

## TAREA 01 – UNIDAD 3

### Objetivos:

- Diseñar un proyecto con Java (Opcional JavaFX o Java Swing)
- Crear componentes, almacenarlos y recuperarlos para poder ser utilizados en cualquier interfaz

### Recursos necesarios:

- Guión de la práctica
- Internet

### Especificaciones:

La idea de esta tarea es comenzar a desarrollar una App que cumpla con las especificaciones requeridas por el cliente. En esta primera tarea vamos a implementar la primera parte de los requerimientos del cliente.

A medida que avancemos con el módulo le añadiremos mayor funcionalidad, como por ejemplo, permitir al usuario elegir distintas escenas para modificar la historia, imprimir informes, crear ejecutables, documentación, etc.

### Secuencia/Desarrollo:

La biblioteca vecinal “**Sueños Dorados**” acaba de iniciar una nueva actividad “**Historias interactivas**”. Su idea consiste en que cualquier lector pueda tener un papel activo en el desarrollo de nuevas historias.

Con esa primera idea, se puso en contacto con nosotros. Quieren que le diseñemos una App que el permita llevar a cabo esa actividad, pudiendo crear historias con animaciones, imágenes y texto de forma muy sencilla, y que se adapte a distintos ámbitos.

### Esta App contará con las siguientes funcionalidades:

- **Permitirá al usuario tomar decisiones relativas al aspecto y desenlace de cada historia.**(No implementado en esta tarea)
- **Se adaptará al público objetivo para que pueda ser utilizada en ámbitos muy dispares, como por ejemplo centros educativos, bibliotecas, centros sociales, residencias para mayores, etc.**

## 1. Diseño de la interfaz principal



## 2. Diseño componentes:

- **Contador:** Debes diseñar un reloj contador que permita al usuario. Este componente debe desarrollar todos los métodos que se muestran a continuación (como mínimo) para poder dar funcionalidad a las necesidades de la App.
  - **Start:** Empezar a contar
  - **End:** Finalizar
  - **Reset:** Volver a cero.
- **Contenedor escena:** Debes crear un contenedor que herede de canvas (o Jpanel) el cual nos va a permitir mostrar las imágenes de cada historia
- **Botones:** Debes diseñar un componente **BotonEspecifico** para cada uno de los botones de la zona superior de la App

## 3. Funcionalidad:

Al cargar la aplicación nos muestra la interfaz principal, en la que únicamente se muestran los botones y las escenas vacías.



- El usuario debe elegir la categoría, pulsando uno de los botones Infantil, Romántica, Terror.
- El comportamiento de cada botón va a ser específico en función de la categoría elegida. Por ejemplo, si el usuario pulsa la categoría Infantil debe acceder a la lista de imágenes infantiles, así como modificar el aspecto de la App (fondo, tipo de letra, etc.).
- A continuación se muestra la primera imagen en el contenedor escena, la cual debe estar almacenada en una estructura tipo lista, map, etc. Asociada a cada imagen debe tener una duración. Al cargar dicha imagen, se inicia el contador
- Transcurrido el tiempo controlado por el contador se muestra la siguiente escena, hasta llegar al final de la historia.
- Cada historia cuenta con 3 escenas

#### 4. **Requisitos:**

1. *Diseñar la interfaz. Dicha interfaz debe ser similar a la mostrada, pero debajo de cada escena debe mostrarse el tiempo que dura cada, (estamos simulando el funcionamiento de un vídeo). En el momento que se llega al valor cero, debería mostrar la siguiente escena.*
2. *Diseñar componentes (contenedor de la escena, contador y botón.). Cada uno de los componentes debe ser diseñado siguiendo los pasos vistos en la unidad.*
  1. **Paso 1:** Implementar la interfaz serializable
  2. **Paso 2:** Crear flujo de salida
  3. **Paso 3:** Escribir el flujo de salida
  4. **Paso 4:** Recuperar a través del flujo de entrada

