos) e homoxeneizalas grazas a ChatGPT, creamos un extenso documento en google sheets con todos os datos que queríamos ter en conta na app.

Os traballadores do audiovisual moitas veces precisamos ferramentas rápidas e sinxelas para o teléfono xa que as dúbidas ou necesidades poden asaltarnos en moitos sitios distintos a unha oficina con ordenadores. Por exemplo, é moi común aplicacións de cálculos de tempo, de localizacións (con mapas integrados), cálculos de códigos de tempo, de páxinas de guión ou outros controis.

Neste caso, pareceume interesante facer unha aplicación sobre distintos termos relacionados co gremio. De todos xeitos, isto é unha primeira aproximación e aínda tería moito máis que completar e mellorar.

Concepto

O concepto básico desta aplicación é a dun diccionario de termos. A clara inspiración son os dicionarios de idiomas que temos todos/as nos nosos teléfonos pero neste caso centrados nun gremio profesional e con un milleiro de conceptos asociados ao cine, televisión e audiovisual en xeral.

Ao desenvólvela, pareceume moi útil para estudantes de cine e sobre todo para traballadores. Dentro do sector hai moitos traballos distintos (arte, vestuario, maquillaxe, montaxe, fotografía, dirección, produción, guión, distribución...) que aínda que estén relacionados no traballo final, non sempre son coñecidos os traballos entre os distintos departamentos. O habitual é que cada profesional esté moi especializado nas súas labores pero non coñeza en exceso termos de outros compañeiros. É moi pouco habitual que os traballadores do departamento de fotografía sepan moito de maquillaxe ou vestuario ou que os de dirección sepan moito de vestuario.

Ademais, esa faceta orientada tamén aos estudantes, ten un pequeno xogo de adiviñación de conceptos.

Navegación

O deseño da app consta de unha actividade con cinco fragmentos interrelacionados entre eles.

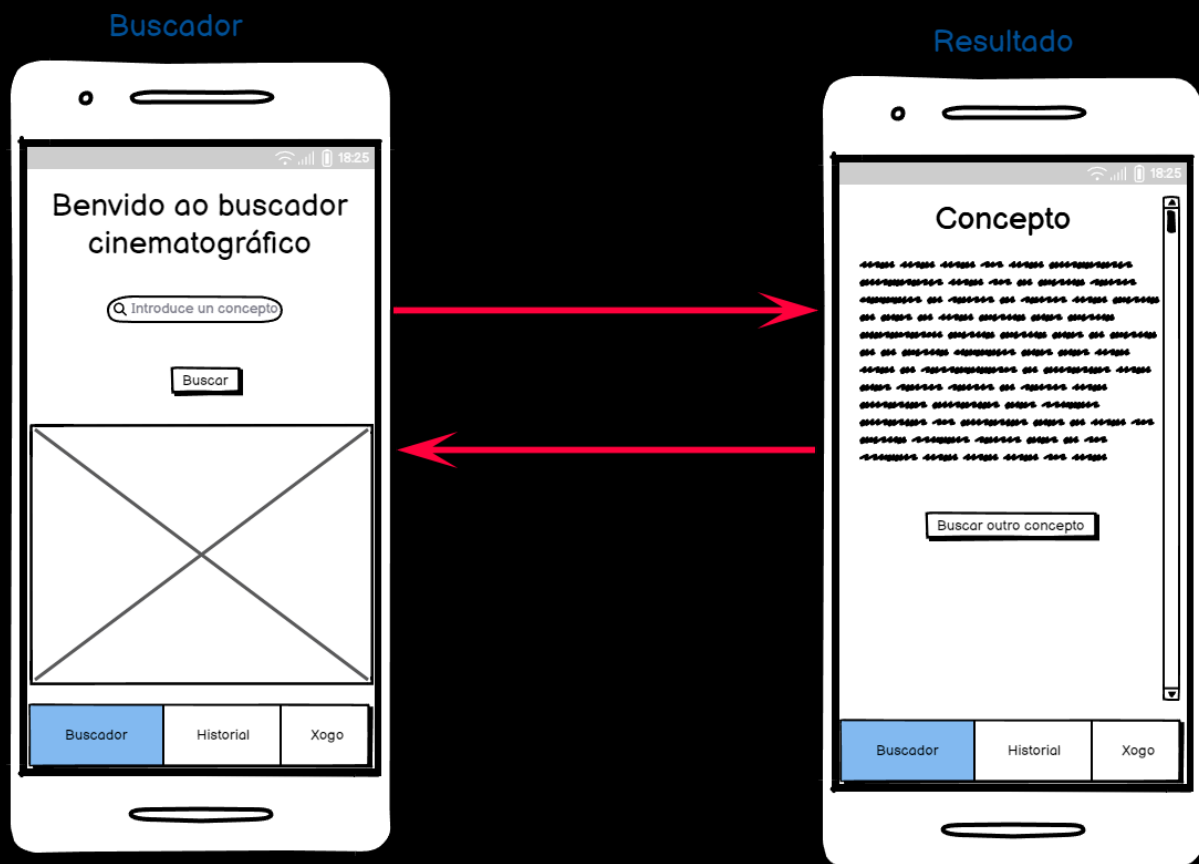
O esquema básico de fragmentos é o seguinte:

