



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

APPLICATION DEVELOPMENT FOR MOBILE
DEVICES

“TAREA 17: AUDIO Y VIDEO”

GRUPO: 3CV16

BOBADILLA SEGUNDO DAN ISRAEL

PROFESOR: CIFUENTES ALVAREZ ALEJANDRO SIGFRIDO

FECHA DE ENTREGA: 01/11/2021



INTRODUCCIÓN

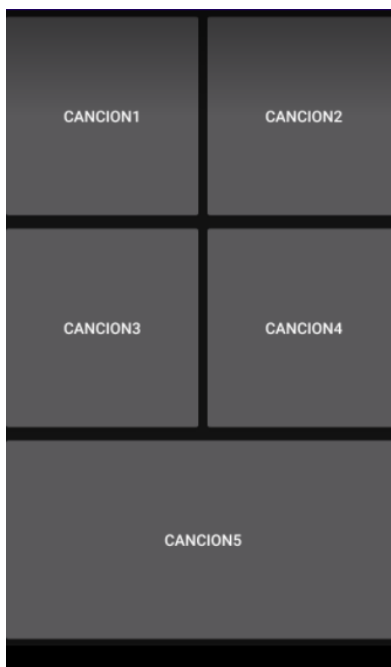
Los audios y videos son una parte fundamental de las aplicaciones que utilizan bases de datos, ya que podemos transmitir música hacia el usuario o que el usuario nos envíe su música, un claro ejemplo de aplicaciones de este tipo es Spotify y Youtube.

DESARROLLO

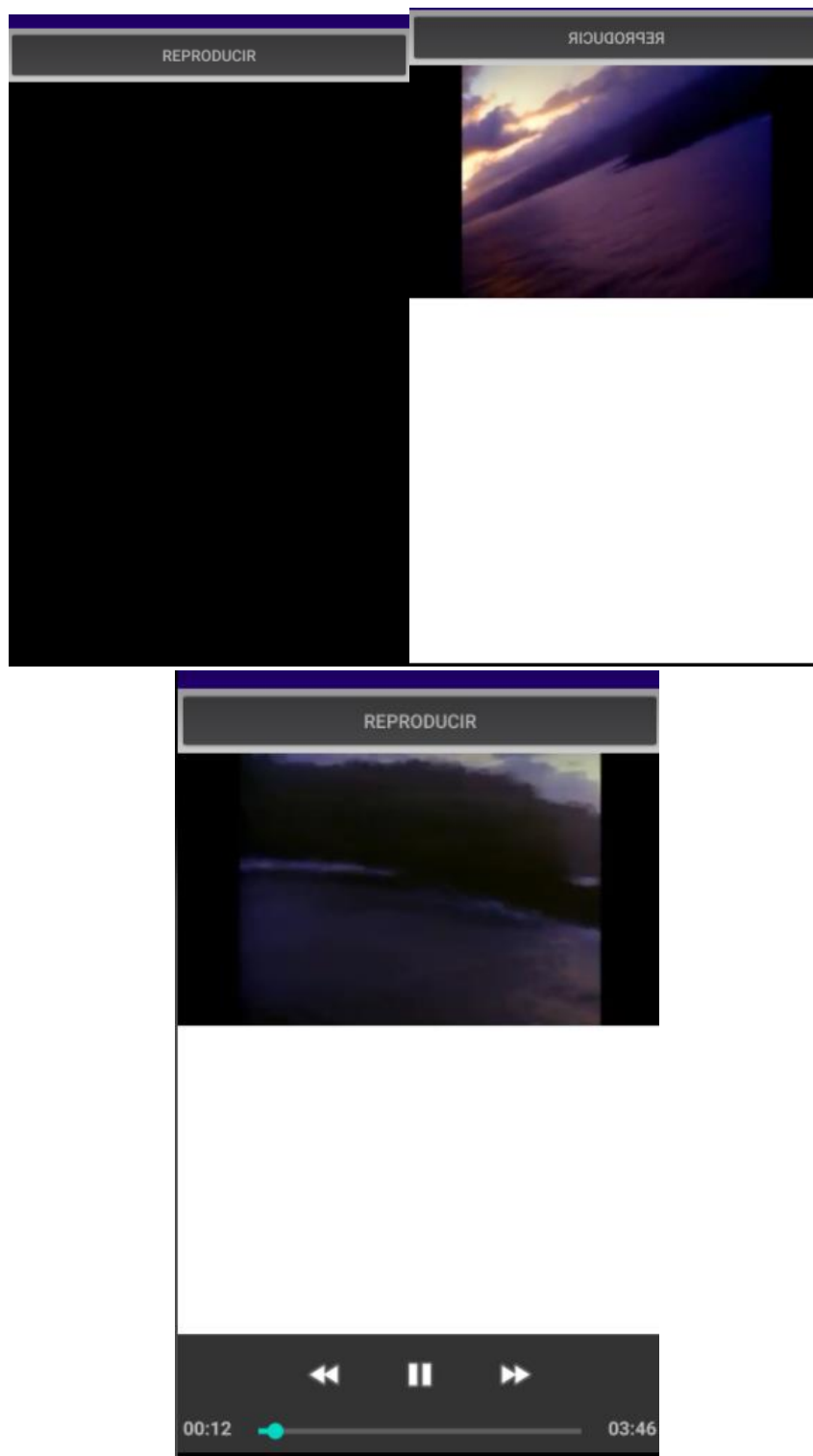
EJEMPLO 01:



