

Se pretende realizar una aplicación multimedia que permita gestionar de forma integral diferentes tipos de medios: **gráficos, imágenes, sonido y vídeo**. Sobre cada uno de dichos medios se podrán llevar a cabo diferentes tareas que, en función del medio, abarcarán desde la creación y/o captura hasta la edición, reproducción y procesamiento. Para ello, la aplicación contará con un conjunto de menús y barras de herramientas que permitirán llevar a cabo dichas tareas.

A continuación se detallarán los objetivos y contenidos particulares, así como las acciones a aplicar sobre cada medio. El diseño del interfaz queda abierto a criterio del estudiante, si bien la evaluación tendrá en cuenta la complejidad del diseño, por lo que se recomienda usar el mayor número posibles de elementos Swing.

Las especificaciones indicadas en este documento son los requisitos mínimos, si bien se podrán incorporar todas las alternativas que se consideren oportunas para mejorar la calidad de la aplicación.

■ Medios e interfaz de usuario

La aplicación permitirá trabajar, de forma integrada, con todos los medios estudiados a lo largo del curso: **gráficos, imágenes, sonido y vídeo**. Para ello, tendrá un escritorio central en el que podrán alojarse ventanas internas de diferentes tipos en función del medio¹. A continuación se describen las principales características del entorno, si bien se podrán introducir cuantas mejoras se deseen para optimizar la funcionalidad o el aspecto visual.

● Gráficos e imágenes

La aplicación permitirá la gestión conjunta de gráficos e imágenes en un mismo tipo de ventana²; así, dada una imagen (ya sea creada nueva, leída o capturada), podremos tanto (1) dibujar sobre ella como (2) procesarla.

La manipulación de estos medios requerirá la incorporación de un tipo específico de ventana interna capaz de mostrar imágenes, tanto las leídas de un fichero como las creadas nuevas por el usuario o generadas al capturar una imagen instantánea a partir de un vídeo o webcam. Cada ventana mostrará una única imagen (existiendo, por tanto, tantas ventanas como imágenes estemos tratando), incluyendo barras de desplazamiento en caso de que la imagen sea mayor que la zona visible. El título de la ventana corresponderá al (1) nombre del fichero, si es una imagen abierta o guardada, (2) “nueva”, si ha sido creada por el usuario, o (3) “captura”, si es una instantánea captada de un vídeo o de la webcam. Si se tratase de una imagen asociada a una banda, deberá indicarse a qué banda (número o letra) corresponde. *[Opcional: Al mover el ratón sobre la imagen, indicar en la barra de estado las coordenadas del pixel sobre el que se está situado, así como su valor (color o nivel de gris, según el tipo de imagen)]*

Sobre las imágenes que aparecen en estas ventanas se podrá:

¹ El hecho de que haya diferentes tipos de ventanas internas, cada una correspondiente a una clase distinta, hay que tenerlo en cuenta a la hora de usar el método `getSelectedFrame`; por ejemplo, si se va a aplicar una operación sobre una imagen hemos de comprobar que la ventana activa es del tipo adecuado (es decir, que contiene una imagen). Para abordar este punto, se aconseja crear una superclase `VentanaInternaSM` de la que hereden diferentes subclases correspondientes a diferentes tipos de ventanas.

² Véase práctica 8.

- **Dibujar** usando las formas y atributos incluidos en la correspondiente barra de dibujo (véase siguiente sección). Sólo se podrá dibujar sobre el área de la imagen, por lo que estas ventanas tendrán definidas como área de visualización (área “clip”) el área rectangular correspondiente a la imagen.
- **Procesar** imágenes, usando para ello las operaciones incluidas en la correspondiente barra de herramientas (véase siguiente sección).

En posteriores secciones se detallan los requisitos exigidos tanto en la generación de gráficos como en el procesamiento de imágenes.

