

Modulewijzer

MME 2 herfst 2007

Video en Audio in Flash

Communication & Multimedia Design

Auteur:

Roos Groenewegen

Docenten:

Roos Groenewegen	Klas 2E
Mio van der Lijn	Klas 2D
Arjo Post	Klas 2A, 2B, 2C, 2F

Titel: Video en Audio in Flash

Code: CMDMME2H

ECTS: 1

Competenties, Indicatoren en leerdoelen. (interface developer)

De student kan een realistische inschatting doen, waar de knelpunten en/of problemen ontstaan bij het ontwikkelen van de interactie. [niveau2]

- Je kent de voor en nadelen van de bekendste compressie technieken
- Je weet hoe je het bestandsformaat klein zo klein mogelijk kan houden
- Je weet hoe je video of geluid kan streamen over het internet
- Je bent bekend met de verscheidenheid aan interfaces en weet hoe je de randvoorwaarden die hier bij horen moet onderzoeken
- Je kunt een ontwerp aanpassen op basis van de technische randvoorwaarden

De student is in staat om verschillende technieken toe te passen om interactiviteit te realiseren overeenkomstig de wijze waarop deze ontworpen is. [niveau 2]

- Je kunt interactiviteit toepassen in combinatie met video
- Je kunt functioneel geluid toepassen in een ontwerp
- Je bent bekend met de verscheidenheid aan interfaces en weet hoe je de randvoorwaarden die hier bij horen moet onderzoeken

De student is in staat zijn werk op inzichtelijke wijze te documenteren in een technisch en functioneel ontwerp.

- Je bent in staat om een document op te stellen waarin je de randvoorwaarden definieert en requierements vastlegt.

Korte omschrijving

In deze periode worden de volgende onderwerpen behandeld:

- Compressie technieken video en geluid
- Interactiviteit en Video
- Functioneel geluid
- Streaming, communication server
- Multiplatform
- Documentatie; randvoorwaarden en requirements

Werkvormen

De lessen starten met kennisoverdracht, waarna je al snel zelf aan de slag gaat in de vorm van een kleine lesopdracht. Op deze manier wisselen kennisoverdracht, practicum en hulp bij opdrachten elkaar af. Daarnaast wordt er 2 keer per kwartaal in de les aandacht aan het project besteed.

Wijze van toetsing en beoordelingscriteria

Je wordt getoetst aan de hand van opdrachten die je in de les en thuis maakt. Deze opdrachten zijn kleine oefeningen gebonden aan het thema van de les. Als je de stof al kent wordt er van je verwacht dat je dit eerst aantoont in de les door het maken van een extra opdracht. Daarna kan er in overleg een opdracht op eigen niveau worden geformuleerd. De opdrachten worden beoordeeld aan de hand van de algemene criteria.

Wijzen van herkansen

Je kunt dit vak herkansen volgens de algemene herkansingsprocedure.

Benodigd studiemateriaal (boeken e.d.)

- Foundation Flash 8 Video; Tom Green & Jordan L. Chilcott (Engels, ISBN: 9781590596517, 2006)
- Programming Flash Communication Server; Brian Lesser, Giacomo Guillozoni, Joey Lott e.a. (Engels, O'Reilly)

Planning

week	les	titel	opmerkingen	opdrachten
35		introductie week		
36	1	Video en Audiocompressie	Briefing Project 1	H1
37	2	Video en Interactie		H2.1 en H2.2
38	3	Functioneel Audio		H3
39	4	Audioplus		H4
40	5	Randvoorwaarden en Requirements		
41	6	FlashLite: Mobiele telefoons		H6
42	7	Lezing		H7
43		Herfstvakantie		
44	8	Opdrachten afronden		
45		Vakbeoordelingen	Inleveren eind week 44	
46		Projectbeoordelingen	geen les	

Wijze van beoordelen

Wanneer je extra werk hebt gemaakt tijdens de lessen, plaats ook deze online, dan wordt deze meegenomen in je beoordeling. Extra werk kan de vaste opdrachten niet compenseren, maar kan wel extra tellen.

