

# ***Editor de Dibujo***



## **Integrantes:**

Ana Lia Castellanos

Yesica Cortes

Pablo De Sosa

Federico Garcia

Carmen Barreira

**Docente :** Andrés Pastorini

## **Índice**

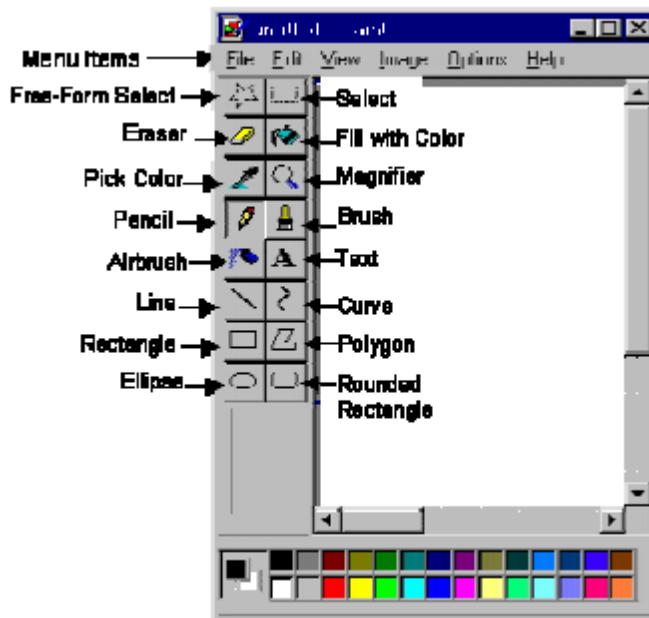
- Descripción del problema planteado
- Ventajas y desventajas de las Tecnologías aplicadas.
- Instrucciones de uso.
- Conclusiones
- Webgrafía

## **Descripción del problema planteado:**

Se pide construir una aplicación del estilo Microsoft Paint, que cuente con una barra de herramientas básica y un lienzo.

La barra de herramientas debe contener un lápiz con el cual se puede hacer trazo a mano alzada, una goma de borrar, y una herramienta que permita dibujar círculos y otra que

permita dibujar rectángulo.



Se brindan los requerimientos básicos a forma de historias de usuario:

Se debe disponer de una barra de herramientas con los siguientes ítems: lápiz, goma de borrar, herramienta de formas (rectángulo y círculo); y un lienzo donde se llevaran a cabo los dibujos.

Se podrá seleccionar un color de trazo y otro de relleno.

Se podrá establecer el ancho de trazo.

Se podrá borrar los trazos del lienzo.

### Otros requerimientos:

Se requiere que además de implementar el proyecto elegido, implementar la funcionalidad de autenticación. Para esto se deberá agregar una página de login que permita acceder a la funcionalidad implementada solamente los usuarios registrados en el sistema.

Para esto además se pide la creación de un formulario que pueda dar de alta a nuevos usuarios. Los usuarios quedaran almacenados en un archivo XML.

Se deberá entregar un DVD con las fuentes de la aplicación elegida, junto las instrucciones

para ejecutar la misma. Además se deberá entregar documentación que explique la funcionalidad implementada, principales ventajas y desventajas de cada tecnología, y cualquier otra información que consideren pertinente.

## Ventajas y desventajas de las Tecnologías aplicadas:

### HTML5

#### **Ventajas:**

- Es nativo, y por tanto independiente de plugins de terceros. Es decir, es opensource.
- Es más semántico, con etiquetas que permiten clasificar y ordenar en distintos niveles y estructuras el contenido. Además, incorpora metadatos de manera más formal, favoreciendo el posicionamiento SEO y la accesibilidad.
- El código es más simple lo que permite hacer páginas más ligeras que se cargan más rápidamente favoreciendo la usabilidad y la indexación en buscadores.
- Ofrece una compatibilidad mayor con los navegadores de dispositivos móviles.
- Incluye la etiqueta de dibujo canvas, que ofrece más efectos visuales.
- Ofrece soporte a codecs específicos.
- Posibilita la inserción de vídeos y audio de forma directa.
- Permite la geolocalización del usuario. Algo muy útil para el marketing móvil.
- Tiene la capacidad de ejecutar páginas sin estar conectado.
- Incorpora nuevas capacidades Javascript que aumentan la capacidad de almacenamiento. Frente a las cookies que dejaban almacenar algunos kilobytes, ahora se puede conseguir el almacenamiento de entre 5 y 10 megas, dependiendo de la plataforma. Además, se permiten múltiples Javascripts corriendo en paralelo en una misma página.
- Dispone de nuevas capacidades CSS3 como posibilidad de usar cualquier fuente o tipografía en HTML, columnas de texto, opacidad, transparencia, canales alpha, contraste, saturación, brillo, animaciones de transición y transformación, bordes redondeados, gradientes, sombras, etc.
- Permite realizar diseños adaptables a distintos dispositivos (web, tablets,