• Sonido

La aplicación permitirá tanto la **reproducción** como la **grabación** de audio³. Para ello contará con una lista de reproducción, que tendrá una lista desplegable asociada, de forma que al abrir un nuevo fichero de audio éste se incluiría en dicha lista de reproducción⁴. Además, la aplicación tendrá:

- Un botón para **reproducir** sonido. Al pulsar el botón, se reproduciría el audio que esté seleccionado en ese momento en la lista de reproducción.
- Un botón para **parar** la reproducción o la grabación.
- Un botón para **grabar** audio, de forma que al pulsarlo se iniciará el proceso de grabación, que terminará cuando se pulse el botón de parada. El sonido se grabará en el fichero indicado por el usuario⁵ y se añadirá a la lista de reproducción.

Tanto la lista de reproducción, como los botones de reproducir, parar y grabar, estarán dentro de una barra de herramientas.

• Vídeo

La aplicación permitirá tanto la reproducción de video como la captura de la cámara; para ello, se definirán ventanas internas específicas para cada tarea⁶. Así, la **reproducción de vídeo** requerirá la incorporación de un tipo específico de ventana que dispondrá de una zona de visualización central donde se mostrará el vídeo. La ventana tendrá como título el nombre del fichero que se está reproduciendo, existiendo tantas ventanas como vídeos tengamos abiertos. Además, la aplicación tendrá:

- Un botón para **reproducir** video *[opcional: que sea el mismo que para la reproducción de sonido]*. Al pulsar el botón, se reproduciría el video de la ventana seleccionada en ese momento (si esta fuese de tipo video).
- Un botón para **parar** la reproducción *[opcional: que sea el mismo que para la reproducción de sonido]*.

Adicionalmente, la **captura a través de webcam** también requerirá un tipo específico de ventana interna que vaya mostrando la secuencia que esté captando la cámara. Para abordar los requisitos anteriores, la aplicación deberá incluir:

- Un botón correspondiente a la opción “Cámara”, que lanzará una ventana que muestre la secuencia que esté captando la webcam seleccionada (usando la resolución también seleccionada).
- Un botón asociado a la opción “Captura” que permitirá la captura de imágenes de la cámara o del vídeo

³ Véanse prácticas 13 y 14. Nótese que la práctica 13 sólo trabajaba con la *Java Sound API* y, por tanto, con los formatos y códecs soportados por dicha API; para la evaluación, se puede ampliar la funcionalidad con la incorporación de *JMF* o *VLCj* (práctica 14) y los códec que éstos soportan, si bien no es necesario.

⁴ Al añadir un nuevo sonido a la lista de reproducción, éste no debe de empezar a reproducirse. Para reproducir el sonido, deberá pulsarse el botón *play* (*stop* para parar).

⁵ A la hora de seleccionar el fichero donde almacenar el sonido grabado, existen dos opciones: que se elija el fichero antes de comenzar la grabación, o que dicho fichero se elija al finalizar el proceso de grabación.

⁶ Véase práctica 14.

■ Requisitos de carácter general

La aplicación contará con una barra de herramientas de carácter general que incluirá, al menos, los siguientes botones asociados a las clásicas opciones de archivo (todos ellos deberán tener asociado un icono y un “*ToolTipText*”):

- **Nuevo.** Permite crear una nueva imagen (que aparecerá en una nueva ventana). [Opcional: El usuario podrá indicar el tamaño de la imagen a través de un diálogo que se lance en el momento de la creación o asociado a un menú general de opciones].
- **Abrir:** Abre el dialogo "Abrir fichero" y permite seleccionar un fichero de imagen, sonido o vídeo⁷. Dependiendo del tipo de fichero, éste se mostrará en un tipo de ventana u otra (o en la lista de reproducción, en caso del audio). Los formatos reconocidos serán los estándares manejados por Java. [Opcional: Asociado al diálogo abrir definiremos filtros para que sólo muestre extensiones correspondientes a ficheros de formatos admitidos].
- **Guardar:** Lanza el dialogo "Guardar fichero" y permite guardar la imagen de la ventana que esté seleccionada, incluyendo las figuras dibujadas (esta opción estará desactivada para el caso del vídeo). [Opcional: Se podrá almacenar en cualquiera de los formatos reconocidos por Java (JPG, PNG, etc.), obteniendo dicho formato a partir de la extensión indicada por el usuario.] [Opcional: Asociado al diálogo guardar definiremos filtros para que sólo muestre extensiones correspondientes a formatos admitidos].