Wanneer een opdracht niet gelukt is, dan wordt de wijze waarop je het hebt aangepakt beoordeeld:

- Heb je een flowchart gemaakt van hoe de structuur van je script zou moeten zijn?
- Heb je een analyse gedaan van de deelproblemen? En hoe je deze zou moeten oplossen? (dit kan gewoon op papier, een soort van geschreven oplossing, waarbij je nog geen code gebruikt)
- Heb je hulp gezocht?

Deze beschrijving van je aanpak levert geen voldoende op, maar kan je verlichting van de herkansing en extra hulp opleveren in de periode erna.

Wijze van inleveren

Daarnaast gelden de algemene regels wat betreft becijfering, herkansingen en aanwezigheid.

Specificatie inleveren, locatie en lay-out

Nummer les	Titel opdracht	Link naar resultaat
		reflectie over hoe de opdracht is gegaan, hoeveel tijd er in is gaan zitten en waar je tegenaanbent gelopen, hoe je evtuele problemen hebt opgelost
Nummer les	Titel opdracht	Link naar resultaat
		reflectie over hoe de opdracht is gegaan, hoeveel tijd er in is gaan zitten en waar je tegenaanbent gelopen, hoe je evtuele problemen hebt opgelost
Link naar een zipfile met de source van het totaal van alle opdrachten		

Maak een html-pagina met een overzicht van alle opdracht. Vermeld hierbij de les, de titel van de opdracht en een link naar het eindresultaat. Tekstdocumenten bijvoorbeeld in pdf. Een toelichting op de opdrachten over hoe je te werk bent gegaan altijd op de regel er onder toevoegen. Naast eindresultaat moet je ook de sourcedocumenten online zetten. Voeg alle sourcefiles gezamenlijk in een zip document.

Locatie

[http://student.cmd.hro.nl/\[studnr\]/jaar2/herfst/mme/](http://student.cmd.hro.nl/[studnr]/jaar2/herfst/mme/)

Algemene beoordelingscriteria

Voor alle lessen in het eerste en tweede jaar van MME gelden minimaal de onderstaande beoordelingscriteria:

- Je hebt je opdrachten op tijd en volgens de specificaties ingeleverd.
- Je voldoet in voldoende mate aan de leerdoelen vooraf gesteld.
- Je hebt voldoende opdrachten per les tot en goed einde gebracht.
- Je hebt jezelf uitgedaagd.
- Je hebt bij problemen hulp gevraagd tijdens de lessen.
- Je bent op tijd begonnen met het maken van de opdrachten.
- Je bent gegroeid in je probleem oplossend vermogen.
- Je documentatie is op tijd, volledig en verzorgd ingeleverd.
- Je hebt de code qua naamgeving en commentaar voldoende verhelderd.
- Het resultaat van de opdrachten er netjes en verzorgd uit. (alleen correcte code is te minimaal)

Les 1 | Flash: Video en Audiocompressie

Week 36

Leerdoelen

- Het kunnen importeren van video en audio bestanden in Flash.
- Het kunnen maken van een FLV bestand.
- Bekend zijn met diverse mogelijkheden van compressie technieken.

Te behandelen onderwerpen

Deze les maken we een start met het werken met audio en video binnen Flash. We gaan kijken hoe we deze relatief grote bestanden hanteerbaar kunnen maken. Belangrijk hierbij is de kwaliteit van het materiaal maar ook de manier waarop de gebruiker het resultaat ervaart. Hierbij worden de volgende onderwerpen behandeld:

- Wat is compressie en waar moet je op letten
- het importeren van video en audio in Flash (instellingen)
- het onderscheid tussen video met trage en snelle beeldwissels

Werkvorm

De les start met een college over compressie. Daarna gaan we klassikaal wat filmpjes opzoeken op internet en downloaden. Er wordt uitgelegd waarom dit bij YouTube lastiger is dan bijvoorbeeld A-film. Nadat iedereen een filmpje op de computer heeft wordt er klassikaal voor gedaan hoe je een filmpje importeert. Hierbij wordt uitgelegd wat de betekenis is van de verschillende instellingen.

