

Se pretende realizar una aplicación multimedia que permita **reproducir y capturar audio y vídeo**, así como trabajar con **imágenes** para dibujar sobre ellas y procesarlas. Para ello se desarrollará un entorno multiventana en el que se distinguirán los siguientes tipos de ventana:

1. Ventanas de imágenes
2. Ventanas de reproducción de sonido
3. Ventanas de reproducción de vídeo
4. Ventanas de grabación de audio
5. Ventana webcam

Además, la aplicación contará con un menú y las siguientes barras de herramientas¹:

1. Barra de carácter general (archivo, cámara, etc.)
2. Barra de dibujo (formas y atributos)
3. Barra de operaciones sobre imágenes

A continuación se indicará el contenido y objetivos de cada tipo de ventana, así como de las diferentes barras de herramientas. El diseño del interfaz queda abierto a criterio del estudiante, si bien la evaluación tendrá en cuenta la complejidad del diseño, por lo que se recomienda usar el mayor número posibles de elementos Swing.

Las especificaciones indicadas en este documento son los requisitos mínimos, si bien se podrán incorporar todas las alternativas que se consideren oportunas para mejorar la calidad de la aplicación.

■ Tipos de Ventanas

La aplicación tendrá un escritorio central en el que podrán alojarse ventanas internas de diferentes tipos. Éstas se irán creando en función de las acciones que lleve a cabo el usuario (abrir, grabar, capturar, etc.). A continuación se describen las principales características de estas ventanas, si bien se podrán introducir cuantas mejoras se deseen para optimizar la funcionalidad o el aspecto visual.

● Ventanas de imágenes²

Estas ventanas mostrarán imágenes, tanto las leídas de un fichero como las creadas nuevas por el usuario o generadas al capturar una imagen instantánea a partir de un vídeo o webcam. La imagen de una de estas ventanas también se podrá guardar en fichero. Cada ventana mostrará una única imagen (habiendo, por tanto, tantas ventanas como imágenes estemos tratando). Esta ventana deberá mostrar barras de desplazamiento en caso de que la imagen sea mayor que la zona visible. El título de la ventana corresponderá al nombre del fichero, si es una imagen abierta o guardada, “nueva”, si ha sido creada por el usuario, o “captura”, si es una instantánea captada de un vídeo o de la webcam.

Sobre las imágenes que aparecen en estas ventanas se podrá dibujar (usando las formas y atributos de la barra de dibujo) y hacer operaciones de procesamiento (las incluidas en la barra de operaciones sobre imagen).

¹ Se puede optar por una versión más simplificada basada en paneles (en lugar de barras de herramientas).

² Véase práctica 8.

- **Ventanas de reproducción de sonido³**

Estas ventanas reproducirán sonidos leídos de fichero, teniendo para ello un conjunto de botones que permitan controlar la reproducción (comienzo, parada, etc.). El número y funcionalidad de estos botones, así como el modo de interacción con el usuario, se deja a elección del estudiante. La ventana tendrá como título el nombre del fichero que se está reproduciendo. Cada ventana reproducirá un único sonido (habrá, por tanto, tantas ventanas como sonidos abiertos).

- **Ventanas de reproducción de vídeo⁴**

Estas ventanas reproducirán vídeos leídos de un fichero. Para ello, dispondrá de una zona de visualización central y de un conjunto de botones para controlar la reproducción (comenzar, pausar, avanzar, etc.) situados en la parte inferior. La ventana tendrá como título el nombre del fichero que se está reproduciendo, existiendo tantas ventanas como vídeos tengamos abiertos.

- **Ventanas de grabación de audio⁵**

La ventana de grabación permitirá almacenar en un fichero el sonido captado a través del micrófono. Para ello, la ventana contará con botones para el inicio de la grabación y su posterior parada, dejando al estudiante la elección del número y funcionalidad de estos botones, así como el modo de interacción con el usuario.