En la barra de menú, además del menú **Archivo** (que incluiría las opciones “Nuevo”, “Abrir” y “Guardar” indicadas anteriormente), se debe de incluir la opción **Ayuda** (que tendrá la opción “Acerca de” que lanzará un diálogo con el nombre del programa, versión y autor).

■ Requisitos de dibujo

La aplicación permitirá dibujar diferentes formas geométricas (líneas, rectángulos, etc.) con diferentes atributos (color, grosor, etc.) sobre una imagen. Para ello, se incorporará una barra de herramientas que dé acceso a todos los elementos necesarios para poder dibujar, incluyendo formas y atributos (los elementos de esta barra deberán tener asociado un “*ToolTipText*”).

• A la hora de dibujar...

El usuario podrá dibujar sobre cualquier imagen utilizando la forma y atributos seleccionados (véanse siguientes subsecciones). Para ello, hay que tener en cuenta los siguientes requisitos de carácter general:

- El lienzo mantendrá todas las figuras que se vayan dibujando.
- Cada figura tendrá sus **propios atributos**⁸, independientes del resto de formas (es decir, no compartirán los mismos valores). Cuando se dibuje la forma por primera vez, ésta usará los atributos que estén activos en ese momento (que no tienen por qué coincidir con los de las figuras que ya estén en el lienzo). La consecución de este requisito **implica obligatoriamente la definición de una jerarquía de clases asociadas a las formas y sus atributos**.
- Se incluirá una **lista desplegable que muestre la relación de figuras** que hay en la ventana activa, de forma que cada vez que se pinte una nueva forma, ésta se añada a dicha lista. Además, al cambiar de ventana interna será

⁷ Se puede poner una opción/botón de abrir por cada tipo de medio (es decir, un “abrir imagen”, “abrir sonido”, “abrir video”). También se puede optar por un único botón “abrir” que agrupe las tres opciones (el correspondiente código deberá reconocer de que tipo de medio se trata y lanzar una u otra ventana).

⁸ Nótese que, a diferencia de la práctica 7, en la que todas las formas se mostraban con los mismos atributos, en este caso cada forma tendrá asociado un conjunto de atributos propio.

necesario actualizar los elementos de la lista desplegable (estando por defecto activa la última figura añadida a la lista)⁹.

- El usuario podrá **editar las figuras ya dibujadas**¹⁰. Para ello:
 - ✓ Se incluirá un botón “edición” dentro de la barra de tareas (agrupado con el resto de las herramientas, de forma que solo pueda estar seleccionado uno de ellos). Al pulsarlo, la figura seleccionada en la lista desplegable **se marcará** mediante un rectángulo (“*boundingbox*”) discontinuo. Por otro lado, si se pulsa el botón de una forma de dibujo (se entiende que para dibujar una nueva figura), automáticamente deberá de deselectionarse la forma seleccionada (si la hubiese)¹¹
 - ✓ Una vez en modo edición, el usuario podrá **seleccionar figuras** a través de la lista desplegable (lo que implicará que se marque con el rectángulo “*boundingbox*” la figura seleccionada)
 - ✓ Al seleccionar una figura, deberán de **activarse sus propiedades en la barra de dibujo**.
 - ✓ Para la figura seleccionada, **se podrán editar sus atributos**, esto es, se podrá modificar cualquiera de sus propiedades (color, trazo, relleno, etc.) sin más que cambiarla en la barra de herramientas (y los cambios se tendrán que ver reflejados en la forma).
 - ✓ El usuario **podrá mover la figura seleccionada mediante una operación de “arrastrar y soltar”** con el ratón.
- El usuario podrá activar el **modo volcado**¹². Para ello, se incluirá un botón de dos posiciones en la barra de herramientas que, al pulsarlo, active el “modo volcado”. Este modo implicará dos cosas: (1) por un lado, “pintar” sobre la imagen las figuras que haya en ese momento en el vector (éste deberá de vaciarse tras la operación) y, además, (2) que las nuevas figuras que se pinten se vayan volcando en la imagen (y no guardando en el vector)¹³. Cuando se desactive el modo “volcado”, las nuevas figuras que se dibujen se irán guardando en el vector de formas (y, por tanto, **se podrán editar**).

