



Class Recorder

Manual de Usuario

Víctor González Curiel

1. Introducción:	2
2. Objetivos del sistema	3
3. Alcance del sistema	4
4. Requisitos previos e instalación	5
5. Inicialización de la aplicación	6
6. La aplicación web	7
Nueva clase:	7
Gestión de clases:	9
7. La aplicación móvil	10

1. **Introducción:**

ClassRecorder es una aplicación distribuida que permite grabar sesiones docentes de manera cómoda permitiendo eliminar, directamente durante la sesión, las partes no deseadas. Consta de dos aplicaciones:

- Una aplicación web con un visor PDF y que graba la parte de vídeo de la clase. Desarrollada con Spring y Javascript. Solo es utilizable en sistemas GNU-Linux.
- Una aplicación móvil que se utiliza como control remoto del visor y de la grabación, además de grabar el audio. Desarrollada en Android nativo.

Ambas aplicaciones se comunican mediante websocket utilizando el protocolo STOMP y NGROK.

2. **Objetivos del sistema**

- Grabación de vídeo en el equipo utilizado para la clase.
- Grabación de audio y control remoto desde un dispositivo móvil.
- Automatizar todo el trabajo de edición del vídeo:
- Permitir un visor de PDF limpio para la presentación de material docente.
 - Mandar el audio al equipo.
 - Mezclar audio y vídeo.
 - Eliminar las partes marcadas durante la clase del vídeo.
 - Eliminar todos los ficheros.

3. **Alcance del sistema**

- Facilitar la grabación de clases no presenciales.
- Conseguir una forma sencilla de editar material docente sin necesidad de programas de edición de vídeo.
- Localizar de manera sencilla el material grabado.

4. **Requisitos previos e instalación**

La aplicación móvil no requiere ningún requisito, simplemente instale el apk en su dispositivo.

Para la aplicación web necesitara instalar correctamente varios recursos:

- FFMPEG (<https://www.ffmpeg.org/>): Se encarga de la grabación y la edición.
- NGROK (<https://ngrok.com/>): Necesaria para la conexión de las 2 aplicaciones.
- Apache Tomcat(<https://tomcat.apache.org/>): Debe desplegar el war de la aplicación web en un Tomcat de la maquina donde quiera utilizarla. La aplicación necesita que Tomcat permita utilizar el teclado, por lo que debe configurar su propiedad “headless” como falsa.

Para la correcta comunicación del aplicativo, el equipo con la aplicación web y el dispositivo móvil deben estar conectados a la misma red.

Todos los ficheros que genera la aplicación los guarda en el directorio home del usuario, en el subdirectorio ClassRecorder y clasificándolos en la siguiente jerarquía:

- /ClassRecorder/clases_grabadas: Contiene las clases grabas y los JSON con los tiempos de pausa y reanudación de la grabación de los mismos.
- /ClassRecorder/audios_descargados: Contiene los audios que se han descargado de la aplicación móvil.
- /ClassRecorder/clases_mezcladas: Contiene los videos con el audio ya mezclado y sin editar.
- /ClassRecorder/clases_finales: Contiene los videos con el audio mezclado y editados.

5. Inicialización de la aplicación

Inicialice NGROK con HTTP en el puerto 8080 en el equipo, deberá aparecer una información parecida a esta cuando NGROK esté funcionando correctamente.

```
ngrok by @inconshreveable (Ctrl+C to quit)

Session Status      online
Session Expires     7 hours, 59 minutes
Version             2.2.8
Region              United States (us)
Web Interface        http://127.0.0.1:4040
Forwarding           http://98e1c931.ngrok.io -> localhost:8080
Forwarding           https://98e1c931.ngrok.io -> localhost:8080

Connections         ttl    opn    rt1    rt5    p50    p90
                   0      0      0.00   0.00   0.00   0.00
```

Imagen 1. Inicialización de NGROK

La web será accesible utilizando cualquier navegador web y accediendo a la dirección <http://localhost:8080/ClassRecorder/web/>.

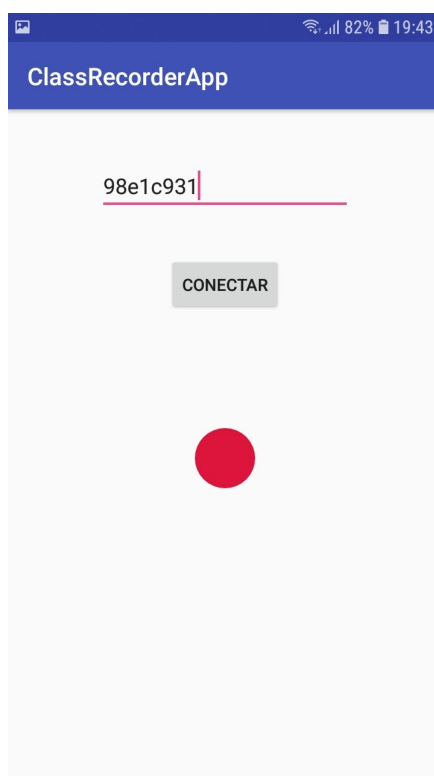


Imagen 2. Conexión de las dos aplicaciones

Cuando NGROK esté funcionando, arranque la aplicación móvil e introduzca el identificador proporcionado por NGROK (en el ejemplo de la imagen 1, el identificador de NGROK es “98e1c931”) y pulse el botón “CONECTAR”.

