



Unidad II

XAML

Actividad de aprendizaje No. 3

Proyecto de programación: Transformaciones

Descripción: Debe crear, mediante XAML, el dibujo de las páginas 78 y 79 del libro *Essential Windows Phone 7.5.*, agregando un marco a su alrededor.

El programa debe aplicarle a ese dibujo cada una de las cinco transformaciones que maneja Silverlight:

1. *RotateTransform*

- Colocar un control para establecer el grado de rotación
- Puede ser un cuadro de texto, *slider*, etc.
- El usuario presiona un punto del dibujo, el cual debe considerarse el centro de la rotación

2. *SkewTransform*

- Colocar controles para establecer el sesgo, tanto en el eje X como el eje Y
- Puede ser un cuadro de texto, *slider*, etc.

3. *ScaleTransform*

- Colocar controles para establecer el valor de la escala, tanto en el eje X como el eje Y
- Puede ser un cuadro de texto, *slider*, etc.
- Permitir valores decimales



4. *TranslateTransform*

- a. Colocar controles para establecer la translación, tanto en el eje X como el eje Y
- b. Puede ser un cuadro de texto, *slider*, etc.

5. *ProjectionTransform* (rotación en tres ejes)

- a. Colocar controles para establecer la rotación, tanto en el eje X como el eje Y y el eje Z
- b. Puede ser un cuadro de texto, *slider*, etc.
- c. En este tipo de transformación, el área de dibujo debe pintarse con un video en reproducción

El programa solo se calificará si se ejecuta correctamente al abrirlo en Visual Studio. En caso de que salte un error durante la ejecución, se calificará con un cero el criterio o la funcionalidad que se estuviera evaluando.



Criterio	Descripción	Valor en puntos
Controles para indicar parámetros	Indicar los parámetros de cada transformación mediante controles	15
Interacción del usuario	El usuario presiona un punto del dibujo, el cual se considera como punto central para la rotación	20
<i>RotateTransform</i>	Rotar el dibujo de acuerdo al grado especificado y en base al punto central anterior	7
<i>SkewTransform</i>	Sesgar el dibujo de acuerdo a los valores indicados para cada eje	7
<i>ScaleTransform</i>	Cambiar el tamaño del dibujo de acuerdo a las escalas indicadas	7
<i>TranslateTransform</i>	Trasladar el dibujo de acuerdo a los valores correspondientes	7
<i>ProjectionTransform</i>	Rotar el área de dibujo de acuerdo a los valores indicados para cada eje	7
Reproducción del video	Reproducir un video antes de comenzar la rotación de proyección	10
Programación orientada a objetos	Crear clases, con sus propiedades y métodos e instanciar objetos de dichas clases	5
Fundamento teórico en el documento	Explicación a detalle de cada tipo de transformación	15