móviles...)

**Desventajas:**

- Las aplicaciones para iOS eran lentas e inestables. La apuesta de Facebook por HTML5 no resultó tan exitosa como esperaban, al final se optó por desarrollar aplicaciones nativas para iOS y Android y así depender menos de HTML5
- La especificación de HTML 5 no ha finalizado, aún pueden sucederse cambios.
- No todo funciona en todos los navegadores.

**ADOBE FLEX 4**

**Ventajas:**

- Al compilar Flex se crea un archivo Flash, pudiendo asegurar que se verá igual en cualquier navegador, sin necesidad de lidiar con los estilos.
- Se crean páginas de manera rápida, sencilla y con un acabado excelente.
- La ayuda y los ejemplos ofrecidos por Adobe son muy buenos.
- El framework es gratuito.
- Ahora Google puede indexar páginas Flash.
- Facilidad para separar por componentes.
- Se pueden añadir componentes a la web, como gráficas, que dan un aspecto muy detallado y elegante.

**Desventajas:**

- No es una elección óptima para sitios más dinámicos, donde se manejan grandes cantidades de información.

- Con páginas de cierta complejidad se pierde rendimiento y estabilidad.
- Nunca será tan rápido como una página de texto plano.
- Codificación lenta ya que se requiere compilar el código.
- No se puede desarrollar en Linux, esto para versiones previas a Flex 3