6. La aplicación web

Class Recorder

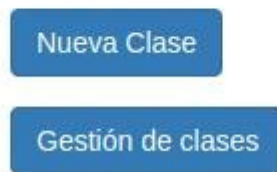


Imagen 3. Pantalla principal

La imagen 3 representa el menú principal de la aplicación, consta de dos opciones que se detallan a continuación.

Nueva clase:

La opción de nueva clase nos permite grabar un nuevo vídeo, aparecerá un modal que nos pedirá un nombre para la clase que se van a generar (Imagen 4).

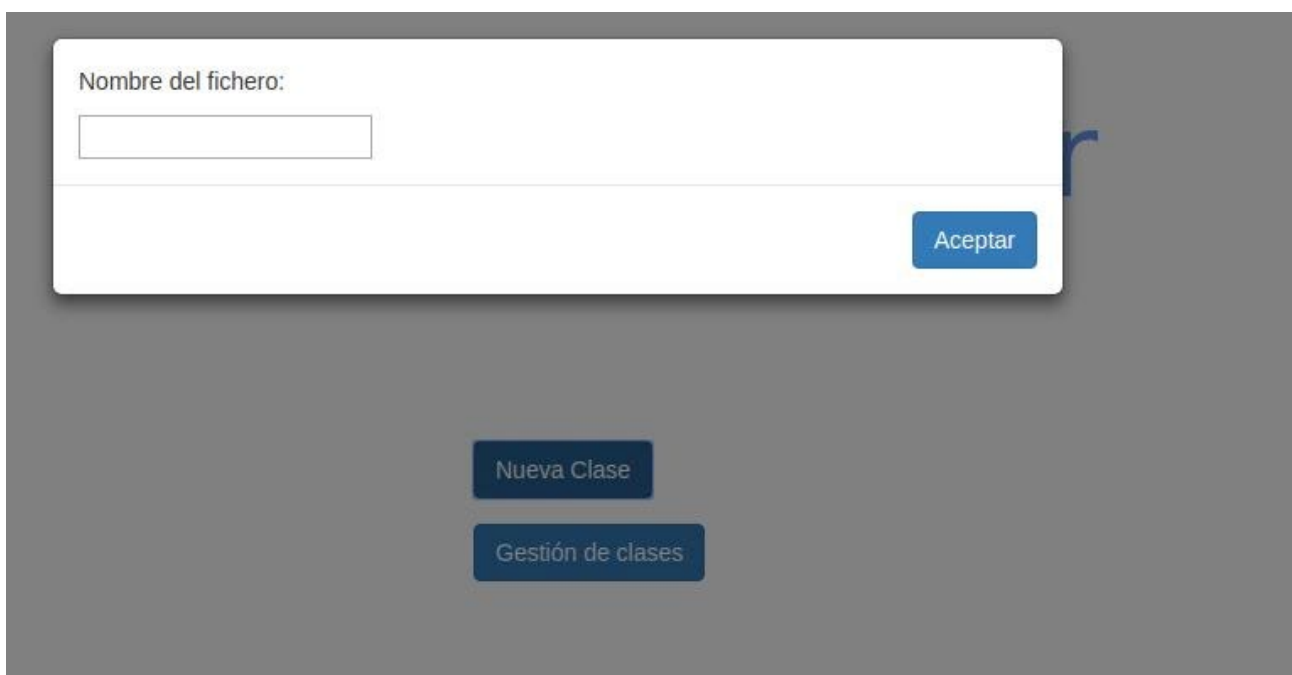


Imagen 4. Modal para indicar el nombre de la clase.

Imagen 5. La aplicación web pide el fichero PDF a cargar

Al pulsar “Aceptar”, se abrirá una nueva página donde se preguntará por el fichero PDF que deseamos utilizar para dar la clase, tal y como se ve en la Imagen 5. Al seleccionar el fichero este se mostrará desde la página 1.

Página: 1 / 100



Imagen 6. PDF cargado

En la esquina superior izquierda podrá ver el indicador de grabación (en rojo no se está grabando, en verde sí) y la página del documento en la que se encuentra.

Al finalizar la clase, un modal aparecerá y le redirigirá al menú principal (imagen 7).



Imagen 7. Modal indicando que la clase a finalizado

Gestión de clases:

En la parte de gestión de clase, podemos consultar, procesar y eliminar sesiones grabadas anteriormente.