Opdracht H1: Comprimeren

Maak 2 FLV bestanden, 320 x 135 van min. 10 sec. 1 met rustige stilstaande beelden en een met snelle bewegende beelden. Gebruik hiervoor materiaal van A-film. Trailer bekijken en dan uit je Temporary Internet Files folder halen. Zorg dat ze uiteenlopend in een SWF d.m.v. een skin te bedienen zijn.

Inleveren: aan het einde van les 1 online plaatsen op je website

Bronnen

Andere applicaties die FLV bestanden kunnen maken:

- www.on2.com
- www.sorensonmedia.com

Links ter inspiratie

- youtube.com
- google video
- nike
- quiksilver
- heineken

Toetsing

De opdracht die in de les gemaakt wordt moet online komen te staan. Deze moet voldoen aan de randvoorwaarden gesteld in de opdracht. Er moeten minimaal 2 filmpjes worden ingeleverd.

Les 2 | Flash: Video en Interactie

Week 37

Leerdoelen

- Het gebruik kunnen maken van de FLV Playback componenten.
- Het zelf kunnen samen stellen van de video bedienings functies.
- Een geheel eigen bediening maken gestuurd door actionscript.

Te behandelen onderwerpen

Nu we weten hoe we FLV bestanden moeten maken, kunnen we er interactiviteit aan gaan koppelen. De import wizard had de mogelijkheid een Skin toe te voegen, de losse Encoder echter niet. Voor de hand liggende functionaliteit zoals Play, Stop, Mute enz. moet dus toegevoegd kunnen worden binnen Flash. Dit kan op verschillende manieren. Omdat duidelijk te maken worden de volgende onderwerpen behandeld:

- FLV Playback component
- FLV Playback Custom UI component
- FLV Playback zonder componenten

Dit laatste onderwerp wordt in twee stappen geïllustreerd.

Werkvorm

Deze les bestaat uit een voornamelijk instructie college. De verschillende onderdelen worden getoond op de beamer en de studenten doen mee op hun laptop. Van alle onderdelen wordt het toepassingsgebied aangetoond en de instellingen uitgelegd. Het eind resultaat van de les is dat studenten drie werkende voorbeelden van deze stof heeft.

Te behandelen opdracht

Opdracht H2.1: Video control

Opdracht H2.2: 'Who's done it'

Beide opdrachten moeten af zijn aan het einde van de periode. De opdrachten zijn een herhaling van de instructie van de les. Opdracht H2.2 is een praktische toepassing van de stof. Om deze opdracht te realiseren moeten de studenten ook vaardigheden uit het eerste jaar toepassen. De opdracht is bedoeld om deze weer op te halen en weer wat feeling met flash als applicatie te krijgen.

Toetsing

De leerdoelen van deze les komen terug in de opdrachten en worden beoordeeld op de algemeen geldende beoordelingscriteria van dit vak.

Les 3 / Flash: Functioneel Audio

Week 38

Leerdoelen

- Bekend zijn met de werking van Drag and Drop .
- Kunnen werken met variabelen en properties.
- Events kunnen voorzien van geluid.

Te behandelen onderwerpen

We gaan deze les de interactie uitbreiden met geluid. Geluid dat gekoppeld wordt aan een actie van de gebruiker, zodat deze zo auditieve feedback krijgt. We noemen dit functioneel geluid. Om dit goed te illustreren gaan we o.a. gebruik maken van de drag and drop functie van Flash. Deze les wordt gegeven voor een groot deel aan de hand van een les opdracht. Er wordt gestart met een herhaling/opfrissing van de zomer periode in jaar 1. Hierbij worden de volgende onderwerpen behandeld

- Start- en stopDrag()
- hitTest()
- this
- variabelen en properties

Daarna starten we met de introductie van het functioneel toepassen van geluid. Hierbij komende volgende onderwerpen aanbod:

- Streaming sound (vergelijkbaar met streaming video) en Event sound
- Sound en actionscript
- Streaming en actionscript

Werkvorm

Studenten gaan zelf aan de slag met de lesopdracht om te starten met het opfrissen van de kennis uit de zomer periode. In de tweede helft van de les wordt er doormiddel van een klassikale instructie getoond hoe je geluid kunt toepassen in relatie tot de lesopdracht.