A la hora de seleccionar el fichero donde almacenar el sonido grabado, existen dos opciones: que se elija el fichero antes de comenzar la grabación (en cuyo caso la ventana estará asociada a dicho fichero y tendremos tantas ventanas como ficheros hayamos creado), o que dicho fichero se elija al finalizar el proceso de grabación (en cuyo caso sólo tendríamos una ventana de grabación que iría generando todos los ficheros).

[Opcional: permitir al usuario definir los parámetros de digitalización (codificación, resolución, frecuencia de muestreo, etc.) y formato de fichero]

- **Ventana webcam⁴**

La ventana webcam mostrará la secuencia que esté captando la cámara (siendo el título de la misma “webcam”).

Barras de herramientas general

La aplicación contará con una barra de herramientas de carácter general que incluirá, al menos, dos bloques de botones: un primer grupo asociado a las clásicas opciones de archivo (nuevo, abrir y guardar) y un segundo a la webcam. Así, esta barra tendrá, al menos, los siguientes botones (todos ellos tendrán que tener asociado un icono y un “*ToolTipText*”):

- **Nuevo.** Permite crear una nueva imagen (que aparecerá en una nueva ventana). El usuario deberá indicar el tamaño de la imagen (a través de un diálogo que se lance en el momento de la creación o asociado a un menú general de opciones).

³ Véanse prácticas 12 y 13. Nótese que la práctica 12 sólo trabajaba con la *Java Sound API* y, por tanto, con los formatos y códecs soportados por dicha API; para la evaluación, se puede ampliar la funcionalidad con la incorporación del *JMF* (práctica 13) y los códecs que ésta soporta.

⁴ Véase práctica 13.

⁵ Véase práctica 12. En este caso, se pueden introducir mejoras a lo visto en dicha práctica (por ejemplo, tener una única ventana de grabación y solicitar el nombre del fichero al finalizar el proceso de grabación).

- **Abrir:** Abre el dialogo "Abrir fichero" y permite seleccionar un fichero de imagen, sonido o vídeo. Dependiendo del tipo de fichero, éste se mostrará en un tipo de ventana u otra. Los formatos reconocidos serán los estándares manejados por Java.
Se usará el mismo botón para abrir cualquier medio, teniendo el diálogo abrir asociado filtros para los tipos de ficheros reconocidos. Si se produce algún error al abrir el medio (formato desconocido, etc.) se lanzará un diálogo que informe del problema.
- **Guardar:** Lanza el dialogo "Guardar fichero" y permite guardar la imagen de la ventana que esté seleccionada (esta opción estará desactivada para el caso de sonidos y vídeos)
- **Webcam.** Lanza la ventana tipo webcam que mostrará la secuencia que esté captando la webcam
- **Capturar:** Permitirá al usuario capturar imágenes de la cámara o del vídeo que se esté reproduciendo; concretamente, lo hará de la ventana que esté activa, siempre y cuando sea una ventana de tipo "reproducción de vídeo" o "webcam".

■ Barra de dibujo

Esta barra dará acceso a todos los elementos necesarios para poder dibujar sobre una imagen. Para ello, la barra constará de dos partes bien diferenciadas: formas y atributos⁶. En función de los elementos incorporados a la sección de atributos, ésta se puede separar en varios paneles (color, trazo, etc.). Todos los elementos de esta barra tendrán que tener asociado un "ToolTipText".

• Formas de dibujo

En esta sección aparecerá un botón (con icono) por cada forma de dibujo disponible. Se usarán botones de dos posiciones agrupados, de forma que siempre aparezca pulsada la forma seleccionada. Al menos, deberán incluirse las siguientes formas:

- Punto
- Línea recta
- Rectángulo
- Elipse
- Curva con un punto de control

y opcionalmente:

- Trazo libre
- Rectángulo redondeado
- Curva con dos puntos de control
- Texto formateado⁷
- Arco
- Polígono
- Formas personalizadas

• Atributos de dibujo

En esta sección el usuario podrá elegir los atributos con los que se pintarán las formas (el diseño y organización del interfaz queda abierto al criterio del estudiante, si bien

⁶ Para su diseño visual, se pueden usar paneles tabulados, asociando cada una de estas áreas (formas y atributos) a paneles diferentes.