• Formas de dibujo

La aplicación deberá permitir dibujar, al menos, las siguientes formas geométricas:

- Trazo libre
- Línea recta
- Rectángulo
- Elipse
- Curva con un punto de control

⁹ Véase práctica 8. Recordemos que para poder ir actualizando la lista a medida que se van creando figuras será necesario gestionar eventos propios, al igual que para gestionar el cambio de ventana interna hay que crear manejadores propios.

¹⁰ En caso de que se hayan volcado figuras sobre la imagen, éstas no tendrán que editarse (es decir, se editan las figuras que estén en el vector).

¹¹ Cuando se seleccione una forma de dibujo tras un proceso de edición (en el que la barra de dibujo muestra los atributos de la figura seleccionada), se podrá (1) volver a activar los atributos que hubiese en el lienzo antes de la selección o (2) mantener los atributos de la última figura seleccionada y que sean esos los que se usen para la nueva figura; se deja a criterio del estudiante elegir una u otra opción, si bien esto afecta a la lógica de la implementación.

¹² Véase práctica 8.

¹³ Cuando este modo esté activado, no habrá figuras en el vector y, consecuentemente, no podrán editarse.

y opcionalmente¹⁴:

- Rectángulo redondeado [opcional]
- Arco [opcional]
- Curva con dos puntos de control [opcional]
- Polígono [opcional]
- Formas personalizadas (área) que defina una nueva figura [opcional]
- Texto formateado¹⁵ [opcional]

En la barra de herramientas aparecerá un botón (con icono) por cada forma de dibujo disponible¹⁶. Se usarán botones de dos posiciones agrupados, estando siempre pulsada la forma de dibujo que se va a pintar (salvo que haya una figura del lienzo seleccionada).

• Atributos de dibujo

El usuario podrá elegir los atributos con los que se pintarán las formas (el diseño y organización del interfaz queda abierto al criterio del estudiante, si bien la complejidad del mismo se tendrá en cuenta en la evaluación). Al menos, deberán incluirse los siguientes atributos:

- **Color.** El usuario podrá elegir el color del trazo y el de relleno, debiendo mostrarse una serie de colores predeterminados [Opcional: además de los colores predeterminados, la posibilidad de lanzar un diálogo de selección de colores]. En la barra de atributos deberá de haber una referencia al color de trazo y de relleno actuales¹⁷.
- **Trazo.** Se podrán modificar el grosor y el tipo de discontinuidad del trazo. En este último caso, se podrán dibujar, al menos, líneas continuas o líneas punteadas. [Opcional: estilos final y de unión de línea, más tipos de discontinuidad]
- **Relleno.** El usuario podrá elegir entre tres opciones a la hora de rellenar: no rellenar, rellenar con un color liso o rellenar con un degradado. En el caso del degradado, éste se aplicará utilizando los dos colores (trazo y relleno) seleccionados en ese momento (para la dirección del degradado, se ofrecerá al menos dos posibilidades: horizontal y vertical). [Opcional: más direcciones de degradado, relleno mediante imágenes predeterminadas, relleno radial]
- **Alisado de bordes.** El usuario podrá activar/desactivar la mejora en el proceso de renderizado correspondiente al alisado de bordes. [Opcional: incluir otras mejoras del renderizado]¹⁸
- **Transparencia.** Se podrá establecer un grado de transparencia asociado a la forma [Opcional: que el grado de transparencia pueda variarse mediante un deslizador¹⁹]

y opcionalmente:

¹⁴ Solo se considerarán para su evaluación las formas opcionales si se han implementado las obligatorias.