Te behandelen opdracht

Opdracht H3: Mediaplayer 1.0

De opdracht moet af zijn aan het einde van de periode en lijkt voor een groot deel op een opdracht uit de zomer periode van het eerste jaar. In dit geval wordt er echt een concrete toepassing gevraagd en meer eisen gesteld aan de interactie. De opdracht is in samenwerking met de lessen interaction design, waar ze les krijgen in het ontwerpen van goede feedback en feedforward.

Toetsing

De les wordt getoetst aan de hand van de opdracht.

Links

Enkele Flash ontwikkel sites voor meer informatie

- flash-creations.com
- flashkit.com
- actionscript.org
- flashfocus.nl
- kassenaar.com
- Macromedia site

Les 4 | Flash: Audioplus

Week 39

Leerdoelen

- Events kunnen voorzien van geluid.
- Interactie met geluid kunnen versterken.
- Kennis van verdere mogelijkheden met geluid in flash.

Te behandelen onderwerpen

Deze les wordt dieper ingegaan op geluid. Naast dat je geluid een op een kunt importeren en afspelen op commando, kan je met flash ook invloed uit oefenen op de wijze waarop geluid wordt weer gegeven. Deze les geeft voorbeelden op welke wijze dit mogelijk is. Daarbij komende volgende onderwerpen aanbod

- Wijzigen van geluid (volume en pan)
- Het veranderen van geluid (transform)
- Volume slider maken
- Properties van Soundobject.
- MP3 song information

Werkvorm

Algemene inleiding waarmee het onderwerp wordt geïntroduceerd. Daarna wordt doormiddel van klassikal instructie getoond hoe je met verschillende commando's invloed kan worden uitgeoefend op geluid. Daarna kan iedereen starten met de opdracht van deze les en is er ruimte voor begeleiding op de opdracht van de voorgaande les.

Te behandelen opdracht

Opdracht H4: Mediaplayer 2.0

De opdracht moet af zijn aan het einde van de periode en is een uitbreiding op opdracht H3. De onderwerpen toegevoegd zijn behandeld in deze les. Wanneer de opdracht af is dient de student de opdracht op zijn eigen website online te plaatsen

Toetsing

Deze lesstof wordt getoetst doormiddel van bovenstaande opdracht.

Bron

Een groot deel van informatie van deze les ook terug te vinden in het boek 'visual quickpro guide', macromedia flash 8 advanced.

Les 5 / Randvoorwaarden en Requirements

Week 40

Leerdoelen

- Kennis van de meest voorkomende systemen op Mobiele platformen
- Het kennen van het verschil tussen handheld en smartphone.
- Inzicht in de cijfer met betrekking tot deze platformen.
- Idee van de verschillen een waar je deze moet zoeken.

Te behandelen onderwerpen

Deze les staat in het teken van het schrijven van documentatie en het herkennen van de mogelijkheden van verschillende platformen. Wanneer je voor mobile ontwerpt is het belangrijk er rekening mee te houden dat niet alle applicaties het op alle telefoons automatisch zal doen. Het vertalen van deze randvoorwaarden doe je in een programma van eisen en daarnaast wordt er aandacht besteed aan het verschil tussen verschillende platformen.

- Programma van Eisen
 - Systeem eisen
 - Omgevingseisen
 - Gebruikerseisen
 - Functionele eisen
- Verschillende OS-en voor handheld en smartphone
 - Symbian
 - Linux
 - Windows mobile
 - Blackberry
 - Flash-Lite

Werkvorm

Deze les bestaat uit een informatief college van ongeveer 2 keer 20 minuten. Daarna is er aandacht voor het project. Alle teams presenteren hun vorderingen en hun concept. Hier wordt binnen MME aandacht besteed aan de technische mogelijkheden en consequenties van hun concept.

Te behandelen opdracht

Er is geen opdracht bij deze les.

Toetsing

De kennis uit deze les dienen de studenten toe te passen in hun project. De argumentatie in hun documentatie zal daar onderdeel zijn van de beoordeling.