1. Fragmento de buscador de conceptos
2. Fragmento de resultados da búsqueda
3. Fragmento das últimas búsquedas feitas na app
4. Fragmento de xogo de conceptos
5. Fragmento do toolbar inferior como menú permanente dos tres conceptos básicos da app:
 - Búsqueda
 - Últimas búsquedas
 - Xogo



Vamos analizar o mockup parte a parte e vendo as interconexións entre as distintas fases:

Parte 1: Buscador e resultado



A actividade principal arranca co **fragmento do buscador**, que ten texto de benvida a través dun TextView.

Hai a maiores un EditText onde podemos introducir o concepto que queremos buscar.

E xusto debaixo un botón para buscar o concepto.

Como benvida, metimos tamén unha imaxe dunha claqueta para rencher un pouco o primeiro fragmento da app.

Finalmente, unha barra inferior con tres elementos que funcionan a modo de menú principal en toda a aplicación entre as tres partes fundamentais da aplicación.

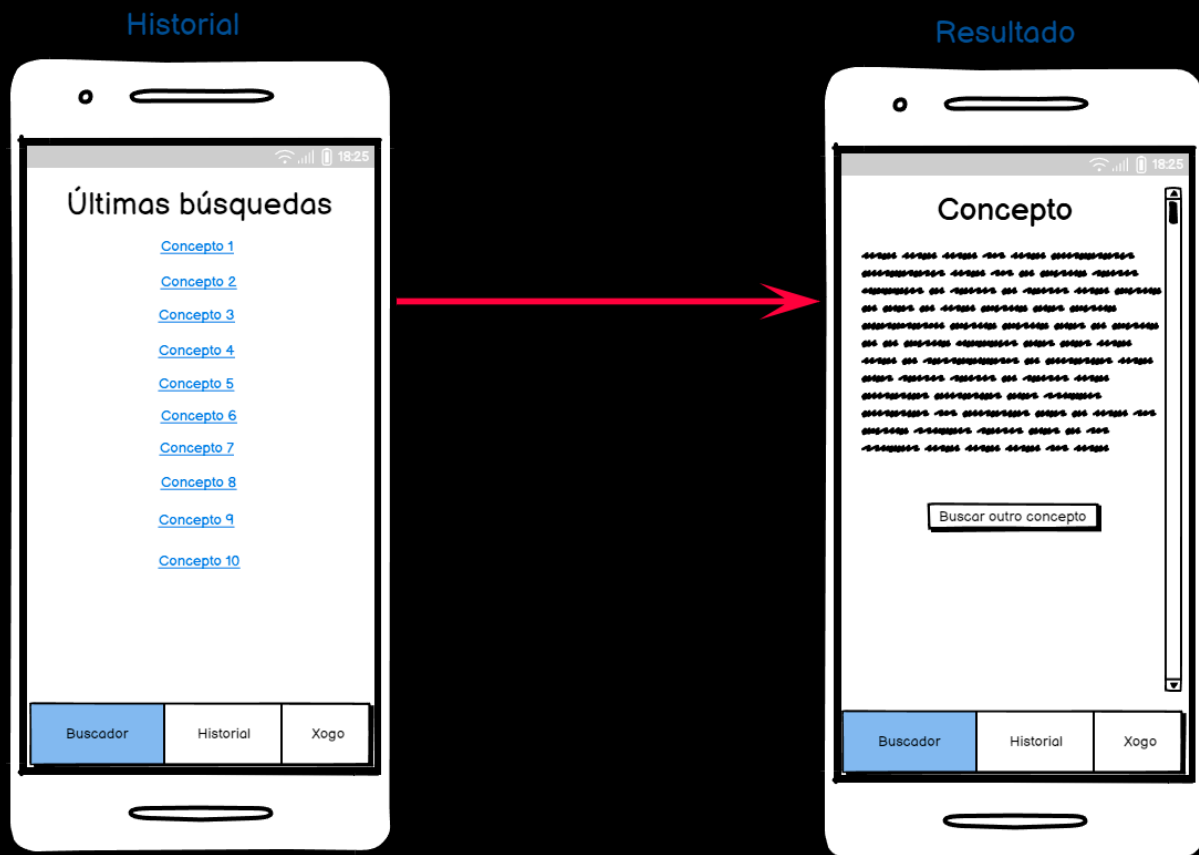
A funcionalidade deste fragmento é que en canto queremos buscar un concepto e pulsamos o botón de Buscar, lévanos ao **fragmento de resultado** onde temos o seguinte:

