

ACTIVIDAD

Aplicaciones Multimedia

Desarrollo de Aplicaciones  
Multiplataforma

**Programación multimedia y  
dispositivos móviles**



## Actividad

Aplicaciones Multimedia.

### Objetivos

- Desarrollar Aplicaciones para teléfono móvil.
- Aplicar elementos multimedia.
- Reproducir audio y video.

## ¿Cómo lo hago?

1. Rellena los datos que se piden en la tabla “Antes de empezar”.
2. Haz uso de fuentes comunes como Arial, Calibri, Times New Roman etc.
3. Utiliza el color negro para desarrollar tus respuestas y usa otros colores para destacar contenidos o palabras que creas necesario resaltar.
4. Recuerda entregar la actividad en formato PDF a no ser que el profesor o profesora indique lo contrario.
5. Recuerda nombrar el archivo siguiendo estas indicaciones:
  - Ciclo\_Módulo o crédito\_Tema\_ACT\_número actividad\_Nombre y apellido
  - Ejemplo: AF\_M01\_T01\_ACT\_01\_Maria Garcia

### Antes de empezar...

Nombre	Jacobo
Apellidos	Montero Gil
Módulo/Crédito	M05
UF (solo ciclos LOE)	
Título de la actividad	MediaPlayer

## Actividad 3

### **MediaPlayer**

---

Desarrollar una aplicación Android para reproducir archivos de vídeo almacenados en la memoria del teléfono o dispositivo Android:

- Dependiendo del tipo de dispositivo, utilizar la memoria interna o la memoria externa (tarjeta SD card).
- Crear una carpeta llamada **videos** y almacenar en ella varios archivos de vídeo
- Presentar por pantalla una lista de los archivos de vídeo disponibles en dicha carpeta y permitir al usuario elegir uno de ellos y reproducirlo.
- Agregar los clásicos controles de Play, Pause y Stop.

La App debe intuitiva y fácil de usar y debe evitar cualquier comportamiento inestable por información errónea o no proporcionada.

#### 1. Código

- MainActivity.java



MainActivity.java

- PantallaReproductor.java



PantallaReproductor.java

- AndroidManifest.xml



AndroidManifest.xml

- Activity\_main.xml



activity\_main.xml

- Activity\_pantalla\_reproductor.xml



activity\_pantalla\_reproductor.xml

## 2. Pantallazos

