

Universidade de Aveiro
- Novas Tecnologias da Comunicação –
Jan 2011



Homeless Commanders Official Website

Relatório do Projecto

Laboratório Multimédia I

Bruno Barradas nºmec 59474 | Flávio Bártolo nºmec 59949 |

Rui Rego nºmec 59965 | Alexandra Azevedo nºmec 59568 |

Índice

Apresentação do Projecto	3
Análise e Planeamento	4
Desenho funcional	
Requisitos Funcionais	6
Estrutura Arborescente	7
Desenho de Interacção e Usabilidade	8
Produção do Projecto	
Estrutura e Meios de Navegação/Interacção	9
Integração e Controlo de Som	14
Animação	18
Soluções técnicas adoptadas para a resolução de problemas.....	21
Conclusões	
Reflexão Crítica.....	22
Sugestões para o aperfeiçoamento e/ou desenvolvimento futuro do projecto	24
Referências Web e Bibliográficas	25
Anexos	26

APRESENTAÇÃO DO PROJECTO

O projecto “Homeless Commanders”, do grupo constituído por Flávio Bártolo, Rui Rego, Maria Azevedo, Bruno Barradas surgiu após a ideia inicial de realizarmos uma aplicação interactiva que representasse um *music player* online.

Pareceu-nos que essa mesma ideia seria demasiado simples para um trabalho de quatro pessoas, e concordámos em pensar numa aplicação mais completa. Assim, encontramos uns *websites* de algumas bandas que nos chamaram a atenção, e a isso juntámos o facto de um dos elementos do nosso grupo fazer parte de uma banda chamada “Machine Effect”.

Tendo como base o site oficial da banda *The Killers*, optámos por criar uma aplicação semelhante, fotografando um lugar em particular e, posteriormente, tornar essas fotografias numa só imagem panorâmica que serviria de fundo para a aplicação.

Uma vez que o nome original da banda parecia um pouco “pesada” para as ideias que tínhamos sobre o local a fotografar, escolhemos um nome com outro significado e que se distinguisse. Aí, e após alguma pesquisa e brainstorming, encontrámos o nome “Homeless Commanders”, que causou impacto assim que apareceu.

O objectivo principal seria, então, uma plataforma Web em Flash, e estaria disponível e acessível a todas as pessoas via on-line, sobre a banda. Assim, a aplicação serviria como um meio de divulgação e promoção da sua música, e estaria destinada a um público geral e, principalmente, fãs de música rock.

Através da aplicação tornaríamos possível apresentar a banda na internet, falar da sua música, pôr alguns temas disponíveis, uma galeria de fotos, e outros componentes úteis para a sua divulgação.

ANÁLISE E PLANEAMENTO

Após a ideia inicial ter falhado por simplicidade a mais, fizemos uma pesquisa atenta ao longo da aula de ID-E de 29 de Novembro.

Quando nos ocorreu a ideia de criar um *site* oficial de uma banda, procurámos por *sites* de bandas de rock e de rock alternativo que, em princípio, teriam trabalhos de divulgação mais interessantes e distintos.

Com alguma persistência, encontrámos o *site* da banda “The Killers”. Esta plataforma consiste basicamente na imagem de fundo de um deserto, formando uma panorâmica que é possível observar com a passagem do cursor sobre a mesma, rodando em loop e fazendo surgir alguns efeitos implementados, como a passagem de dia para noite. Ao longo da panorâmica, estão espalhados vários objectos aleatórios como uma *jukebox*, um autocarro, uma televisão antiga, um mini-cemitério, uma *gift shop*, entre outros.

A nossa primeira intenção era fotografar uma fábrica abandonada, de modo a dar um efeito semelhante ao *site* em que nos inspiramos. Uma vez que esta opção se tornou difícil de realizar, experimentámos um fundo diferente: a Praia da Barra, que tem algumas peculiaridades dignas de fotografar e sabe captar a atenção.

Decidimos, desde logo, que iríamos utilizar o loop, como no *site* dos “The Killers” e dos “Red Hot Chilli Peppers”, e fazer a mudança de dia para noite na nossa imagem de fundo.

Concordámos em espalhar ou enterrar na areia alguns objectos a fotografar mais tarde.

Como no *site* dos “The Killers” se encontra um autocarro que, com a passagem do cursor, acende as luzes, calculámos que poderíamos fazer algo semelhante com o famoso farol da Praia da Barra. De resto, o Flávio forneceu um rádio antigo, o Bruno tratou de arranjar vinis, e o resto foi fruto de toda uma pesquisa.