⁷ La escritura del texto se podrá hacer directamente sobre el área de dibujo o bien utilizando un diálogo previo en el que introducir la cadena. Independientemente de la forma de introducir el texto, éste deberá de aparecer en el punto de la imagen donde se haga el clic y con el formato indicado.

la complejidad del mismo se tendrá en cuenta en la evaluación). Al menos, deberán incluirse los siguientes atributos:

- **Color.** El usuario podrá elegir el color del trazo y el de relleno. Deberán aparecer una serie de colores predeterminados y, además, la posibilidad de lanzar un diálogo de selección de colores. En este apartado deberá de haber una referencia al color de trazo y de relleno actuales.
- **Trazo.** Se podrán modificar el grosor y el tipo de discontinuidad del trazo. En este último caso, se podrán dibujar, al menos, líneas continuas o líneas punteadas (opcionalmente se pueden fijar más estilos de discontinuidad).

[Opcional: estilos final y de unión de línea]

- **Relleno.** El usuario podrá elegir entre tres opciones a la hora de rellenar: no rellenar, rellenar con un color liso o rellenar con un degradado. En el caso del degradado, éste se aplicará utilizando los dos colores (frente y fondo) seleccionados en ese momento (para la dirección del degradado, se ofrecerá al menos dos posibilidades: horizontal y vertical). Una vez que la figura está dibujada, no es necesario permitir el posterior relleno de la misma.

[Opcional: relleno mediante imágenes predeterminadas, relleno radial]

y opcionalmente:

- **Fuente del texto** (en caso de que se incluya el texto como forma). Se podrá establecer la fuente, tamaño y estilo del texto.
- **Reglas en la composición.** Se podrán definir reglas para combinar las nuevas formas con las ya existentes.
- **Transparencia.** Se podrá establecer un grado de transparencia asociado a la forma
- **Transformaciones sobre la forma.** Se podrán aplicar traslaciones, escalados, rotaciones y deformaciones sobre la forma a dibujar.
- **Mejoras en el rendering.** Se podrán activar determinadas mejoras en el proceso de rendering (alisamiento de bordes, etc.)

• A la hora de dibujar...

El usuario podrá dibujar sobre cualquier imagen utilizando la forma y atributos seleccionados. Para ello, hay que tener en cuenta los siguientes requisitos:

- El lienzo mantendrá todas las figuras que se vayan dibujando
- Cada figura tendrá sus **propios atributos**⁸ independientes del resto de formas (es decir, no compartirán los mismos valores). Cuando se dibuje la forma por primera vez, ésta usará los atributos que estén activos en ese momento (que no tienen por qué coincidir con los de las figuras que ya estén en el lienzo).
- Podrán **editarse los atributos de las figuras ya dibujadas**. La figura a editar se seleccionará haciendo clic sobre ella (se deja a elección del estudiante la forma en la que se “marcará” como seleccionada una figura –p.e., mediante recuadro discontinuo-). Una vez seleccionada, se podrá modificar cualquiera de los atributos de la forma (color, trazo, relleno, etc.).
- El usuario podrá **mover las figuras** que ya estén dibujadas.

⁸ Nótese que, a diferencia de la práctica 7, en la que todas las formas se mostraban con los mismos atributos, en este caso cada forma tendrá asociado un conjunto de atributos propio. Esto implica, necesariamente, el diseño de nuevas clases que respondan a este requisito.

