



Unidad II

XAML

Actividad previa al examen

Descripción: Crear una animación que represente el ciclo de un día completo, es decir, 24 horas. Considere la iluminación del día de acuerdo a la hora, utilizando gradientes para los colores del cielo, así como también el sol y la luna en posiciones congruentes, estrellas de noche y todo lo que su creatividad le permita.

La representación debe ser a una escala de 1000:1, es decir, una hora en la vida real contiene 3,600,000 milisegundos, por lo tanto y de acuerdo a la escala, en la animación una hora debe contener 3,600 milisegundos (3.6 segundos) y el ciclo de 24 horas debe durar 00:01:26.400.

También debe considerar que en el examen se van a medir tiempos, es decir, se debe tomar una hora inicial y una hora final para calcular su diferencia. Para este examen, esas horas no se van a tomar del reloj del sistema sino del tiempo actual de la animación (método *GetCurrentTime*).

Deberá obtener la diferencia entre el tiempo inicial y el tiempo final, pero al momento de expresar el resultado lo va a ser en la escala correspondiente y en el formato HH:MM:SS.mmm.

Si analiza el archivo anexo con la escala del tiempo, observará que cada minuto real equivale a 60 milisegundos.



Ejemplos: (consultar la tabla anexa con la escala del tiempo como apoyo)

- La diferencia es de 1 segundo con 62 milésimas (1620 milisegundos), por lo tanto, su valor de acuerdo a la escala es de 27 minutos del ciclo real y se debe indicar 00:27:00.000
 - $1620 / 60 = 27$
- La diferencia es de 1 segundo con 65 milésimas (1650 milisegundos), por lo tanto, su valor en el ciclo real debe decir 00:27:30.000
 - $1650 / 60 = 27.5$
 - $.5 * 60 = 30$
- La diferencia es de 7 segundos con 68 milésimas (7680 milisegundos), por lo tanto, su valor real debe decir 02:08:51.996
 - $7680 / 60 = 128.8666$
 - 128 minutos son 2 horas y 8 minutos
 - $.8666 * 60 = 51.996$

Deberá crear un método para el cálculo, es decir, no se permite guardar la tabla anexa en algún arreglo.