

INTERFACES DE USUARIO

Grado en Ingeniería Informática en Tecnologías de la Información

Práctica 2

Multimedia WPF con Blend.

1. Objetivos fundamentales:

- El objetivo principal es diseñar una aplicación web mediante la tecnología Silverlight a través de los requerimientos de un cliente.
- La práctica se entregará a través de la plataforma virtual de la asignatura en su correspondiente apartado de tareas. Se deberá entregar en un archivo comprimido. Todos aquellos archivos que sean detectados como virus no serán corregidos. La fecha límite de entrega será el **15 de Diciembre del 2021**.

2. Descripción de la práctica.

Netflix, Inc. es una empresa comercial estadounidense de entretenimiento que proporciona mediante tarifa plana mensual un streaming de contenido multimedia bajo demanda por Internet.

La empresa estadounidense nos encarga realizar una web para luchar contra la futura web de entretenimiento que está a punto de lanzar Disney Studios. La web deberá de ir enfocada a un público cuyas edades se encuentren comprendidas entre los 18 y los 83,10 años.

Ante esta disparidad de usuarios potenciales del site, se deberá tener en cuenta el reparto del contenido y segmentar su visualización. El diseñador en este caso deberá tratar los temas con especial cuidado e interés para conseguir que todos los grupos de usuarios se encuentre identificados con el manejo del portal.

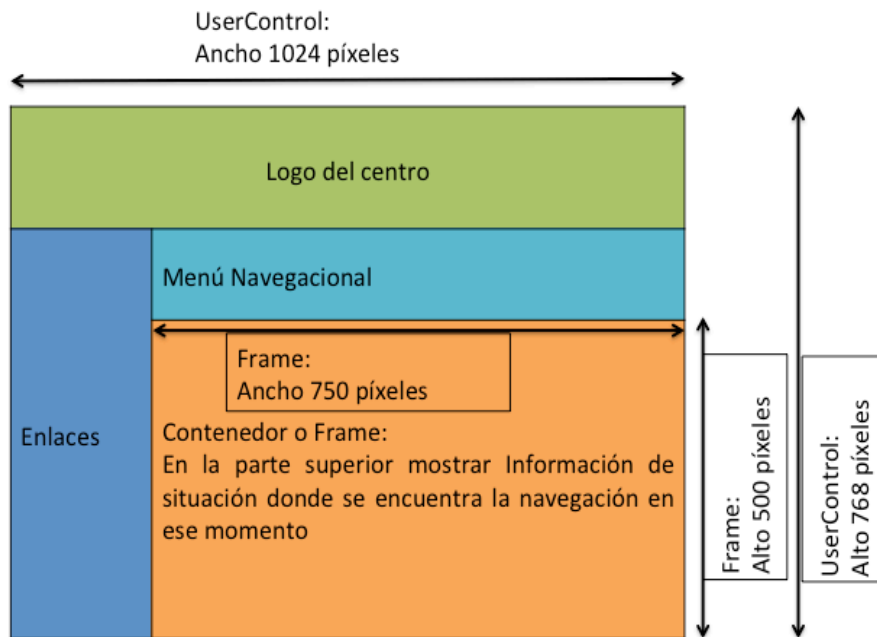
La aplicación se realizará sobre Blend, seleccionando para ello un proyecto de *Aplicación WPF* con uso de frame y pages.

Se pide:

1. Requerimientos:

- La web deberá contener los siguientes apartados
 - ✓ El site deberá contener un máximo de 9 páginas para contener la información necesaria. Un homepage, una página para cada uno de los títulos de series que se encuentren en las 5 primeras posiciones, galería de imágenes/vídeos con el resto de series que se encuentren ese mes en la lista de éxitos, formulario de contacto, y una última página de identificación (éstas dos secciones pueden ser unidas en una única página).
 - ✓ En todas las páginas se deberá seguir la siguiente estructura que se repetirá en todas las páginas:

- Logo del portal multimedia.
 - Menú contextual de navegación.
 - Barra de navegación.
 - Contenido principal.
 - Pie de página o footer.
- ✓ La ordenación y disposición de estos elementos dentro del contenedor que supone la página serán responsabilidad del alumno, y de ellos, dependerá en buena medida parte de la nota de la práctica.
 - ✓ Toda la información puede ser captada o inventada. Para aquellos que tengáis poca imaginación y mínimo poder narrativo, os dejo un enlace a un generador del famoso texto pseudo-Latín Loren Ipsum ampliamente utilizado en diferentes áreas de diseño web y gráfico. <http://generator.lorem-ipsium.info/es>
 - ✓ En cada una de las secciones de las diferentes series deberemos implementar un reproductor multimedia que muestre un video con un trailer). Aquí teneis un ejemplo: <http://youtu.be/74Jh2xui8Do> . También será correcto, implementarlo como se realizó en clase de prácticas, quién lo desee(el vídeo que no exceda de 1 minuto de duración para controlar el peso de la aplicación).
- Tener en cuenta que para realizar la navegación usando la tecnología Silverlight, podríamos realizarlo de diferentes formas, pero la que se requiere en la práctica es utilizando un objeto **Frame** contenido en la página principal donde se mostrará el contenido del resto de las páginas que formarán la web.
 - Como en la anterior práctica deberemos usar elementos animados, la misma recomendación que se utilizó para aquella, sigue vigente en ésta nueva práctica. De nuevo se ha de **ser muy cauteloso** con el uso de las animaciones.
2. La estructura básica de la página principal y del contenedor de la aplicación será la siguiente (**IMPORTANTE**: LAS MEDIDAS EN PÍXELES SON INFORMATIVAS, PODRÉIS APLICAR MAYORES RESOLUCIONES 1920x1080):



3. Se valorará usabilidad de la aplicación, así como el uso de directrices de guías de estilo/diseño, estándares, etc. La estética se valorará positivamente.

CÓDIGO REQUERIDO

Para controlar el vídeo, necesitáis asignar el siguiente código al evento click de un botón:

```
private void reproducirVideo(object sender, System.Windows.RoutedEventArgs e)
{
    if(video.CurrentState == MediaElementState.Paused || video.CurrentState ==
MediaElementState.Stopped) {
        video.Play();
        reproducir.Content = "Pausar";
    } else {
        video.Pause();
        reproducir.Content = "Reproducir";
    }
    // TODO: Agregar implementación de controlador de eventos aquí.
}

private void pararVideo(object sender, System.Windows.RoutedEventArgs e)
{
    video.Stop();// TODO: Agregar implementación de controlador de eventos aquí.
}
```

Si lo que deseamos es controlar la identificación o “logueo” de un usuario, necesitaremos el siguiente código que controlará la introducción de texto en los

cuadros Usuario y Password (el usuario sera "Alumno" y el pass "1234")

```
private void btnLogin_Click(object sender, System.Windows.RoutedEventArgs e)
{
    string User = this.txtUsuario.Text;
    string Password = this.txtPassword.Text;

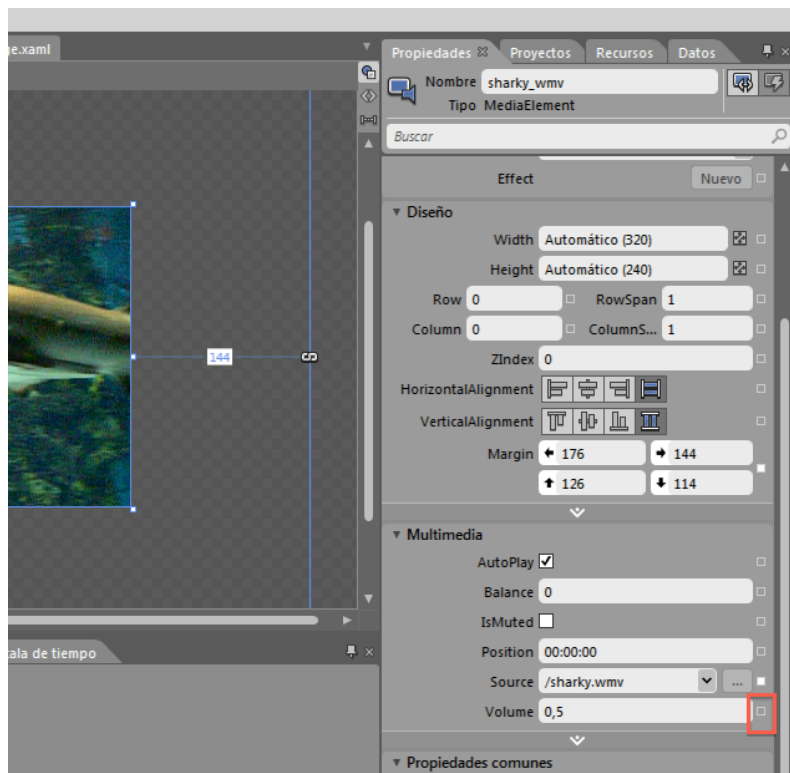
    if (User == "" || Password == "")
    {
        MessageBox.Show("Inserte el nombre del usuario o el Password");
        this.txtUsuario.Focus();
        return;
    }
    else
    {
        if(txtUsuario.Text!="Alumno" || txtPassword.Text!="1234")
        {
            MessageBox.Show("El nombre de usuario o el password es
incorrecto");
            this.txtUsuario.Focus();
            return;
        }
        else
        {
            MessageBox.Show("Usuario Correcto");
            contenido.Navigate(new
Uri("/galeria.xaml",UriKind.Relative));
            return;
        }
    }
}
```