¹⁵ La escritura del texto se podrá hacer directamente sobre el área de dibujo o bien utilizando un campo de texto o un diálogo previo en el que introducir la cadena. Independientemente de la forma de introducir el texto, éste deberá de aparecer en el punto de la imagen donde se haga el clic y con el formato indicado.

¹⁶ Nótese que, de las formas anteriores, hay algunas que se pintan en “un solo paso” (p.e., la línea), otras en “dos pasos” (p.e., la curva con un punto de control), otras en “tres pasos” (p.e., la curva con dos puntos de control), etc., entendido un paso como una secuencia *pressed-dragged-released*. Esto implica que, según la forma, habrá que llevar un control del “paso” por el que se va (y la tarea a hacer en dicho paso).

¹⁷ Nótese que en las prácticas realizadas durante el curso no se distinguía entre color de trazo y color de relleno (se usaba el mismo para ambos); en la evaluación hay que incorporar esta distinción.

¹⁸ Cada mejora podrá ser activada/desactivada por el usuario de forma individual.

¹⁹ Nótese que en este caso no sería sólo la semitransparencia (como en la práctica 7), sino que el usuario podrá definir el grado de transparencia que vaya desde opaco hasta totalmente transparente.

- **Fuente del texto** (en caso de que se incluya el texto como forma). Se podrá establecer la fuente, tamaño y estilo del texto.
- **Reglas en la composición.** Se podrán definir reglas para combinar las nuevas formas con las ya existentes.
- **Transformaciones sobre la forma.** Se podrán aplicar traslaciones, escalados, rotaciones y deformaciones sobre la forma a dibujar.

Cuando se cambie de una ventana interna a otra, los botones de forma y atributos de la barra de herramientas deberán activarse conforme a la forma y atributos de la ventana activa.

■ Requisitos de procesamiento de imágenes

La aplicación permitirá aplicar un conjunto de operaciones que se podrán llevar a cabo sobre cualquier imagen²⁰. Cada una de estas operaciones se incluirán en una barra de herramientas donde cada elemento tendrán que **tener asociado un “ToolTipText”**. Al menos, se deberán de poder realizar las siguientes operaciones:

- **Duplicar**, que creará una nueva “ventana imagen” con una copia de la imagen²¹.
- Modificar el brillo y el contraste mediante un deslizador.
- Filtros de emborronamiento, enfoque y relieve.
- Emborronamiento mediante deslizador. Incluir un deslizador que permita emborronar la imagen de forma interactiva, esto es, aplicar un emborronamiento que sea mayor o menor en función del valor del deslizador.
- Contraste normal, iluminado y oscurecido.
- **Negativo (invertir colores)**.
- Operador cuadrático²² [*Opcional: incluir deslizador para modificar el parámetro*].
- **Operador basado en la función trapezoidal**²². Incluir un botón de dos posiciones para activar/desactivar este operador; junto al botón, se incluirán dos *spinner* con los que indicar los valores de los parámetros a y b de la función.
- Extracción de bandas
- Conversión a los espacios RGB, YCC y GRAY
- Giro libre mediante deslizador.
- Escalado (aumentar y disminuir).
- Tintado (con el color de frente seleccionado en ese momento) [*Opcional: incluir deslizador para indicar el grado de mezcla*].
- Sepia
- Ecualización
- Posterización (reducción del número de niveles por banda) mediante deslizador.
- Resaltado del rojo (esto es, mantener el color original en los pixeles rojos y llevar el resto a niveles de gris). [*Opcional: incluir deslizador que permita variar el umbral de selección de tono rojo*]
- Implementar un operador que pinte los bordes de los objetos con el color seleccionado en la barra de atributos y deje en nivel de gris el resto de la imagen²³. Para incorporar este operador a la aplicación, añadir un deslizador que permita modificar de forma interactiva el valor del umbral.
- **Un operador “LookupOp” basado en una función definida por el estudiante; dicha función deberá de tener, al menos, un parámetro**²⁴.

²⁰ Véanse prácticas 9-12.

²¹ Ha de ser una copia, no una referencia a la original (es decir, no corresponde a una asignación entre variables, sino a la creación de una imagen nueva).