Desta forma, tornaríamos a nossa aplicação simples, fácil e divertida, ao gosto do nosso público.

Parte de noite/passagem para dia



Parte de dia



DESENHO FUNCIONAL

Requisitos Funcionais

A aplicação que desenvolvemos permite ao utilizador conhecer a banda em questão. Isto inclui ver notícias actualizadas da banda, ouvir as suas músicas, ver uma galeria de imagens, informações sobre os seus elementos, e ainda o contacto dos que criaram o *site*.

A funcionalidade principal da nossa aplicação consiste no movimento em loop da imagem de fundo através da passagem do cursor nas laterais da imagem, de modo a activar a rotação da panorâmica. Em toda a aplicação, o utilizador controla o que quer visitar.

O menu principal no canto superior esquerdo do *site* oferece ligação para “Home”, “Band”, “Gallery” e “Contact”, direccionando o utilizador para cada um destes botões e das informações que os mesmos fornecem. Ao lado do menu, destaca-se o logótipo criado por nós para a banda, e no canto superior direito um player de música destinado a passar temas originais.

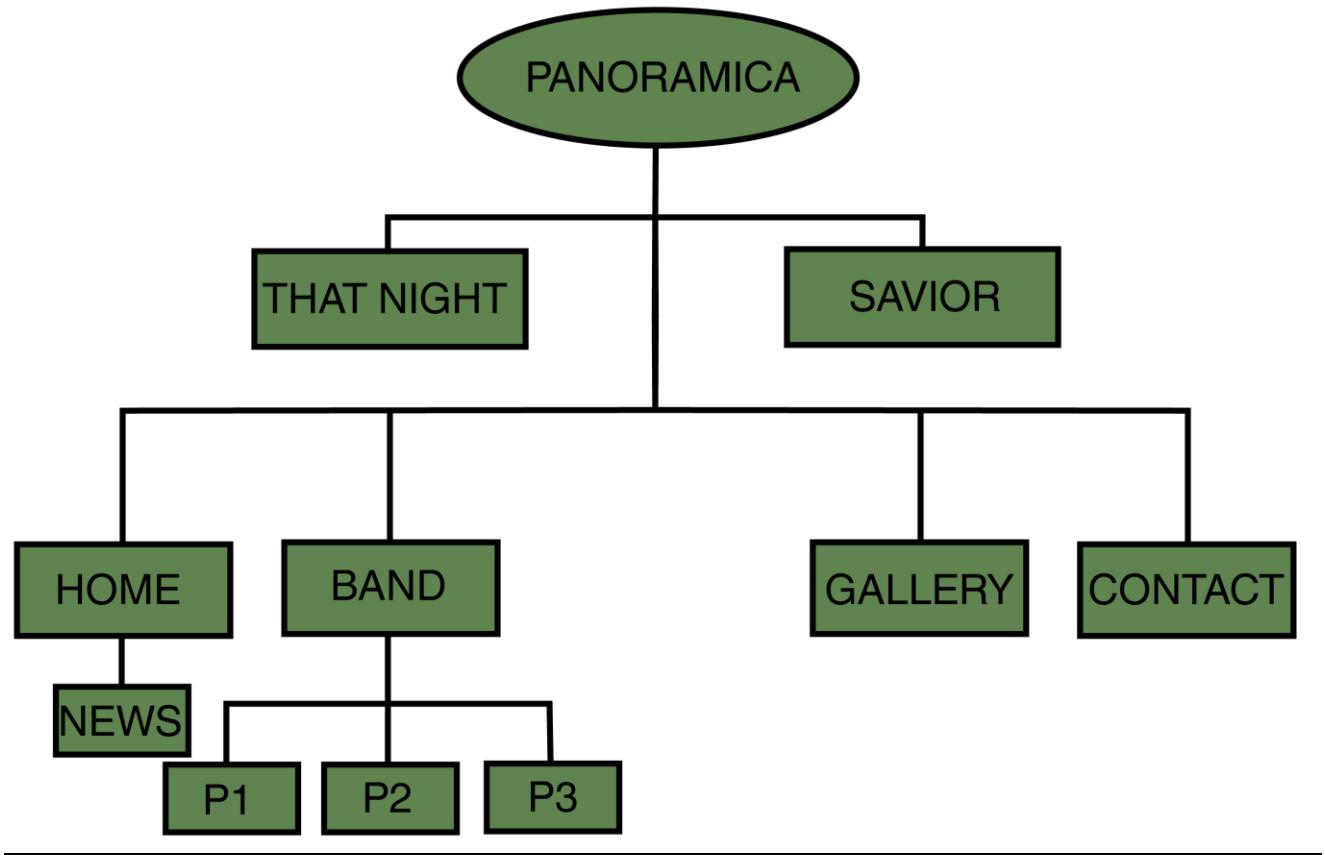
Nos menus “Gallery” e “Band”, estão disponíveis botões de retroceder e avançar e um botão de saída, visto que é necessário uma forma de ver todas as fotos assim como todos os elementos da banda individualmente.

