

Taller de Aplicaciones de Internet Ricas

Grupo 6

2013

Integrantes:

Danya Barros
Felipe Dominguez
Alejandro Fontes
Gabriel Rilo
Fernando Velazquez

HTML 5

HTML es el acrónimo en inglés de HyperText Markup Language (en español se traduce como lenguaje de marcado de hipertexto). **HTML 5** es el nombre que se usa para referirse a la quinta revisión del lenguaje HTML. Una característica especial de HTML 5 es que es el resultado de agrupar las especificaciones relacionadas al desarrollo de páginas web: HTML 4 (es el estándar en uso desde 1997), XHTML 1 (enlace en inglés), DOM nivel 2 (Document Object Model -Modelo de objetos del documento, en español-), e integrar algunos elementos de CSS nivel 2.

Características:

- Se basa en HTML, CSS, DOM y Javascript.
- Reduce la necesidad del uso de plugins, como por ejemplo flash.
- Mejora el tratamiento de Errores.
- Crea etiquetas que remplazan el uso de scripts.
- Es un lenguaje que puede utilizarse en cualquier tipo de dispositivo, como móviles, PDA's. Etc.

HTML 5 incluye novedades significativas en diversos ámbitos. No sólo se trata de incorporar nuevas etiquetas o eliminar otras, sino que supone mejoras en áreas que hasta ahora quedaban fuera del lenguaje y para las que se necesitaba utilizar otras tecnologías.

Estructura del cuerpo: La mayoría de las webs tienen un formato común, formado por elementos como cabecera, pie, navegadores, etc. HTML 5 permite agrupar todas estas partes de una web en nuevas etiquetas que representarán cada uno de las partes típicas de una página

Etiquetas para contenido específico: Hasta ahora se utilizaba una única etiqueta para incorporar diversos tipos de contenido enriquecido, como animaciones Flash o vídeo. Ahora se utilizarán etiquetas específicas para cada tipo de contenido en particular, como audio, vídeo, etc.

Canvas: es un nuevo componente que permitirá dibujar, por medio de las funciones de un API, en la página todo tipo de formas, que podrán estar animadas y responder a interacción del usuario. Es algo así como las posibilidades que nos ofrece Flash, pero dentro de la especificación del HTML y sin la necesidad de tener instalado ningún plugin. Puedes conocer más sobre este nuevo elemento en el manual de canvas que estamos creando en DesarrolloWeb.com

Bases de datos locales: el navegador permitirá el uso de una base de datos local, con la que se podrá trabajar en una página web por medio del cliente y a través de un API. Es algo así como las Cookies, pero pensadas para almacenar grandes cantidades de información, lo que permitirá la creación de aplicaciones web que funcionen sin necesidad de estar conectados a Internet.

Web Workers: son procesos que requieren bastante tiempo de procesamiento por parte del navegador, pero que se podrán realizar en un segundo plano, para que el usuario no tenga que esperar que se terminen para empezar a usar la página. Para ello se dispondrá también de un API para el trabajo con los Web Workers.

Aplicaciones web Offline: Existirá otro API para el trabajo con aplicaciones web, que se podrán desarrollar de modo que funcionen también en local y sin estar conectados a Internet.

Geolocalización: Las páginas web se podrán localizar geográficamente por medio de un API que permita la Geolocalización.

Nuevas APIs para interfaz de usuario: temas tan utilizados como el "drag & drop" (arrastrar y soltar) en las interfaces de usuario de los programas convencionales, serán incorporadas al HTML 5 por medio de un API.

Fin de las etiquetas de presentación: todas las etiquetas que tienen que ver con la presentación del documento, es decir, que modifican estilos de la página, serán eliminadas. La responsabilidad de definir el aspecto de una web correrá a cargo únicamente de CSS.

FLEX

Flex es un framework para trabajar con aplicaciones web ricas en contenido visual. Es un software de código abierto, que se enfoca a la creación y el mantenimiento de aplicaciones. Mientras que las aplicaciones de Flex se pueden crear únicamente utilizando el kit de desarrollo de software de Flex, los desarrolladores pueden utilizar el software Adobe Flex Builder para acelerar el desarrollo de las aplicaciones.

El objetivo principal de Flex es permitir a los desarrolladores web desarrollar rápidamente y fácilmente Aplicaciones de Internet Ricas (RIAs).