²² Véase práctica 10.

²³ Véase práctica 12.

²⁴ Ha de ser una función no vista en clase ni disponible en *sm.image* (por lo tanto, no serían válidas las vistas en clase de teoría, la función seno/coseno, etc.)

- Una nueva operación de diseño propio aplicada pixel a pixel; dicha función deberá de tener, al menos, un parámetro^{25,26,27}.

y opcionalmente:

- Mostrar el histograma.
- Cualquier nueva operación de diseño propio.

Las operaciones se irán aplicando de forma concatenada, es decir, una operación se aplicará sobre el resultado de operaciones aplicadas anteriormente. En el caso del **brillo**, el deslizador permitirá ir variando el brillo sobre la imagen que haya en ese momento, no sobre el resultado del cambio de brillo (es decir, si deslizamos el brillo a su máximo valor –lo que implicaría ver la imagen en blanco–, si después reducimos dicho valor se tiene que volver a ver la imagen inicial). Una vez que se elija otra operación, el brillo se aplicará de forma definitiva (y se concatenará con el resto de operaciones). Esto mismo se aplicará a otros operadores que se basen en el uso de deslizador.

Respecto a los **operadores basados en una función** (lookup) definida por el estudiante, deberá indicarse claramente en la documentación qué función se aplica, mostrar una representación gráfica de la misma y explicar qué comportamiento se espera al aplicar esa función. Además, deberá explicarse qué parámetros tiene la función y cómo influyen en el resultado del operador.

En relación a las **operaciones de diseño propio**²⁸, el estudiante deberá indicar claramente en la documentación qué operaciones ha implementado, justificar qué hace cada una de ellas y por qué, así como la correspondiente formulación matemática. Deberá especificarse qué parámetros tiene la operación e incluir en el interfaz los elementos necesarios para su selección y aplicación.

Tanto en el operador basado en una función, como en las operaciones de diseño propio, la documentación deberá de incluir ejemplos comentados donde se apliquen los mismos a imágenes reales. Si estas operaciones no están documentadas, o la explicación y justificación de las mismas es insuficientemente, no se darán por válidas.

■ Requisitos de sonido

La aplicación permitirá tanto reproducir como grabar sonidos, tal y como se indicó anteriormente (sección Medios→Sonido). La reproducción se aplicará sobre los formatos y códecs reconocidos por Java. Respecto a la grabación, se pueden fijar valores para los parámetros de digitalización (codificación, resolución, frecuencia de muestreo, etc.) y formato de fichero²⁹.

■ Requisitos de video

La aplicación permitirá tanto **reproducir vídeo** como mostrar la secuencia que esté captando la webcam seleccionada (para ello contará con los correspondientes elementos en la barra de herramientas)³⁰. Como se indicó anteriormente (sección Medios→Video), estas tareas estarán asociadas a ventanas internas específicas que dispondrán de una zona de visualización

²⁵ Necesario crear clase propia.

²⁶ Ha de ser una operación nueva no vista en clase, ni desarrollada en ninguno de los guiones de prácticas. No serían válidos los operadores incluidos en *sm.image* (p.e., umbralización, operador sobel, operadores binarios como la suma o la resta, mezcla de imágenes, etc.).

²⁷ La operación se aplicará pixel a pixel, considerando para el cálculo del pixel resultado todos los componentes del pixel origen.

²⁸ Implica crear una clase propia heredando de *BufferedImageOp* en la línea vista en la práctica 12. En este caso, se tratará de operaciones propias y distintas de las implementadas en prácticas.

²⁹ Estos requisitos coindicen con lo desarrollado en la práctica 13.

³⁰ Estos requisitos coindicen con lo desarrollado en la práctica 14.

central; además, el usuario podrá controlar la reproducción (comenzar, pausar, etc.) mediante los botones situados a tal efecto en la barra de herramientas.

Adicionalmente, la aplicación permitirá al usuario **capturar imágenes** de la cámara [*Opcional: del vídeo que se esté reproduciendo*]; concretamente, lo hará de la ventana que esté activa, siempre y cuando sea una ventana de tipo "webcam". La imagen capturada se mostrará en una nueva ventana interna.

