

# Multimedia - Ejercicios

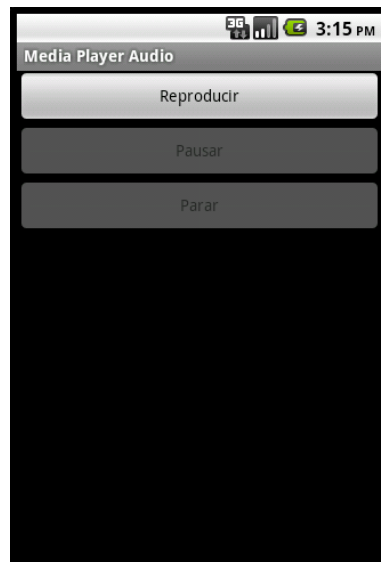
## Índice

1 Reproducción de un clip de audio.....	2
2 Reproducción de un clip de vídeo por medio del control Video View.....	3
3 Reproducción de un clip de vídeo por medio del uso de la clase MediaPlayer.....	3
4 Síntesis de voz con Text to Speech.....	3

## 1. Reproducción de un clip de audio

En primer lugar vamos a crear una aplicación simple llamada `Audio` que permita controlar la reproducción de un fichero de audio (proporcionado en las plantillas de la sesión). Estos serán los pasos que deberás seguir:

- En primer lugar crea un directorio `raw` dentro de la carpeta `res` de la aplicación, en la que almacenarás el archivo mp3 proporcionado en las plantillas.
- A continuación modifica el layout de la aplicación principal para mostrar tres botones con las siguientes etiquetas: *Reproducir*, *Pausar* y *Detener*. Al comenzar la aplicación los dos últimos botones estarán desactivados.
- Al pulsar el botón *Reproducir* comenzará la reproducción del clip de audio desde el principio. Dicho botón pasará a estar desactivado, y mientras que los botones *Pausar* y *Detener* se activarán.
- Al pulsar el botón *Pausar* su etiqueta cambiará a *Reiniciar*. La reproducción quedará pausada hasta que se vuelva a pulsar el botón, momento en el que su etiqueta volverá a ser *Pausar*.
- Al pulsar el botón *Detener* se interrumpirá la reproducción del archivo de audio. El botón *Reproducir* quedará activado, mientras que los otros dos volverán a estar desactivados.
- Cuando se complete la reproducción del video se llevarán a cabo las mismas acciones que en el caso de que se hubiera pulsado el botón *Detener* (ver el punto anterior). Se puede utilizar el método `setOnCompletionListener` para crear un manejador de dicho evento.



Aspecto de la aplicación Audio

## 2. Reproducción de un clip de vídeo por medio del control Video View

Vamos ahora a crear una aplicación llamada `EjemploVideoView` que permita reproducir un clip de vídeo (proporcionado en las plantillas de la sesión) mediante la clase `VideoView`. El objetivo del ejercicio será crear un reproductor que funcione de la misma manera que el reproductor de audio del ejercicio anterior. Es decir, deberemos crear unos botones *Reproducir*, *Pausar* y *Detener* cuyo funcionamiento sea el especificado anteriormente.

La reproducción del vídeo deberá ser realizada mediante un control de tipo `Video View` que deberá ser añadido al layout junto a los botones para controlar la reproducción.



Aspecto de la aplicación `EjemploVideoView`

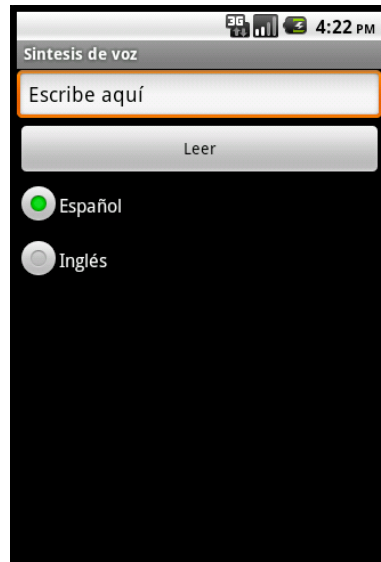
## 3. Reproducción de un clip de vídeo por medio del uso de la clase MediaPlayer

En este ejercicio crearemos una aplicación llamada `EjemploVideoMP` cuyo funcionamiento sea exactamente igual que el del ejercicio anterior. La única diferencia es que no se deberá utilizar el control `Video View`, sino que se tendrá que crear un `SurfaceView` en el layout que usaremos para mostrar el clip de vídeo mediante el uso directo de la clase `MediaPlayer`.

## 4. Síntesis de voz con Text to Speech

La última aplicación que crearemos en esta sesión tendrá como nombre `SintesisVoz`. La

aplicación mostrará un campo de edición de texto, un botón cuya etiqueta será *Leer* y dos botones de radio dentro del mismo grupo cuyas etiquetas serán *Español* e *Inglés*.



Aspecto de la aplicación SintesisVoz

Al pulsar el botón *Leer* la aplicación leerá el texto que se encuentre en el campo de edición de texto. Los botones de radio permitirán escoger la pronunciación de la lectura (en español o en inglés).