Links

- www.clikz.com
- www.idc.com
- <http://www.microsoft.com/netherlands/windowsmobile/>
- <http://www.symbian.com/about/fastfacts/fastfacts.html>
- <http://www.palmsource.com/palmos>
- <http://www.opera.com/>
- <http://www.adobe.com/products/flashlite/>

Les 6 / FlashLite: Mobiele telefoons

Week 41

Leerdoelen

- Inzicht in de wijze waarop je een applicatie kan maken voor op je mobiele telefoon
- Inzicht in de mogelijkheden en beperkingen van flash-Lite
- Je bent in staat een klein applicatietje te maken voor op je mobiele telefoon
- Je hebt je eigen werk op een smartphone gekregen.

Te behandelen onderwerpen

Deze les gaat over het ontwikkelen van applicaties in flashLite voor op mobiele telefoons. Hierbij wordt aan dacht besteed aan het flashLite zelf, de verschillen met gewoon Flash en er worden handvatten gegeven voor het zelf ontwikkelen van applicaties op de mobiele telefoon. Hierbij is de les opgedeeld in drie onderwerpen:

- Wat is flash-Lite
- Programmeren in Flash-Lite (1.0 vs 2.0)
- Voorbeeld van een toepassing incl. code.

Werkvorm

Deze les bestaat voornamelijk uit een klassikale instructie waarbij verwezen wordt naar de vele pagina's op internet, met eenvoudige hulp en handvaten. De doelstelling van de les is dat de studenten voldoende handvaten hebben om hierna er zelfstandig mee aan de slag te gaan in de opdracht. We starten de les met het installeren van flash-Lite 2.0 bij de studenten die dit nog niet hebben draaien.

Te behandelen opdracht

Opdracht H6: Mobile Galary

Deze opdracht is de laatste opdracht in dit onderwerp. Studenten mogen hier ook een eigen draai aangeven. Zodat iedereen op zijn eigen nivo het maximale uit dit onderwerp kunnen halen. De opdracht moet af zijn aan het einde van de periode en online worden gepresenteerd. Ivm met de onvoldoende hoeveelheid mobiele telefoons opschool en in de klas met flashLite is het niet verplicht te bewijzen dat je de applicatie ook op je mobiele telefoon kunt draaien.

Toetsing

De onderwerpen behandeld in de les worden getoetst doormiddel van de opdracht behorend bij deze les.

Bronnen

meer over Flash-Lite 2.1:

<http://www.adobe.com/products/flashlite/>

Flash 8 update naar Flash-Lite 2.1

<https://store2.adobe.com/support/flash/downloads.html#flash8>

Actionsript voor Flash-Lite 2.1, een uitleg:

http://www.adobe.com/devnet/devices/articles/as_flashlite_03.html

Les 7 | Lezing

Week 42

Leerdoelen

- Kennis van de huidige ontwikkelingen op het gebied van applicaties op de mobiele telefoon.
- Inzicht in de problemen en mogelijkheden die een bedrijf tegenkomt bij het ontwikkelen voor mobiele platforms / online richmedia applicaties.

Te behandelen onderwerpen

Dit is een soort extra lesstof ter afsluiting van deze periode. Een mogelijk onderwerp wat hier behandeld zou kunnen worden is 'flash media server', 'microsoft silverlight' of 'flash en mobiele platformen'. Je wordt gestimuleerd je verder te verdiepen in onderwerpen gerelateerd aan dit domein.

Werkvorm

De les bestaat uit een lezing gegeven door een bedrijf dat zich bezighoudt met het ontwikkelen voor mobiele platformen of richmedia applicaties.

Te behandelen opdracht

Bij deze les hoort geen opdracht.

Toetsing

De leerdoelen worden niet getoetst.

Links

de mediaserver 'free developer download'.

