Diseñando un compás

547120 Introducción a ELN mariomedina@udec.cl



Diseñando un compás

Compás
Orientación: 155
Posición: LAT: -37S LONG:-73W

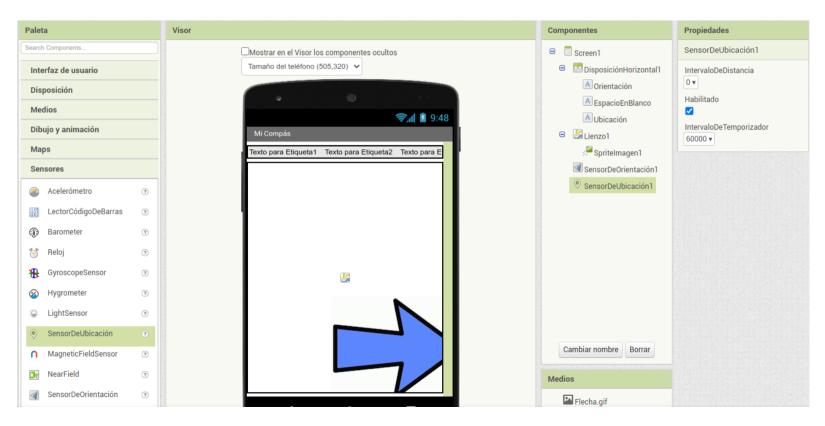
 Para mostrar cómo dibujar en un Lienzo ó Canvas, diseñaremos un compás que usa información de los sensores de orientación y ubicación del teléfono



Diseñando la interfaz de usuario

- Agregar
 - Una disposición horizontal
 - · 3 etiquetas: Orientación, EspacioEnBlanco, Posición
 - Un lienzo
 - Un SpriteImagen
 - Usar imagen de flecha en el Sprite
 - Un SensorDeOrientación
 - Un SensorDeUbicación

Diseñando la interfaz de usuario



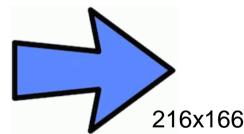
Diseñando los bloques

Inicializar Screen1
 con las posiciones de
 los rótulos ajustadas
 al tamaño del Lienzo

```
cuando Screen1 .Inicializar
          llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                            Norte
                                  texto
                                             Lienzo1 ▼
                                                        Ancho ▼
                                          20
          llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                            Sur
                                  texto
                                             Lienzo1 ▼
                                                        Ancho v
                                                                     20
                                             Lienzo1 ▼
                                                        Alto ▼
          llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                            Este
                                  texto
                                             Lienzo1 ▼
                                                        Ancho ▼
                                                                       20
                                             Lienzo1 ▼
                                                        Alto ▼
          llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                            Oeste
                                  texto
                                          20
                                             Lienzo1 ▼ .
                                                        Alto ▼
```

Diseñando los bloques

 Agregar la flecha, centrando su posición en base al centro de la imagen de la flecha



```
| Ilamar | SpriteImagen1 ▼ .MoverA | X | Lienzo1 ▼ . Ancho ▼ / (2) - SpriteImagen1 ▼ . Ancho ▼ / (2) - SpriteImagen1 ▼ . Alto ▼ / (
```

Inicialización completa

- Inicializa coordenadas
- Inicializa
 posición inicial
 de la flecha

```
Screen1 .Inicializar
 llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                  Norte
                                   Lienzo1 ▼ . Ancho ▼
                                20
 llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                   Sur
                         texto
                                   Lienzo1 ▼ Ancho ▼
                                                            2
                                   Lienzo1 ▼ . Alto ▼
                                                          20
 llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                   Este
                         texto
                                   Lienzo1 ▼ Ancho ▼
                                                            20
                                   Lienzo1 ▼ . Alto ▼
 llamar Lienzo1 ▼ .DibujarTexto
                                   Oeste
                         texto
                                 20
                                   Lienzo1 V . Alto V /
 llamar Spritelmagen1 ▼ .MoverA
                                       Lienzo1 ▼ . Ancho ▼
                                                                            SpriteImagen1 ▼ . Ancho ▼
                                       Lienzo1 ▼ Alto ▼
                                                                          SpriteImagen1 V . Alto V
                                                                                                       2
```