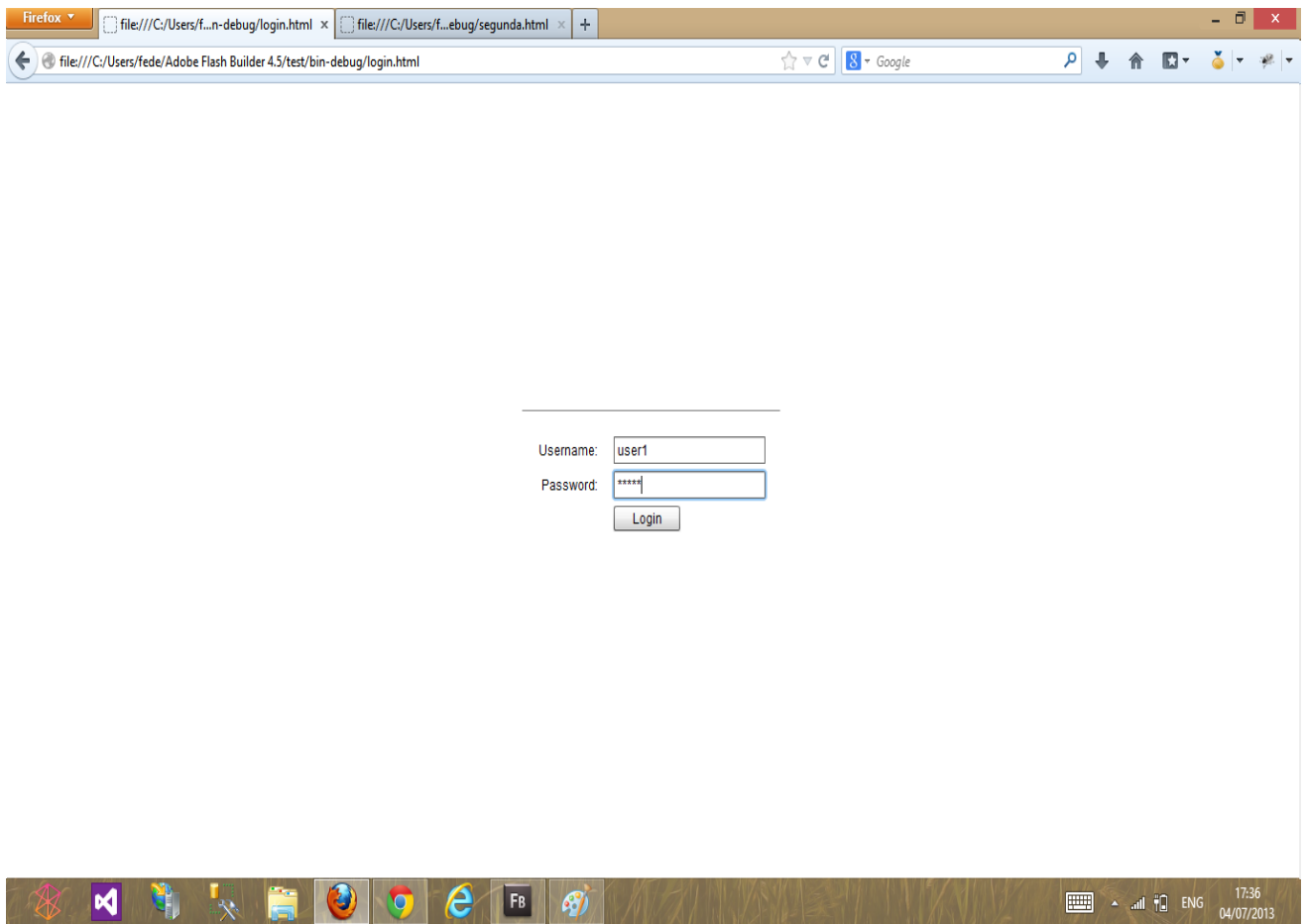
## **Instrucciones de uso:**