<http://www.adobe.com/products/flashmediaserver/>

Meer informatie

<http://www.adobe.com/devnet/flashmediaserver/>

Als je aan de slag gaat kan je tutorials en xample files downloaden op de volgende link:

http://www.adobe.com/devnet/flashmediaserver/sample_apps.html

Les 8 / Afmaken opdrachten

Week 42

Leerdoelen

Deze les heeft geen leerdoelen

Te behandelen onderwerpen

In deze les worden geen onderwerpen behandeld

Werkvorm

Introductie opdracht. Tijdens de les is er begeleiding per student bij de realisatie van de opdrachten. Wanneer een student al zijn opdrachten heeft gerealiseerd en deze online klaar heeft staan ter beoordeling voor de docent, kan hij na toestemming van de docent de les eerder verlaten.

Te behandelen opdracht

Opdracht H8: CSS en HTML training

Deze opdracht is niet meer voor deze periode en wordt beoordeeld in de 1^e les van de volgende periode. Deze opdracht is bedoeld om snelheid en vaardigheid te blijven behouden met de lesstof van jaar 1. Door dit tussendoor een aantal keren te herhalen, hopen we dat de studenten ook op dit terrein vaardig blijven.

Toetsing

Deze les is alleen ondersteunend en geeft je de mogelijkheid tot het stellen van vragen en het controleren of je de opdrachten goed hebt begrepen en/of juist hebt uitgevoerd.

Bijlage opdrachten

Opdracht H1: Comprimeren

Maak 2 FLV bestanden, 320 x 135 van min.10 sec. 1 met rustige stilstaande beelden en een met snelle bewegende beelden. Gebruik hiervoor materiaal van A-film. Trailer bekijken en dan uit je Temporary Internet Files folder halen. Zorg dat ze uiteindelijk in een SWF d.m.v. een skin te bedienen zijn.

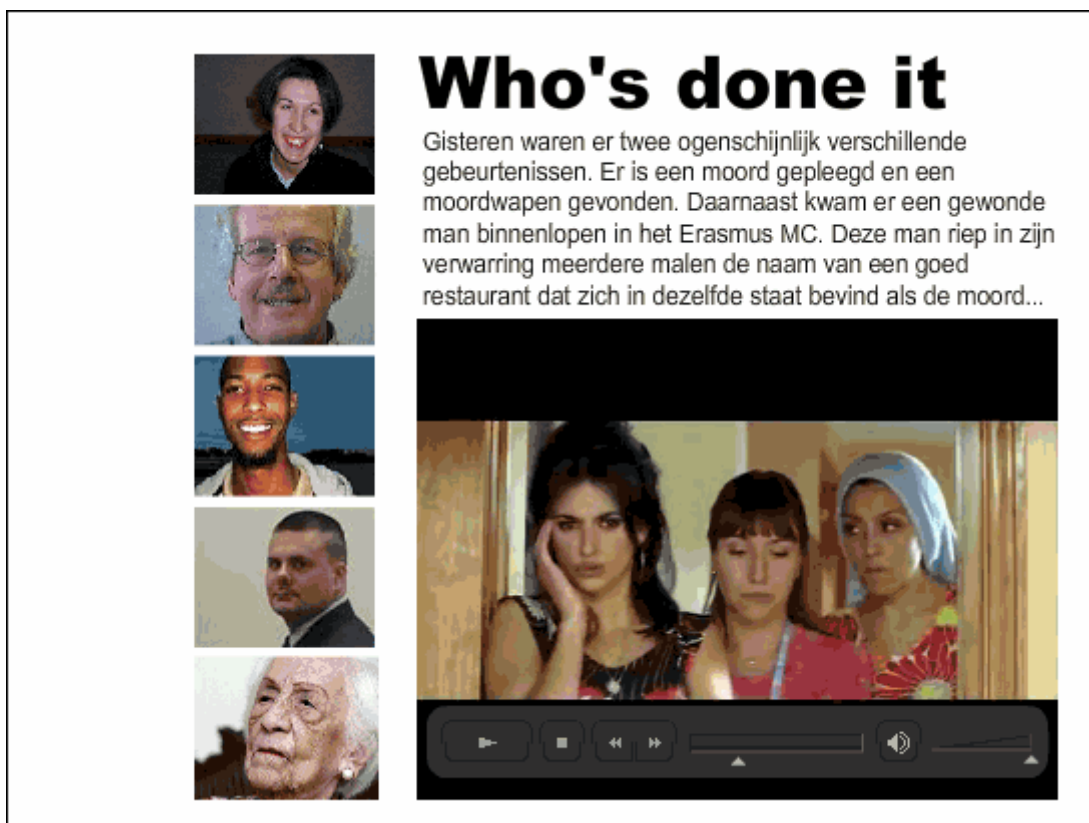
Inleveren: aan het einde van les 1 online plaatsen op je website, het wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H2.1: Video control

