

Lenguajes Electrónicos

Ejercicio 12 - El Gato que Habla

En este ejercicio se usará algunos elementos nuevos y otros que se conocieron en ejercicios anteriores.

En la lengüeta Multimedia del Tutor C, se explica como grabar con el micrófono de la PC y guardarlo en un archivo WAV. Al igual que reproducir sonidos desde archivos de audio.

El Gato que Habla es un ejemplo rudimentario de un software para tablets bajo sistema operativo Android, especialmente dedicado a niños.

Las imágenes empleadas en el caso de nuestro programa (que corre exclusivamente bajo Windows), fueron obtenidas de Internet, y en algunos casos se editaron y agregaron características especiales.

El programa muestra un gato que trata de interactuar con el usuario, pidiendo que hable en el micrófono de la PC y luego de grabarlo en un archivo de audio, lo ejecuta para ser escuchado. Al terminar el gato dice una frase (elegida al azar) simulando haber comprendido lo que dijo el usuario. Todo ambientado con imágenes cambiantes del personaje.

El programa muestra como el fuente se encuentra dentro de la carpeta de recursos del Tutor C.

Se debe tener en cuenta que toma muchos recursos de la maquina y su ejecución y buen desempeño dependerá del estado de la PC.

Se pide

- Crear un programa similar, pero su diseño y características deben estar orientadas a ciertos tipos de usuarios, niños, jóvenes, adultos. Las frases e imágenes deberán estar acordes a un ambiente educativo, siendo totalmente descalificado en la presentación si las mismas ofenden la moral y buenas costumbres.
- Es responsabilidad del programador lograr que el programa sea estable.
- Agregar el copyright con el nombre completo del o los diseñadores.
- Asociar al ejecutable de cada programa un **ICONO TRANSPARENTE** de producción propia.
- Crear para su distribución, un instalador del programa.
- Crear un ZIP para su distribución como portable.

No olvide probar su programa fuera del ambiente de **Builder**, para asegurarse de su correcto funcionamiento.

Este trabajo será calificado de acuerdo al funcionamiento del mismo y el cuidado en la presentación de su pantalla.

Entregar al docente durante la clase por medio de FTP, **el ZIP con el portable** y los archivos necesarios para su funcionamiento. El ZIP debe tener un nombre que identifique a los propietarios. No olvide el copyright. **La prueba del instalador del programa** se deberá hacer en la máquina del alumno o en alguna de las disponibles pertenecientes al laboratorio.