Procesando la orientación

 Un cambio en la orientación del teléfono gatilla este evento, y el bloque siguiente actualiza el despliegue

```
cuando SensorDeOrientación1 . CambioEnOrientación

acimut tono lanzar

ejecutar poner Orientación . Texto v como unir "Orientación: "

redondear v tomar acimut v

poner SpriteImagen1 v . Dirección v como tomar acimut v + 90
```

Procesando la ubicación

 Sensor de ubicación genera evento ante un cambio de ubicación, y entrega latitud y longitud

Verificación de sensores

- ¿Qué hacer si su dispositivo no posee esos sensores?
 - Verificar disponibilidad y habilitación

```
SensorDeOrientación1 ▼ .CambioEnOrientación
            acimut
                                                                                                                    lanzar
                                                                       tono
ejecutar

    Si
    Si

                                                                                                                                                                                                               SensorDeOrientación1 ▼ . Disponible ▼
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             SensorDeOrientación1 v
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        Habilitado
                                                                                                                                             poner Orientación ▼ . Texto ▼ como ( unir
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        Orientación:
                                                                   entonces
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 redondear v
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   tomar acimut v
                                                                                                                                                                                         SpriteImagen1 ▼ . Dirección ▼ como
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        tomar acimut v
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          90
                                                                   sino
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 Orientación: N/D
                                                                                                                                                                                            Orientación ▼ . Texto ▼ como
```

Bloques finales

```
acimut tono lanzar
                                                                                           SensorDeOrientación1 v . Disponible v V V . SensorDeOrientación1 v . Habilitado v
                                                                                         poner Orientación V . Texto V como ( ) unir ( Orientación:
uando Screen1 v Inicializar
                                                                                                                                     redondear v tomar admut v
       llamar Lienzo1 v .DibujarTexto
                                                                                          poner Spritelmagen1 v . Dirección v como
                                                                                                                                     tomar (acimut v) + (
                                      Norte
                                      Lienzo1 v . Ancho v / 2
                                                                                         poner Orientación V . Texto V como I
                                                                                                                             Orientación: N/D
                                    20
        llamar [Lienzo1 v DibujarTexto
                                                                         uando SensorDeUbicación1 v .CambioEnUbicación
                                                                         latitud longitud altitud velocidad
                                      Lienzo1 V Ancho V / 2
                                                                                           SensorDeUbicación1 v . TieneDisponibilidad v . Y . SensorDeUbicación1 v . Habilitado v
                                      Lienzo1 v . Alto v -
                                                                                         poner Posición V . Texto V como ( o unir ( Posición: LAT:
        llamar Lienzo1 v .DibujarTexto
                                                                                                                                   redondear v tomar (latitud v
                                                                                                                                      S LONG:
                                       Lienzo1 v . Ancho v - 20
                                                                                                                                    redondear v tomar (longitud v
                                                                                                                                      w ·
                                      Lienzo1 v . Alto v / I
                                                                                          poner Posición V . Texto V como
                                                                                                                                      Posición: LAT: N/D
        llamar Lienzo1 v .DibujarTexto
                                      Oeste
                                                                                                                                      S LONG: N/D
                                      Lienzo1 v . Alto v / (2)
        llamar SpriteImagen1 v .MoverA
                                          Lienzo1 v . Ancho v / 2
                                                                            SpriteImagen1 v . Ancho v / 2
                                          Lienzo1 v Alto v / 2
                                                                          SpriteImagen1 v Alto v / 2
```

uando SensorDeOrientación1 v .CambioEnOrientación

Aplicación miCompás final

 Al ejecutar la aplicación, es necesario esperar algunos segundos a que el sensor de ubicación se conecte a los satélites de GPS



