

Multimedia - Ejercicios

Índice

1 Reproducción de video.....	2
2 Detener y reanudar el video.....	2
3 Captura de imágenes.....	2

1. Reproducción de video

Tenemos un ejemplo de reproductor de video que reproduce un video con formato 3GPP. Se reproduce dentro de un *canvas*. Para ello tenemos un comando *Start* en el *canvas* que nos permite comenzar la reproducción del video.

Podemos encontrar este reproductor implementado en el directorio `video` de las plantillas de la sesión. Para probarlo necesitaremos un emulador de Nokia Series 60, ya que otros no reconocen el formato 3GPP.

Además, en los recursos del proyecto hay otro video con formato MPEG. Modificar el código fuente para que cargue el video MPEG en lugar del 3GPP. Probar la aplicación en los emuladores de Sun y comprobar que se ve correctamente. Para los siguientes ejercicios se utilizará esta nueva versión de la aplicación como base.

2. Detener y reanudar el video

Añadir un *listener* para conocer cuando comienza a reproducirse y cuando se detiene el video. Este *listener* deberá modificar los comandos disponibles en el *canvas*. Cuando comience a reproducirse eliminará el comando *Start* y añadirá un comando *Stop* que nos servirá para detenerlo. Cuando el video se detenga, eliminaremos el comando *Stop* y volveremos a añadir el comando *Start*.

3. Captura de imágenes

Permitir realizar captura de imágenes (*snapshots*) del video. Para ello cuando comience a reproducirse añadiremos un comando *Snap* con el que podremos capturar un fotograma del video. Una vez capturado, detendremos el video y mostraremos la imagen en el *canvas*.

Nota

Al ser la captura de la imagen una operación costosa, deberemos realizarla dentro de un hilo.