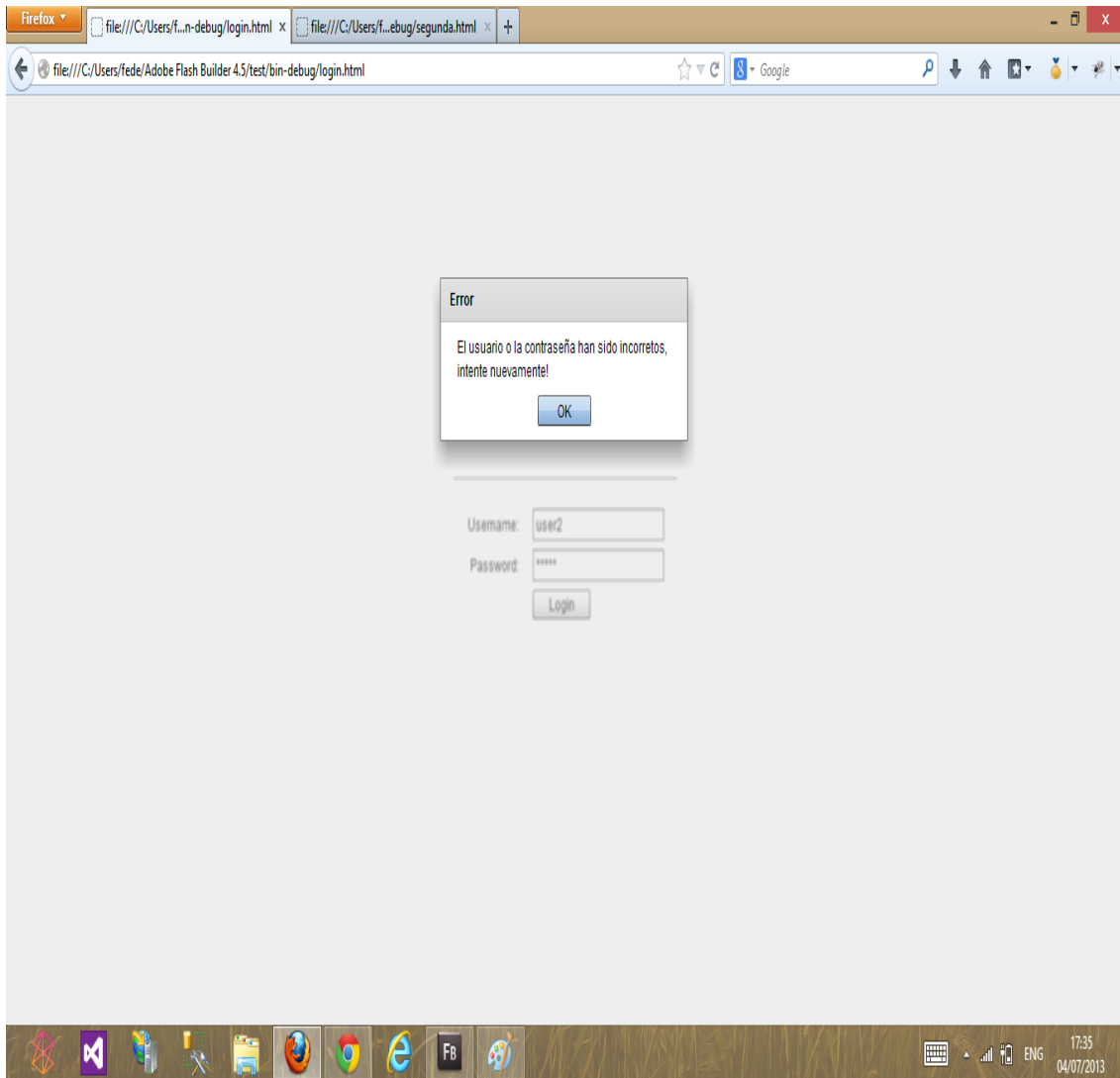
### **Paint en Flex:**

1- Ejecutar el programa. Login.html