Algunas de las características y servicios de Adobe Flex son:

- Servicios Web.
- Objetos remotos
- Arrastrar y soltar.
- Columnas ordenables.
- Gráficas
- Efectos de animación.

Algunas Ventajas son:

- SDK es libre
- En todo navegador se ve igual.
- Utiliza el IDE de eclipse
- Tiene componentes elegantes visualmente.
- El lenguaje es OO
- ActionScript y MXML es muy similar a JavaScript y XML

Alguna Desventaja:

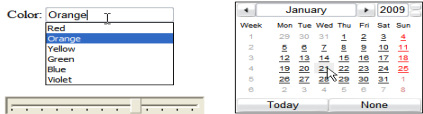

- Cliente Pesado
- Codificación lenta ya que hay que compilarlo.

Para FLEX 4, la arquitectura de personalización se simplificó, se mejoró el desempeño del compilador y se perfeccionó el proceso de *enlazamiento de datos* de los componentes.

El framework ha evolucionado, se añadieron nuevos componentes y se modificó el SDK para aprovechar las características del nuevo Flash Player 10.

Uno de los cambios más notables en Flex 4 es la incorporación de una nueva arquitectura de componentes llamada *Spark*; ésta reemplaza a algunos de los componentes que existían en el espacio de nombres *MX* que era usado en las versiones anteriores de Flex.

Tabla Comparativa.

	FLEX	HTML5
	<pre><?xml version="1.0" encoding="utf-8"?> <mx:Application xmlns:mx="http://www.adobe.com/2006/mxml" > <mx:Panel title="My Application" > <mx:Label text="Hello World!"/> </mx:Panel> </mx:Application></pre>	<pre><!DOCTYPE HTML> <html> <head><title>HTML 5</title></head> <body>Hello World!</body> </html></pre>
SPEC / SDK	Open Source (MPL)	Open Standard (WHATWG)
Compiler	Open Source (MPL)	N/A
Runtime	Closed (FVM)	Closed->Open (IE->Chrome,V8,Webkit)
		<pre><datagrid></datagrid> <menu></menu></pre>
Controls	mx.controls.ColorPicker, mx.controls.DateChooser 	input type="list", ="range", ="date" 
Validation	mx.validators.PhoneNumberValidator formIsValid	input type="email", ="url" checkValidity
	flash.display.Graphics flash.geom.Matrix3D PaperVision3D, ... 	<canvas></canvas> canvas.getContext('3d') 
	flash.desktop.Clipboard flash.events.NativeDragEvent, flash.desktop.TransferableData 	DataTransfer, DragEvent 
Read/Write	File, FileStream, FileMode	Input type="upload", localStorage?

Implementacion.

Para correr la aplicacion se debe tener instalado un servidor Apache con PHP, y luego correr el archivo *index.html* que se encuentra en la raiz del comprimido.

Se le pedira un usuario y contrasena para poder ingresara los juegos, si no cuenta con uno puede crearse una cuenta en el momento.

La funcionalidad de registro fue implementada de la siguiente forma:

Desde JavaScript se hace un request POST usando JQuery y Ajax para preguntar al servidor PHP si el par usuario-contrasena ingresado es valido . El PHP revisa el archivo *users.xml* que se encuentra dentro de la carpeta *php* en busca de este par, en caso de encontrarlo retrona true, de lo contrario false.

La pagina de registro trabaja de manera similar, con la diferencia de que graba en el archivo *users.xml* el usuario y la contrasena ingresada, si no existe el archivo lo crea.

Pantalla Login

Firefox - HTML5 Login

localhost

Juego de memoria

Inicie sesion para acceder al juego. Si no cuenta con un usuario, cree su cuenta.

Puede elegir entre la version en Flex o HTML5 para jugar.

Nombre:

Clave:

Iniciar

[Crear cuenta](#)

Eleccion Juego

Firefox - HTML5 Login

localhost

Juego de memoria

Inicie sesion para acceder al juego. Si no cuenta con un usuario, cree su cuenta.

Puede elegir entre la version en Flex o HTML5 para jugar.

Juego de Memoria en FLEX

Juego de Memoria en HTML5

[Cerrar sesion](#)

Juego HTML5



Juego FLEX