1. Maak met behulp van de UI componenten een video bediening die zich naast de af te spelen video bevindt.
2. Maak met behulp van actionscript, buttons en/of movieclips een geheel eigenzinnige video bediening. Letop: hier gebruik je dus niet de standard controls uit de component's library.

Inleveren: aan het einde van les 2 online plaatsen op je website, het wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H2.2: Who's done it

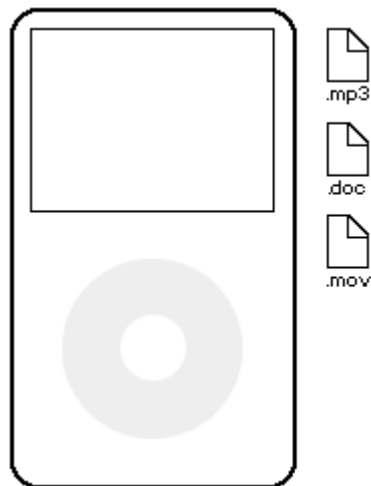


Maak een applicatie waarbij je kan kiezen uit meerdere video's. Stills van deze video vormen de navigatie. Bij een click op een still, wordt het filmpje dat op dat moment speelt vervangen voor het filmpje van je keuze. In bovenstaand voorbeeld is het geheel in een context geplaatst van een 'Who done it' detective. Kies een eigen context om er een mooie applicatie van te maken.

Inleveren: wanneer af online plaatsen op je website, het wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H3: Media Player 1.0

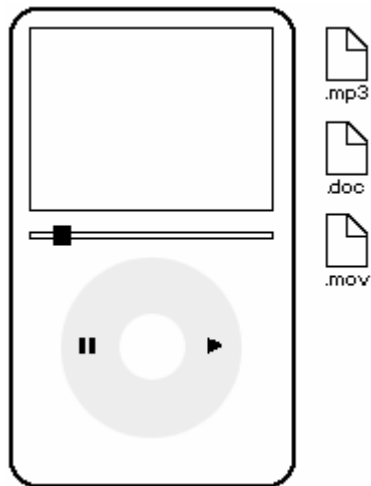
Maak een mediaplayer met Flash. Zorg dat je buiten de player ook enkele bestanden hebt die op de player te slepen zijn (zie plaatje). Deze bestanden zullen, of worden geaccepteerd en dus worden afgespeeld, of deze worden geweigerd. Communiceer zowel visueel als auditief of een actie goed dan wel fout is uitgevoerd.



Inleveren: De opdracht moet voldoen aan de randvoorwaarden aangegeven in de opdracht. Belangrijk is dat je hier dus minimaal een voorbeeld met geluid, video en een foutdocument hebt. De foutmelding moet ook geluid bevatten. Wanneer je de documenten in de ipod sleept is het de bedoeling dat feedback krijgt of het succes vol is en dat de documenten daarna weer naar een originele locatie terug gaan. Daarnaast moet alleen het scherm actief zijn. Wanneer je een document op een ander gedeelte van de ipod sleept moet deze automatisch weer terug gaan naar zijn originele locatie. Dit geldt ook wanneer je naast de ipod je document dropt. De opdracht wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H6: Media Player 2.0

Voeg een volume slider en een play en pauze knop toe aan je mediaplayer van opdracht H3. De afbeelding van de mediaplayer is geïnspireerd op de ipod. Op de ipod bedien je het volume door te draaien met de cirkel. Dit is wat lastiger technisch te realiseren. Daarom is in onderstaand voorbeeld hier een slider voor in de plaats bedacht en is er daarnaast een Play en Pauze aan de ipod toegevoegd. Deze play en pauze buttons moeten gaan functioneren. Zorg dat er voor dat er een play en pauze knop is die werkt voor de verschillende bestanden. De volume slider bedient het volume voor de video en voor de MP3. Automatisch zal de instelling van het volume voor een mp3 ook gelden voor het volume van de video. Dus je hoeft dit niet afzonderlijk te maken. Voor de play en pauze knop geldt dit echt niet. Deze worden op verschillende wijze bedient. Je moet dus bijhouden welk type bestand er wordt afgespeeld en op basis hiervan de play en pauze knop een eigen functie geven.



