

Creación de Interfaces de Usuario

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria



Práctica 7 – Sonido

Curso 2018/19

Aythami Torrado Cabrera

Índice

- Objetivo de la práctica.
- Herramientas utilizadas.
- Implementación y desarrollo.
- Referencias.

1- Objetivo de la práctica.

Realizar una propuesta de prototipo integrando al menos gráficos y síntesis de sonido. Se acepta la modificación de alguna de las prácticas precedentes.

2- Herramientas utilizadas.

Para el realizar la práctica he utilizado el lenguaje Processing, cuyo IDE he usado el que nos proporciona su web.

3- Implementación y desarrollo.

Para el desarrollo primero dividí el programa en dos modos, Modo Montaña y modo Carretera.

La práctica se basa en una modificación del código de “The Coding Train” [sobre la generación de terreno.](#)

Basándose en su generación de terreno, y la generación de la onda y amplitud que no da la clase FFT. Calculo la altura de cada segundo a 128 bandas con el método de la clase FFT analyze.

Una vez tengo los datos, simplemente los dibujo usando la generación de triángulos que hemos visto en clase, y en el video.

El modo montaña, se basa en dibujar el resultado del analyze , que devuelve un array de valores entre 0 y 1, mapearlos a una escala 0-250 con la función map.

Una vez tenemos el número. le damos la altura indicada. El modo montaña se dibuja del centro hacia los lados.

La diferencia entre el modo montaña y el Carretera, es que este último se dibuja desde los extremos hacia el centro.

3- • Referencias.

Para las dudas con el código use la wiki.

<https://processing.org/reference/>

<https://processing.org/tutorials/objects/>

<https://www.youtube.com/watch?v=IKB1hWWedMk>

Como IDE:

<https://www.openprocessing.org>

Y por último, el github.

<https://github.com/aythamit/CIU-Practica4>