

Visuales colaborativos: Hydra y Flok

Para hacer visuales colaborativos usaremos Hydra y Flok en dos modalidades: 1) en línea desde un servidor público y 2) de manera local con un servidor local.

En línea

Usaremos flok, un software para live coding colaborativo desarrollado por munshkr. Para ello tenemos dos versiones que encontramos en <https://github.com/munshkr/flok>

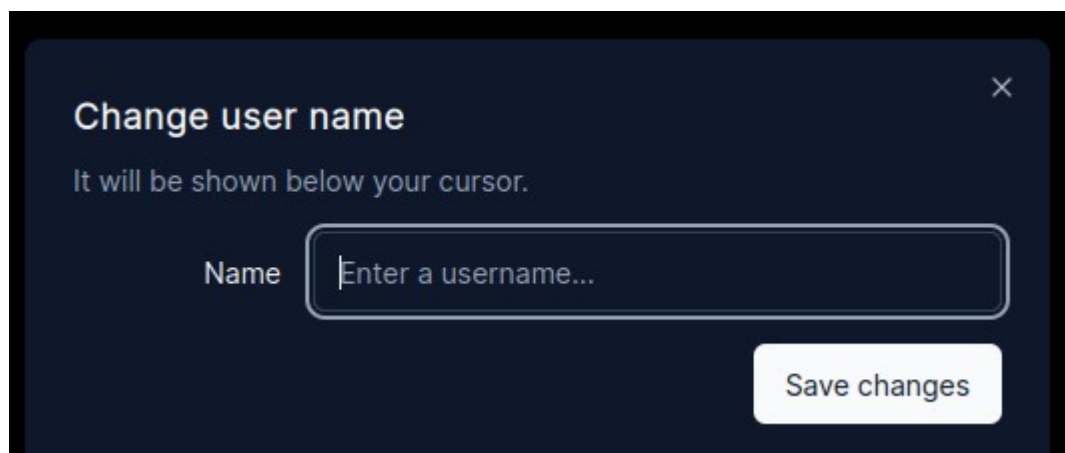
La versión que usaremos es la *next*: <https://next.flok.cc/>

¿Cómo funciona flok en su versión next en línea?

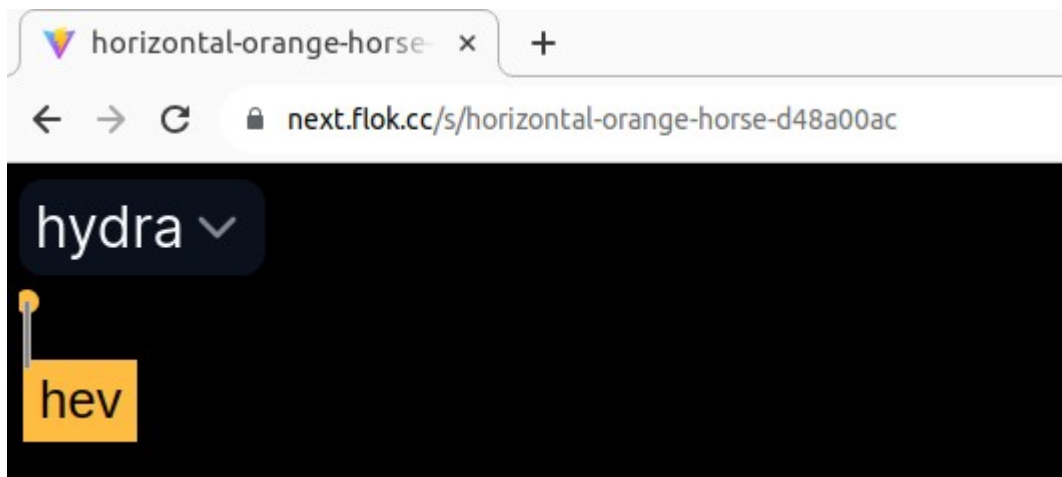
Flok ya tiene implementado Hydra, así que solo requerimos conectarnos a su servidor público. Para ello necesitamos:

- 1 Conexión a Internet.
- 2 Una computadora o varias computadoras.
- 3 Ingresar al sitio <https://next.flok.cc/>

Al ingresar al sitio debes colocar tu nombre de participante con el que quieres aparecer en la sesión.

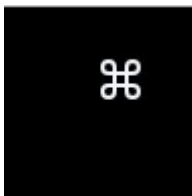
A dark-themed dialog box titled "Change user name" with a close button (X) in the top right corner. Below the title, it says "It will be shown below your cursor." There is a text input field labeled "Name" with the placeholder text "Enter a username...". At the bottom right, there is a "Save changes" button.