Inleveren: De opdracht moet voldoen aan de randvoorwaarden aangegeven in de opdracht. Opdracht H4 moet uitbreiding zijn op de functionaliteit van opdracht H3. Dus ook in opdracht H4 werkt de drag en drop. Wanneer je ipv van de slider toch de cirkel als volumeslider weet te realiseren verdien je voor deze opdracht gegarandeerd een A. De opdracht wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H6: Mobile Galary

Opdracht

Maak een fotogalary voor op een mobiele telefoon. Zorg dat je een foto kan kiezen uit een serie van minimaal 9 foto's. Denk na over de wijze waarop je zichtbaar maakt welke foto er geselecteerd is. Deze foto kan je selecteren en krijg je alleen te zien. In dit scherm kan je een tekstje schrijven bij de foto. Dit kan je vervolgens versturen via MMS door op de verstuurknop te klikken. Dit laatste mag je van mij faken.



Facultatief

Uitbreiding 1: Deze twee kan je samen versturen naar een emailadres met MMS. Het versturen kan met de gegevens uit de _cap functies van flashLite. Deze zijn te vinden onder de category capabilities.

Uitbreiding 2: Zorg dat je de foto's uit de library van je telefoon haalt. Dit zijn de foto's die worden weer gegeven in je applicatietje. Dit gaat alleen met versie 2.0. Dus het is dan verstandig deze te downloaden en hiermee aan de slag te gaan.

Alternatieve opdracht

Verzin zelf een applicatie, game of iets anders dat je graag voor een mobiele telefoon zou willen maken. Overleg met je docent of hij/zij akkoord gaat met je voorstel. Schrijf dit voorstel op papier. Na een akkoord kan je aan de slag.

Inleveren: De opdracht moet voldoen aan de randvoorwaarden aangegeven in de opdracht. Dit houdt in dat het plaatjes moet bevatten en dat je met je selectie kader niet uit het scherm mag verdwijnen. Daarnaast dien je de applicatie zoveel mogelijk zo te ontwikkelen dat als je meer plaatjes hebt, de code eenvoudig is aan te passen of dat dit zelfs niet nodig is. De opdracht wordt beoordeeld aan het einde van de periode.

Opdracht H8: CSS en HTML training

Wanneer je in een ontwerpstudio aan het werk bent als ontwerper, is het tegenwoordig niet meer dan normaal dat je ook de CSS en de HTML voor de pagina maakt. Vaak wordt een internetpagina in Firefox, Photoshop of Illustrator ontworpen. Het is een beetje afhankelijk van welk programma de ontwerper het prettigst vindt werken. Hieronder drie ontwerpen van drie verschillende ontwerpers. Waar je hieronder ziet zijn thumbnails, met een klik kom je bij het grote origineel. De komende lesweken ga je voor hen deze websites realiseren. De bedoeling is dat de uiteindelijke website zoveel mogelijk lijkt op het origineel. De website moet werken in Firefox en in Internet Explorer 6.0.



Deze website bestaat uit:

- Top met logo, een soort sierbanner. Ter hoogte van het logo is eveneens een menu. Dit menu bestaat uit twee lagen met tekstlinks
- Hieronder bevinden zich 3 boeken die speciaal deze keer in de aandacht staan. Daarnaast een boek dat door de site wordt aanbevolen.
- Daarna volgt de content met twee kolommen.
- Links een menu met links naar meer informatie
- Rechts uitgebreid ruimte met meer informatie over een boek.
- De website staat in het midden van de internet pagina. Het donkergroene menu en de zijkanten van de pagina vullen automatisch de rest van het scherm.