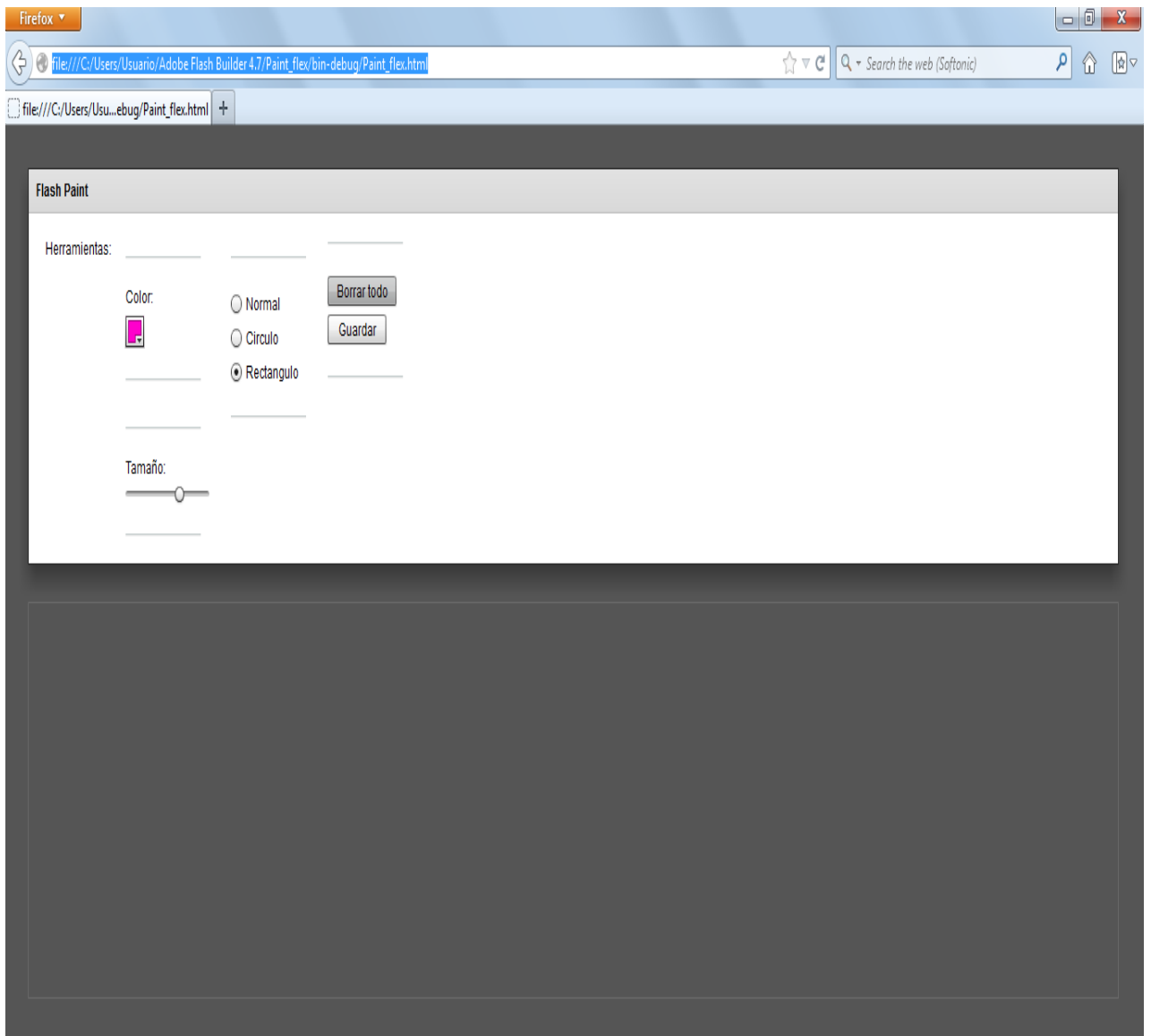
2- Se mostrará la siguiente pantalla:

El usuario ingresa un Nombre de Usuario y una contraseña . En caso de ser correctos los mismo, redirecciona a el editor de dibujo, de lo contrario muestra un mensaje de error.





3 - En caso de login correcto, se mostrara:



- Para arrancar a dibujar, primero debe seleccionar el color de la paleta de dibujo. Luego el grosor de la línea.
- Según que desea dibujar debe marcar las opciones de :
  - Lápiz - para dibujar líneas.
  - Rectángulo - dibuja cuadrado o rectángulo
  - Circulo - dibujo círculo
- Luego de seleccionado lo anterior, simplemente dibuja en la “parte gris”.
- En el botón de Guardar, puede guardar el dibujo realizado.

## Paint en HTML5:

1- Abrir en Browser el archivo : Index.html

2- Se mostrará la siguiente pantalla:

En caso de que el usuario no esté registrado, ingresa su usuario y contraseña y da clic en Registrer. Si esta registrado debe dar clic en Login

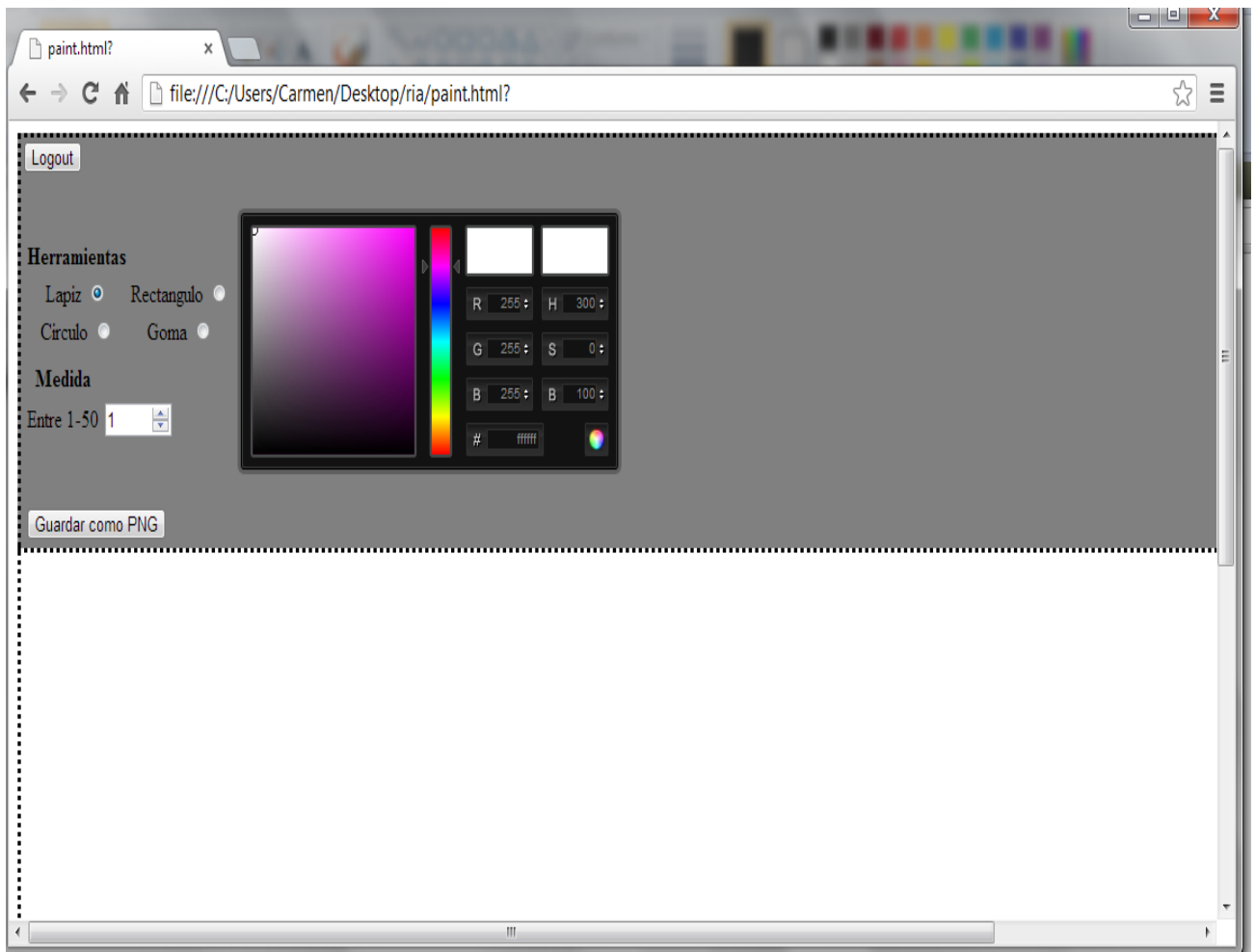


A screenshot of a web browser window. The address bar shows the file path: file:///C:/Users/Carmen/Desktop/ria/index.html. The page content includes two input fields: 'Nick' and 'Password'. Below these fields are two buttons: 'Login' and 'Register'.

3- El usuario ingresa un Nombre de Usuario y una contraseña

En caso de no estar registrado debe dar clic en Registrer. De lo contrario, si ya se registro alguna vez, ingrese su usuario y contraseña y da clic en Login.

4- Se mostrará el Editor de Dibujo :



- En el botón de Logout - es para desloguearse.
- Para arrancar a dibujar, primero debe seleccionar el color de la paleta de dibujo. Luego el grosor de la línea.
- Según que desea dibujar debe marcar las opciones de :
  - Lápiz - para dibujar líneas.
  - Rectángulo - dibuja cuadrado o rectángulo
  - Círculo - dibujo círculo
  - Goma - para borrar
- Luego de seleccionado lo anterior, simplemente dibuja en la “parte blanca”.
- En el botón de Guardar como PNG, puede guardar el dibujo realizado.

## Conclusiones:

- Valoramos el conocimiento adquirido en el curso, dado que al comenzar el mismo, no contábamos con la experiencia previa. Son herramientas que nos aportan en nuestra vida profesional, para brindarle un mejor producto al usuario, a la hora de desarrollar una RIA. Y en nuestro propio desempeño, facilitándonos el rápido desarrollo y complejidad de una buena aplicación.
- En la tarea realizada, lamentamos no haber contado con el tiempo para realizar todos los requerimientos solicitados como hubiéramos querido. Es por este motivo (en parte), que las interfaces del Editor de Dibujo en Flex y HTML5 no nos quedaron iguales.
- El curso colmó nuestras expectativas, sentimos que aprendimos muchas herramientas que desconocíamos.

## WEBGRAFÍA (y referencias):

<http://steelnur.blogspot.com/>

<http://virtualblog.webs.com/publicaciones/flash%20vs%20html5.html>

<http://blog.flexexamples.com/2007/09/16/drawing-complex-rectangles-in-flex-using-the-graphicsutil-class>

<http://www.cristalab.com/blog/el-futuro-de-flash-c84378/>

<http://blog.xsn.com.mx/html5/>

<http://w3schools.com/xml/>

etc