A continuación nos encontraremos en una pantalla que dice hydra, solo da clic y verás tu nombre de participante. Ya puedes comenzar a escribir y declarar código de Hydra.

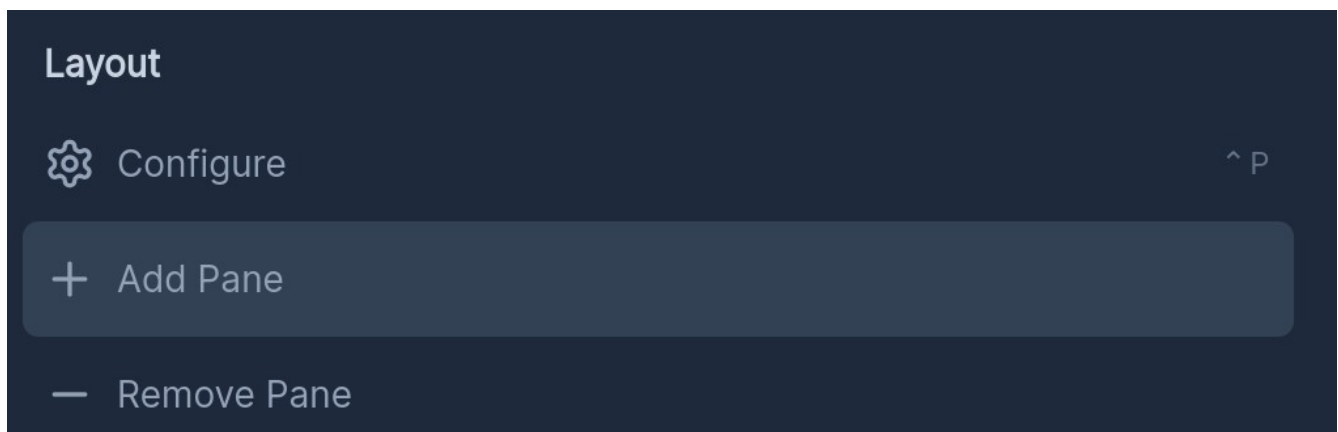


En la dirección URL encontraras algo como: `next.flok.cc/s/horizontal-orange-horse-d48a00ac`, esta se genera automáticamente y es la que puedes compartir para hacer live coding colaborativo con otros y otras live coders.

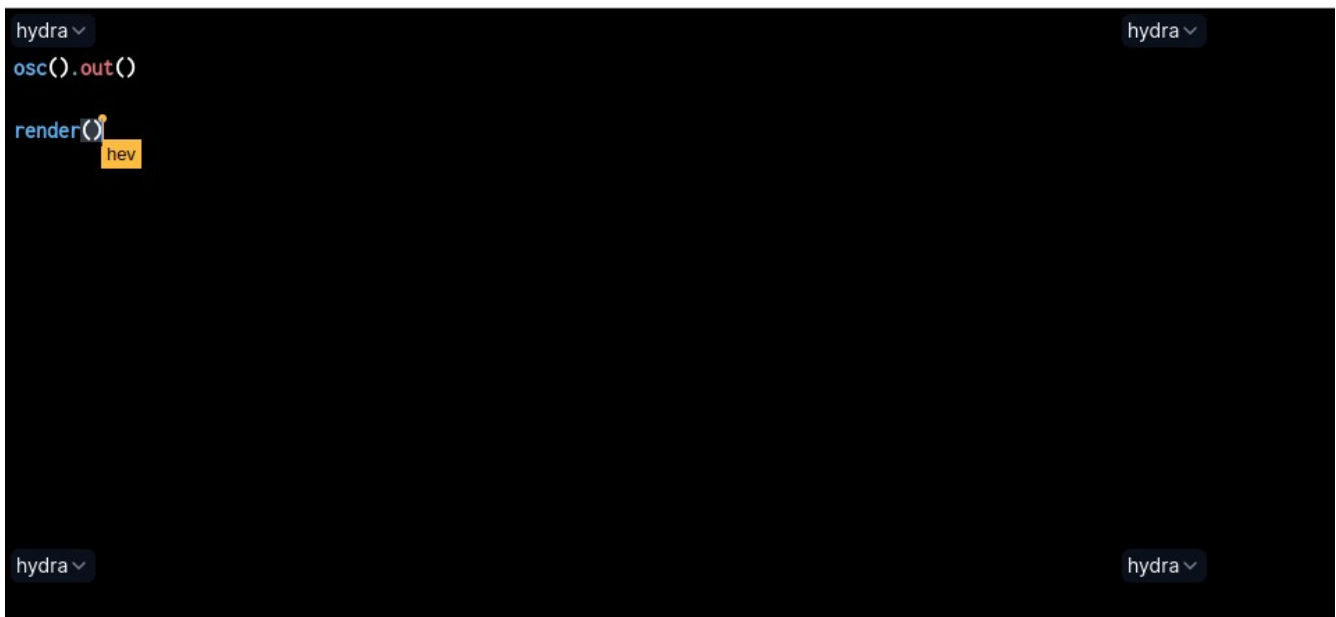
Cuando haces visuales en ensamble puedes crear más paneles presionando el símbolo de la esquina superior izquierda.