Temos dous TextView herdados do fragmento anterior: o concepto a modo de título do fragmento e o do concepto que se reeche en un TextView multilínea cando o busca na base de datos. Por se a definición é moi longa, está todo introducido dentro dun ScrollView vertical, para non perder texto e sobre todo ter o botón abaixo tamén.

Finalmente, neste fragmento, temos tamén un botón para volver atrás e buscar outro concepto, co que volveríamos ao fragmento anterior de búsqueda.

Se quixéramos ir ao historial de búsquedas ou ao xogo, teríamos o menú inferior para movernos entre as partes.

Parte 2: Últimas búsquedas e resultados



O **fragmento de últimas búsquedas** está interconectado co de resultado a través dos dez botóns que xeramos automaticamente coas búsquedas que imos facendo na app. Estas, vanse almacenando en botóns.

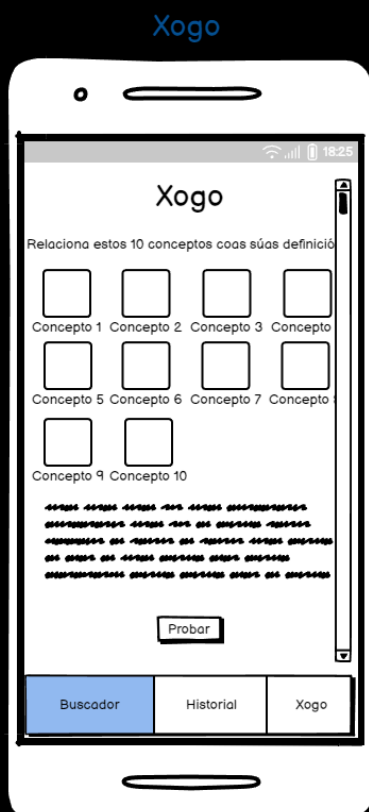
Ten un TextView como título principal da app e logo 10 botóns que só relacionan o termo do concepto.

Se pulsamos en cada un deles, navegamos ao **fragmento de resultados** onde temos o seguinte:

Temos dous TextView herdados do fragmento anterior: o concepto a modo de título do fragmento e o do concepto que se reench en un TextView multilinea cando o busca na base de datos. Por se a definición é moi longa, está todo introducido dentro dun ScrollView vertical, para non perder texto e sobre todo ter o botón abaixo tamén.

Finalmente, neste fragmento, temos tamén un botón para volver atrás e buscar outro concepto, co que volveríamos ao fragmento anterior de búsqueda.

Parte 3: Xogo



E por último, quería implementar un fragmento unido con outros dous pero non me deu tempo. Un primeiro fragmento mostraría os índices das letras do dicionario. Se pulsábamou noutra letra íamos a outro fragmento con todos os conceptos desa letra e podíamos pulsar en cada un deles para ir ao fragmento resultado para ver a definición do concepto.

Como se me complicou no tempo isto, fixen un pequeno **fragmento cun xogo** de adiviñar conceptos a través dunha definición mostrada en pantalla.

Temos 10 posibilidades e 5 vidas distintas. Antes de nada, temos unha función que busca 10 conceptos coas súas definicións. Os conceptos están representados a través de chips de unha única selección (están todos dentro dun chipgroup).

Debaixo temos un TextView coa definición e debemos intentar seleccionar o chip que cremos que é o acertado.

Cando pulsamos o botón Probar, a aplicación fai a comprobación de se a definición se corresponde co concepto seleccionado.

A partir das seleccións que imos facendo e como evoluciona o xogo temos varias posibilidades:

- Se acertamos: móstrase un Toast avisando e decindo os puntos acumulados.
- Se non acertamos: móstrase un Toast, quita unha vida e avisa das vidas restantes.
- Se gañamos e acertamos os 10 conceptos coas 5 vidas que temos cambia o texto e avisa de que acabou o xogo
- Se perdemos todas as vidas antes de acertar os 10 conceptos, acaba o xogo e non nos deixa seguir escollendo

Recursos

- Google sheets
- Chat GPT
- Photoshop
- <https://www.filmsite.org/filmterms.html>
- <https://www.filmconnection.com/blog/film-vocabulary/backlight/>
- <https://balsamiq.cloud/>