Imagen 8. Menú de gestión de clases

Este menú (imagen 8) consta de un buscador por nombre de clase. Las diferentes acciones que permite son:

- Recoger: Descarga el audio del dispositivo móvil al equipo.
- Mezclar: Mezcla el audio y el video.
- Cortar: Corta las partes en las que se ha indicado que se pare de grabar.
- Procesar: Recoge, mezcla y corta una clase.
- Borrar: Elimina todos los ficheros de una clase en el directorio de la aplicación.

7. La aplicación móvil

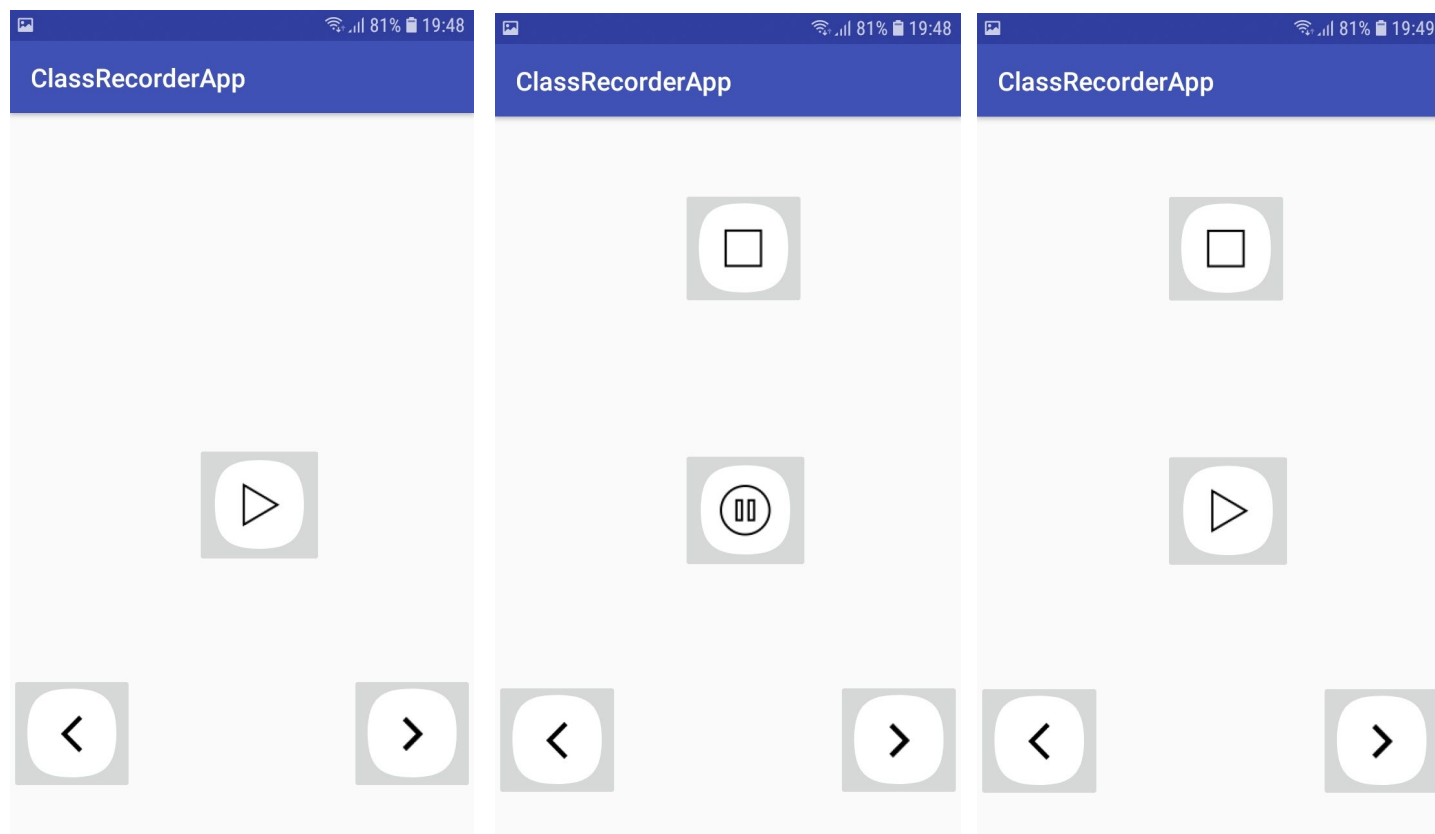


Imagen 9. Estados de la aplicación móvil.

Al conectar, la aplicación móvil mostrara un menú como el de la Imagen 9 izquierda. Las flechas permiten pasar las páginas del PDF, y el botón de play permite empezar la grabación. La imagen 9 centro y la imagen 9 derecha indican la transición de la aplicación según se va pausando y reanudando la grabación.

El botón con el símbolo de stop permite finalizar la grabación de una clase.