■ Documentación

La documentación tendrá que seguir las pautas propias de la Ingeniería del Software (requisitos, análisis, diseño y codificación)³¹, haciendo especial hincapié en la descripción y justificación de las clases de diseño propio. Para la codificación, es obligatorio documentar el código usando *javadoc* y generar la correspondiente API (**especialmente importante en el caso de bibliotecas propias**³²). Indicar las fuentes (bibliográficas o de código) utilizadas en la elaboración de las prácticas.

Una documentación **suficiente y adecuada** será **imprescindible** para la corrección de las prácticas, siendo el primer criterio de corte para su evaluación³³.

● Javadoc

Todas las clases de diseño propio deberán estar documentadas usando Javadoc³⁴. Debe incluirse tanto la descripción de la clase, como la de sus variables y métodos miembro (en este último caso, incluyendo tanto parámetros como información devuelta). A modo de ejemplo, pueden verse las descripciones de las clases relativas a gráficos, imágenes, etc. usadas a lo largo de la asignatura³⁵.

■ Entrega

La entrega se realizará el día **17 de junio de 2021** a través de PRADO. Se deberá entregar un fichero comprimido (.zip o .rar) que incluya:

- Fichero ejecutable .jar de la aplicación. Este fichero deberá estar en la raíz del fichero comprimido y deberá empaquetar todas las librerías³⁶.
- Código fuente (proyectos NetBean completos) incluyendo bibliotecas propias.
- Documentación en PDF (localizable en la raíz del fichero comprimido)
- API generada usando Javadoc (localizable en la raíz del fichero comprimido)

■ Examen-defensa

El examen se realizará el día **27 de junio**, correspondiente a la fecha fijada en el calendario de exámenes. Consistirá en un conjunto de preguntas teóricas y prácticas (éstas últimas basadas en implementaciones con ordenador) y tendrá una duración de 4 horas.

³¹ Se recomienda hacerlo por bloques: gráficos, imagen, sonido, vídeo, interfaz, etc.

³² El javadoc se puede centrar en las clases de la biblioteca propia, siendo opcional para el resto (clases VentanaPrincipal, VentanaInterna, etc.).

³³ La evaluación comienza con la lectura de la documentación; si ésta no explica en detalle lo realizado, justificando el porqué de los diseños y soluciones adoptadas, no procederá la ejecución de la aplicación (y, consecuentemente, implicará el suspenso en la evaluación).

³⁴ Para quien no conozca su uso, pueden consultarse los siguientes enlaces de la [Wikipedia](https://es.wikipedia.org/wiki/Javadoc) o de [Oracle](https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/8-api-2017-04-21.html).

³⁵ Recuérdese que, además de la [API](#) oficial, desde NetBeans se puede acceder al código fuente de las clases y ver el uso de Javadoc en la documentación de las mismas.

³⁶ Véase anexo de la práctica 7.

■ Anexo: Aclaraciones

En este anexo se incluyen algunas de las aclaraciones/sugerencias explicadas en clase a raíz de las consultas realizadas por los estudiantes en relación a este ejercicio de evaluación:

- Es **obligatorio definir clases propias para las distintas formas de dibujo consideradas**. Este punto se indica de forma explícita en el enunciado de la evaluación precisamente para incidir en la importancia de este diseño (y evitar soluciones erróneas que trabajaran solo con el lienzo).
- Considerando el punto anterior, el método *paint* del lienzo tendría que tener la siguiente forma:

```
public void paint(Graphics g){
    super.paint(g);
    Graphics2D g2d = (Graphics2D)g;

    g2d.drawImage(img,0,0,this);
    for( XXXX s: vectorFiguras) { //Para cada figura del vector
        // Una única llamada a un método de la clase XXXX que
        // pinte la forma 's'
    }
}
```

donde "s" será una figura de la jerarquía propia definida en el punto anterior (y "XXXXX" su superclase). Nótese que en el cuerpo del bucle sólo debe haber una línea de código correspondiente a la llamada al método (externo a la clase del lienzo) que pinta la forma. El único atributo que podría activarse en el código anterior sería "*g2d.clip(areaClip)*" para definir el área de dibujo del lienzo (y, si se desea, la llamada a un método que dibujase un marco alrededor de la imagen y/o la figura seleccionada), si bien el resto de acciones propias de dibujo deben quedar relegadas a la forma. Según cómo se haya implementado la funcionalidad del volcado, después del bucle podría haber código para pintar la figura actual.