MODIFICACIÓN:

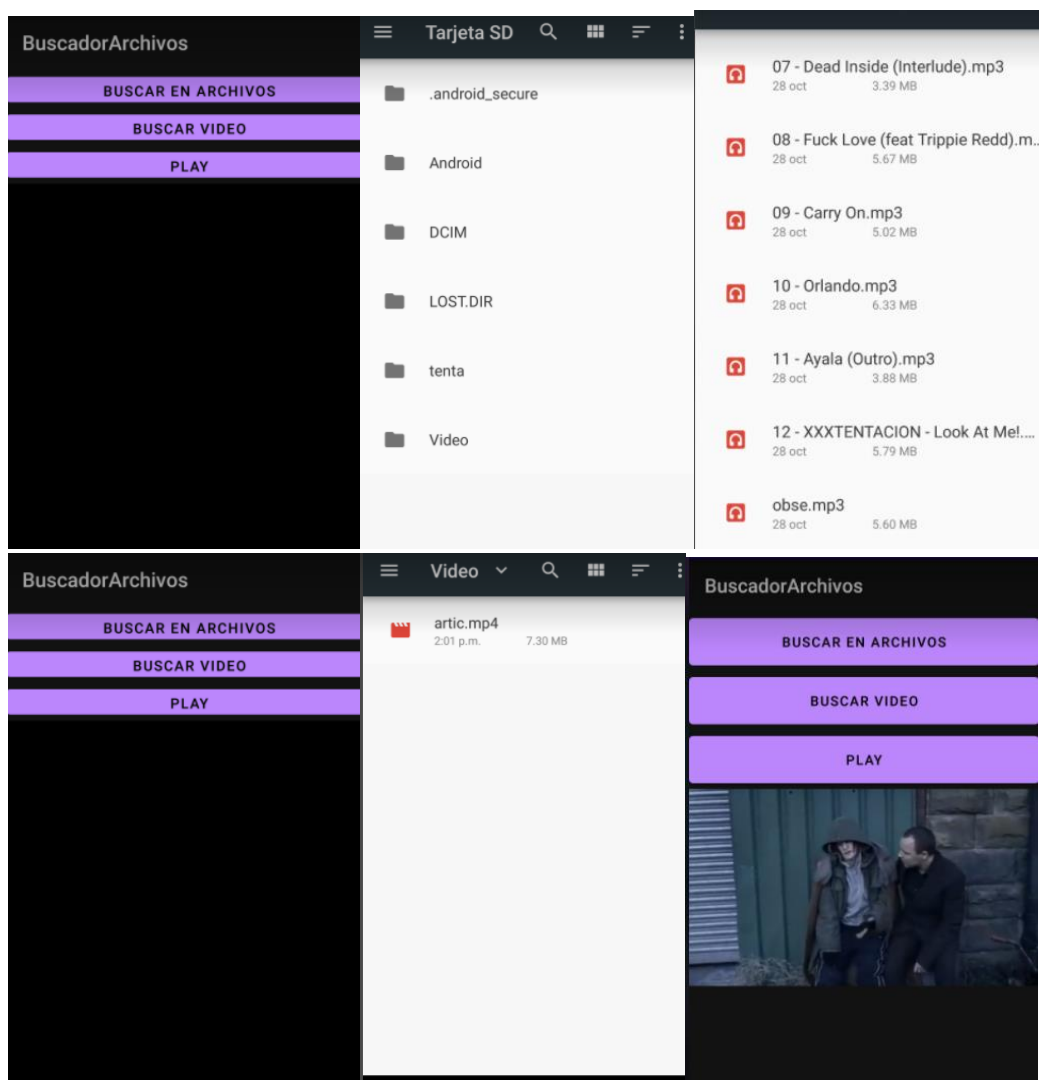


EJEMPLO 02:



EJERCICIO 01:

Se dará una pequeña introducción sobre que se hizo, para acceder a los archivos ya sea externos (Tarjeta SD) o de manera interna (Memoria interna) se deben de otorgar permisos a la aplicación por lo que debemos de modificar el manifest, una vez otorgados los permisos deberemos utilizar un servicio del celular esto lo logramos con un `Intent.GET_PICK_UP`, o cualquier tipo de intent que nos ayude a abrir algún explorador de archivos (para acceder a la tarjeta SD o la interna). Para obtener el Uri (Path) debemos sobrescribir el método `onActivityResult` y obtener el Uri de `data.getData()` con esto ya podemos utilizar el archivo seleccionado.





CONCLUSIÓN

El manejo de audio y video es importante, pero es aún más importante que el usuario pueda seleccionar su propio archivo a reproducir, la programación fue algo complicado ya que tuve que consultar bastantes fuentes de información incluida la documentación debido que para utilizar el Uri es necesario obtenerlo de manera absoluta o configurar en su defecto el VideoView y cosas de ese estilo.