PASOS A SEGUIR PARA ENLAZAR UNA PROPIEDAD DE UN OBJETO CON LA PROPIEDAD DE OTRO

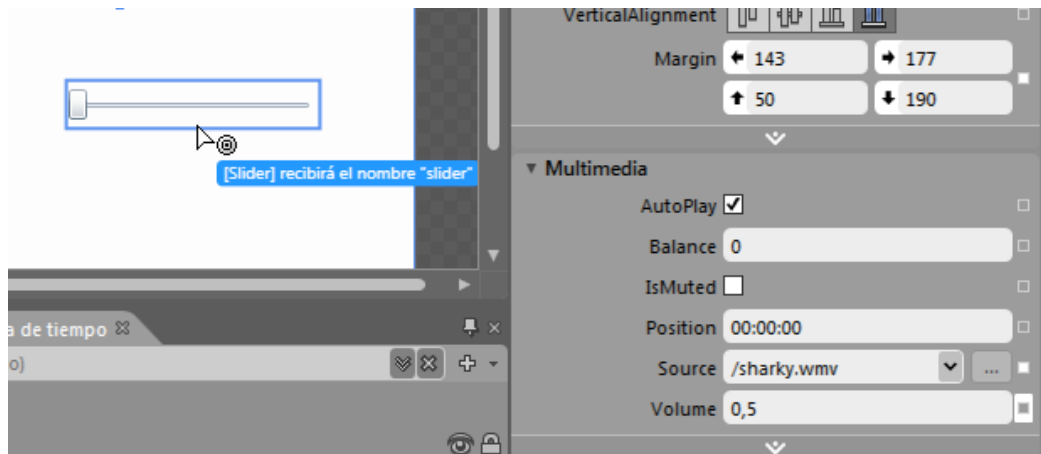
Como se realizó en prácticas, podremos asignar el control de una propiedad a una clase que no posee en su construcción de dicha propiedad, es una especie de herencia indirecta.

Usaremos el ejemplo del control del volumen del elemento MediaElement, que controla el volumen del vídeo, con un elemento slider. Para realizar dicha acción, tendremos que realizar los siguientes pasos:

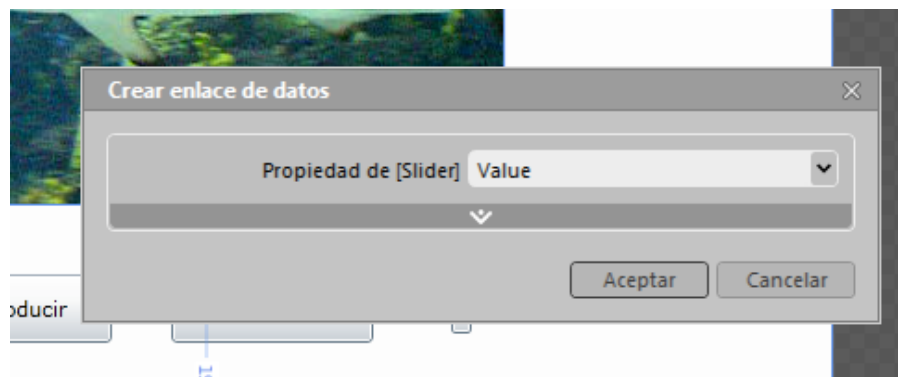
1. Incorporamos un elemento MediaElement a nuestro proyecto (arrastrando un vídeo sobre la superficie de nuestra zona interactiva, por ejemplo). Seleccionamos el cuadradito que aparece al lado de la propiedad Volume, como se muestra en la imagen siguiente señalado con un rectángulo naranja en la parte inferior derecha:



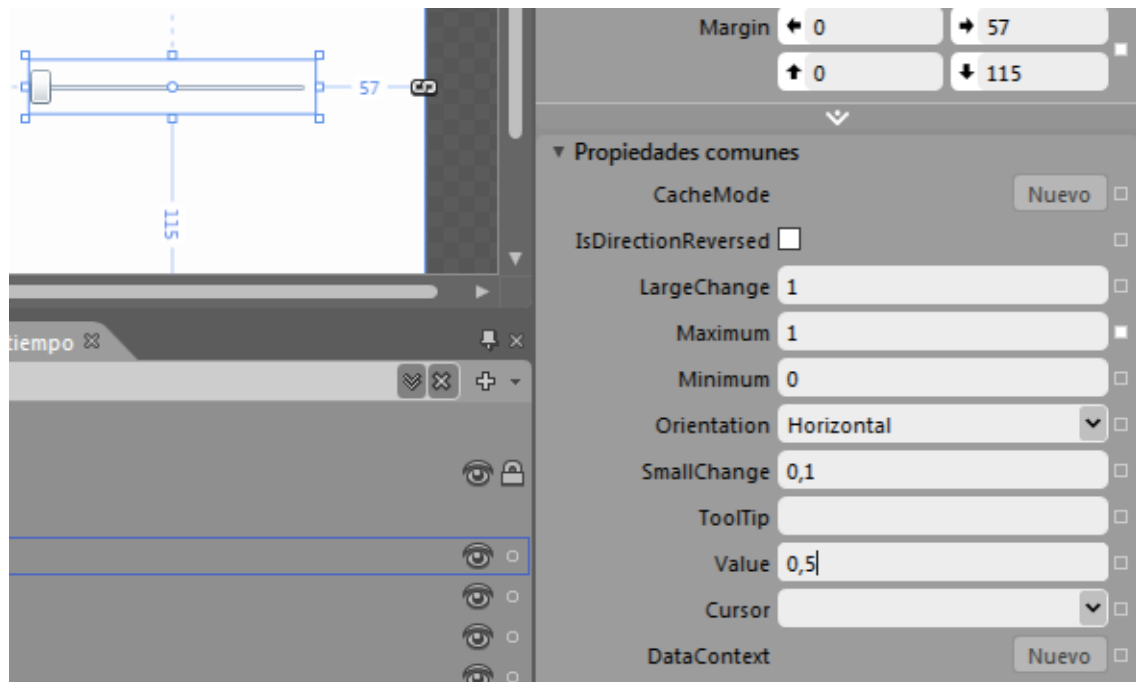
2. Posicionaremos el cursor sobre el slider que será el elemento al que vamos a transferir esa propiedad:



3. Se nos abrirá a continuación el siguiente cuadro de diálogo, en el que aceptaremos porque no propone una propiedad equivalente a la propiedad de tipo double o float que es volume:



4. A continuación, y teniendo en cuenta, que la propiedad volume del vídeo es float con un valor máximo 1 y valor mínimo 0, deberemos ajustar la propiedades del slider a esas medidas (recordar tener el objeto slider seleccionado para poder acceder a sus propiedades), tal como se muestra en la siguiente imagen:



Por último, también me gustaría recordar que la temática del portal que debeis diseñar es de cine/TV. Para descargaros vídeos de youtube tenéis varios servicios web que os pueden dar tal funcionalidad.

Los vídeos hacen que la práctica suba de forma exagerada su peso, y debemos limitarlo, así que se pide que, como mucho, el vídeo tenga una duración de **60 segundos** que es suficiente para comprobar el uso del componente.