Luego se abre una ventana y le das a `+ Add Pane`.



Cada participante puede colocarse en un panel distinto para escribir código o puede modificar el mismo código de otro participante. En el caso de hacer códigos distintos quien ocupa el panel 0 hydra puede colocar la función `render()` para dividir la pantalla en cuatro. Cada participante debe entonces salir por una de las cuatro salidas de hydra: o0, o1, o2, o3.



De esta manera, puede haber 4 pantallas con imágenes distintas que pueden modularse o fusionarse. También se puede cambiar la función de render para ver solo una de las ventanas especificando el número de salida con render(o1).

Servidor local

Sin Internet se puede establecer una red local. Para ello hay que descargar nodejs y flock-web.

Vamos a <https://github.com/munshkr/flok> y seguimos las instrucciones para la instalación.

Lo primero es instalar nodejs <https://nodejs.org/es>.

Luego en la terminal colocamos:

```
npm install -g flock-repl flock-web
```

Una vez instalado para correr flock de manera local corremos en la terminal el comando:

```
flok-web
```

```
hernani@hcompu:~$ flock-web
11:10:59 PM [flok-web] Running in production mode
11:10:59 PM [flok-web] Serving static files from /home/hernani/.nvm/versions/node/v19.8.1/lib/node_modules/flok-web/dist
11:10:59 PM [flok-web] Visit http://localhost:3000
11:10:59 PM [flok-web] If on LAN, try sharing with your friends http://192.168.1.90:3000
```

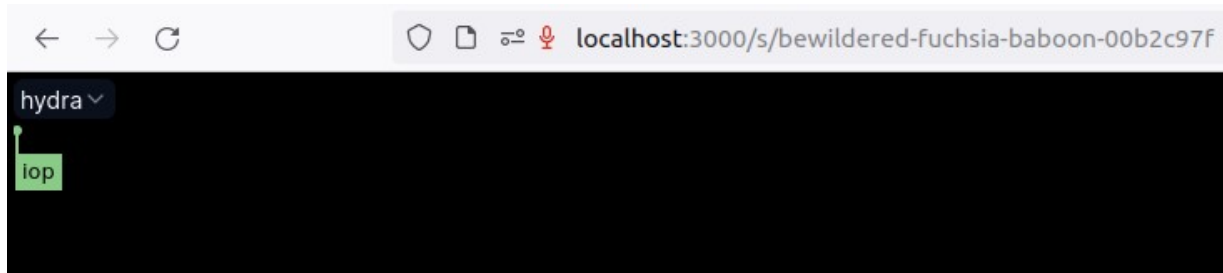
Lo que veremos es la dirección local <http://localhost:3000> que debes abrir en tu navegador.

Y luego una dirección tipo <http://192.168.1.90:3000>.

Estas direcciones funcionan en una red local, para ello puedes utilizar un modem o establecer tu computadora como punto de acceso.

En el caso de usar un modem o ruteador, es no debe estar conectado a internet. Luego tu computadora la conectas al ruter, por cable o de manera inalámbrica y ya puedes ingresar la dirección 192.168.1.90:3000 o la que marque la terminal.

Aquí debes modificar la URL puesto que después del 3000 se agrega algo como /s/bewildered-fuschia-babbon-00b2c97f



Todas las computadoras conectadas a la red local o LAN deben tener la misma terminación después de la /s/. Cuando te conectes te dará una dirección distinta así que observa la computadora de quien generó el flock-web para poner la misma terminación.

El proceso para hacer visuales es el mismo que cuando estas en línea.