■ Barra de operaciones sobre imágenes⁹

Esta barra incluirá el conjunto de operaciones que se podrán aplicar sobre cualquier imagen (de una “ventana imagen”). Todos los elementos de esta barra tendrán que tener asociado un “*ToolTipText*”. Al menos, se deberán de poder realizar las siguientes operaciones:

- Duplicar, que creará una nueva “ventana imagen” con una copia de la imagen
- Modificar el brillo mediante un deslizador
- Contraste normal, iluminado y oscurecido
- Filtros de emborronamiento, enfoque, relieve y fronteras
- Negativo (invertir colores)
- Transformación a niveles de gris
- Giro libre mediante deslizador
- Escalado (aumentar y disminuir)
- Umbralización (sobre niveles de gris y color) con deslizador para modificar umbral
- Una operación de diseño propio

[Opcional: cualquier otro procesamiento basada en los operadores vistos en clase]

Las operaciones se irán aplicando de forma concatenada, es decir, una operación se aplicará sobre el resultado de operaciones aplicadas anteriormente. En el caso del **brillo**, el deslizador permitirá ir variando el brillo sobre la imagen que haya en ese momento, no sobre el resultado del cambio de brillo (es decir, si deslizamos el brillo a su máximo valor –lo que implicaría ver la imagen en blanco-, si después reducimos dicho valor se tiene que volver a ver la imagen inicial). Una vez que se elija otra operación, el brillo se aplicará de forma definitiva (y se concatenará con el resto de operaciones).

De igual manera, en la **umbralización**, el deslizador permitirá ir variando el umbral e ir viendo el resultado parcial (aplicado sobre la imagen inicial). En este caso, el usuario podrá elegir entre dos opciones: umbralizar sobre los niveles de gris o umbralizar sobre el espacio de color¹⁰. En el segundo caso, además del umbral, el usuario deberá elegir el color central de la umbralización (el deslizador será válido en ambos tipos de umbralizaciones). Una vez que se elija otra operación, la umbralización se aplicará de forma definitiva.

Por último, se deberá de crear una **operación de diseño propio**¹¹. El estudiante deberá indicar en la documentación qué operación ha implementado y la correspondiente formulación (si la hubiera). Deberá especificarse qué parámetros tiene la operación e incluir en el interfaz los elementos necesarios para su selección y aplicación.

■ Menú principal

En el menú (al igual que en las barras de herramientas) el estudiante pondrá aquellas opciones que considere más adecuadas para el diseño que haya realizado. En cualquier caso, al menos deberán aparecer las opciones **Archivo**, **Ver** (que permitirá ocultar/visualizar las diferentes barra de herramientas) y **Ayuda** (que tendrá la opción “Acerca de” que lanzará un diálogo con el nombre del programa, versión y autor). Dentro de la opción Archivo habrá cuatro opciones: **Nuevo**, **Abrir** y **Guardar** (cuyas acciones serán las mismas definidas para los botones de la barra de herramientas).

⁹ Véanse prácticas 9-11.

¹⁰ En ambos casos, se trata de una operación `sm.image.ThresholdOp` (véase práctica 11).

¹¹ Distinta de las implementadas en prácticas.

Documentación y entrega

La documentación tendrá que seguir las pautas propias de la Ingeniería del Software (requisitos, análisis, diseño y codificación), haciendo especial hincapié en la descripción y justificación de las clases de diseño propio. Para la codificación, es obligatorio documentar el código usando *javadoc* y generar la correspondiente API. Indicar las fuentes (bibliográficas o de código) utilizadas en la elaboración de las prácticas. Una documentación suficiente y adecuada será imprescindible para la corrección de las prácticas, siendo el primer criterio de corte para su evaluación

La entrega se realizará el día **15 de Julio de 2014** a través de la página web de decsai.ugr.es. Se deberá entregar un fichero comprimido (.zip o .rar) que incluya:

- Fichero ejecutable de la aplicación.
- Código fuente (proyecto Neatbean completo)
- Documentación (PDF y API)

En caso de que sea necesaria defensa de la práctica, se le notificará al estudiante por correo electrónico el día y hora de dicha defensa¹².

¹² La defensa podrá incluir examen práctico relativo al contenido de la práctica.