Nótese, por tanto, que la implementación realizada en la práctica 7 (donde se activaban los atributos en el método *paint*, ya fuera introduciendo el código directamente en el método, ya fuera llamando a un método tipo *setAtributos*) no sería correcta en esta práctica de evaluación.

Cualquier solución que no tenga el *paint* anterior **SE CONSIDERARÁ ERRÓNEA** e implicará dar por incorrecto todo el módulo de gráficos. Es preciso insistir mucho en esta parte ya que no hay que pensar que el ejercicio está bien "por el hecho de que pinte": tiene que hacerlo según exige la evaluación (es decir, hay que "contestar a la pregunta del examen").

- Las propiedades que puedan estar asociadas al lienzo (color, grosor, etc.) se usarán **para crear las figuras, nunca para pintarlas**. Esto queda claro en el punto anterior, donde en el método *paint* no se activa ningún atributo relativo a las formas (esta tarea queda relegada a cada una de las formas).
- Por todo lo anterior, el consejo dado en clase varias veces: **es preferible crear una clase Lienzo2D nueva y no partir de la que se ha usado en prácticas** (que no aborda lo exigido en la evaluación).
- A la hora de **evaluar esta práctica**, se prestará especial atención a los requisitos que sean nuevos respecto a las prácticas realizadas durante el curso (esto es, a los requisitos específicos de esta evaluación); esto implica que la puntuación de esos

requisitos (véase siguiente punto) será mucho mayor que los desarrollados durante el curso (que se asumen resueltos en prácticas).

A modo de ejemplo, algunos de estos requisitos específicos de la evaluación incluirían en la parte de gráficos: complejidad del diseño de clases, edición de figuras, nueva formas y nuevos atributos (degradado, discontinuidad,..) o creación/gestión de eventos propios para resolver los problemas planteados; en imágenes: operadores desarrollados en los retos y, especialmente, los operadores propios (evaluados según documentación); con poco peso funcionalidades de audio y video (que coinciden con lo desarrollado en prácticas). Lo anterior implica que, por ejemplo, si alguien entregase la unión de las prácticas P7-P14 sin abordar las nuevas funcionalidades o sin haber resueltos los retos, muy probablemente no “le daría” para aprobar.

- La **calificación** a la hora de evaluar se reparte por bloques: gráficos, imagen, sonido, vídeo, etc.; de estos bloques, gráficos e imágenes son los que tienen la mayor puntuación (en torno al 70%, por ser los que incorporan nuevas funcionalidades y retos), mientras que sonido y vídeo tiene una puntuación menor (por coincidir con lo desarrollado en clase). Para cada bloque, la forma de puntuar es, aproximadamente³⁷, la siguiente: se parte asumiendo que se tiene la totalidad³⁸ de la puntuación de ese bloque (p.e. 4 puntos) y se va restando por cada funcionalidad que falte o falle; la cantidad a restar dependerá de la funcionalidad: 0.25 si es básica, 0.5 si es media, o 0.75-1.0 si es alta (este último caso, está asociado a las funcionalidades nuevas); también se sumará si se abordan requisitos de los indicados como opcionales (hasta saturar la puntuación de ese bloque).

³⁷ Este es un ejemplo basado en años anteriores, pero sirve de orientación a cómo podría ser este año. Es, por tanto, algo orientativo (no tiene por qué coincidir con el criterio, distribución, etc. que se determine para este año).

³⁸ Sobre ese total, se reserva un pequeño porcentaje para cubrir por los “extras” (así se pretende compensar a aquellos que aborden las partes optativas).