Relativamente aos objectos/botões que espalhámos ao longo do cenário, cada um sofre uma animação com a passagem do cursor. Concordámos que o rádio estaria enterrado na areia e que, com a passagem do cursor, iria soltar um brilho, e o mesmo aconteceria com os vinis, com o farol, e com o armário.

A aplicação integra ainda botões de som no player do canto superior direito. Estes incluem os botões essenciais de *play/stop* e avançar/retroceder.

Por último, não existe um botão “sair” uma vez que a aplicação é *online*, sendo portanto esperado que o utilizador feche o explorador/janela ou visitar outro endereço caso deseje sair da aplicação.

Estrutura Arborescente



Optámos por uma estrutura arborescente do tipo composta. Os menus “That Night” e “Savior” representam, como no site dos “The Killers” nomes de álbuns e direccionam o utilizador para partes diferentes da aplicação: a parte de dia e a parte de noite. O P1, P2 e P3 representam os elementos da banda.

Desenho de Interacção e Usabilidade

A aplicação integra-se no paradigma de interacção ambiente, visto que a interface contém metáforas gráficas imersivas e botões embebidos no cenário. Estes botões são utilizados como forma de navegação e interacção ao longo da aplicação, permitindo ao utilizador uma maior facilidade em usar o *site*.

Através da passagem do cursor, o utilizador consegue observar a panorâmica na sua totalidade, e usufruir dos botões dispostos ao longo da mesma.

Para observar os conteúdos de cada um deles, basta um clique e, no caso do menu “Gallery” e “Band”, um número de cliques igual à vontade do utilizador em ver mais dentro do mesmo menu – através de botões como retroceder e avançar. Incluem-se também, nestes casos, botões para sair do menu e voltar à imagem de fundo, de modo a que se possa navegar de novo nas restantes partes da aplicação.

Ao longo da aplicação, encontram-se sempre disponíveis os botões de som de controlo de som, estando nas mãos do utilizador se quer ouvir a música de fundo ou não.

O utilizador não se “perde” uma vez que os menus estão devidamente identificados no canto superior esquerdo de cada um quando está a ser utilizado.

PRODUÇÃO DO PROJECTO

Estrutura e Meios de Navegação/Interacção

“Contact”

Nesta parte da aplicação, urge-nos o ecrã principal, pronto a ser rodado em loop através da passagem do cursor do utizador no lado esquerdo e direito. Aqui já se encontram alguns botões disponíveis para a interacção, como é o caso do menu principal e respectivas ligações (à esquerda), o menu do som (à direita) e ainda o botão do farol, que leva o utilizador ao *feed* de notícias da banda.



São **4** os botões principais da nossa aplicação, que permitem que o utilizador navegue e interaja.

O primeiro, que surge no menu “Home”, é o farol. O objectivo deste botão é direcccionar o utilizador para a parte dos Contactos.



(Botão “Farol”, como é possível verificar no ecrã inicial, antes e depois da passagem do cursor sobre o botão)

“Gallery”

De seguida (tendo em conta a rotação da imagem panorâmica), temos um vinil como botão que estabelece ligação directa para o menu da galeria de imagens.

Com um clique sobre este botão, surge uma galeria com fotos da banda, e mais botões – avançar e retroceder – incluindo também um botão para fechar o menu e voltar à imagem de fundo.



(Botão “vinil”)

“Home”

Prosseguindo com a rotação do fundo, deparámos com a parte em que já está completamente de dia.

Aqui podemos encontrar um dos botões que utilizamos, enterrado na areia. O rádio estabelece ligação com o menu das notícias da suposta banda, sendo um menu simples, com botão de fechar.

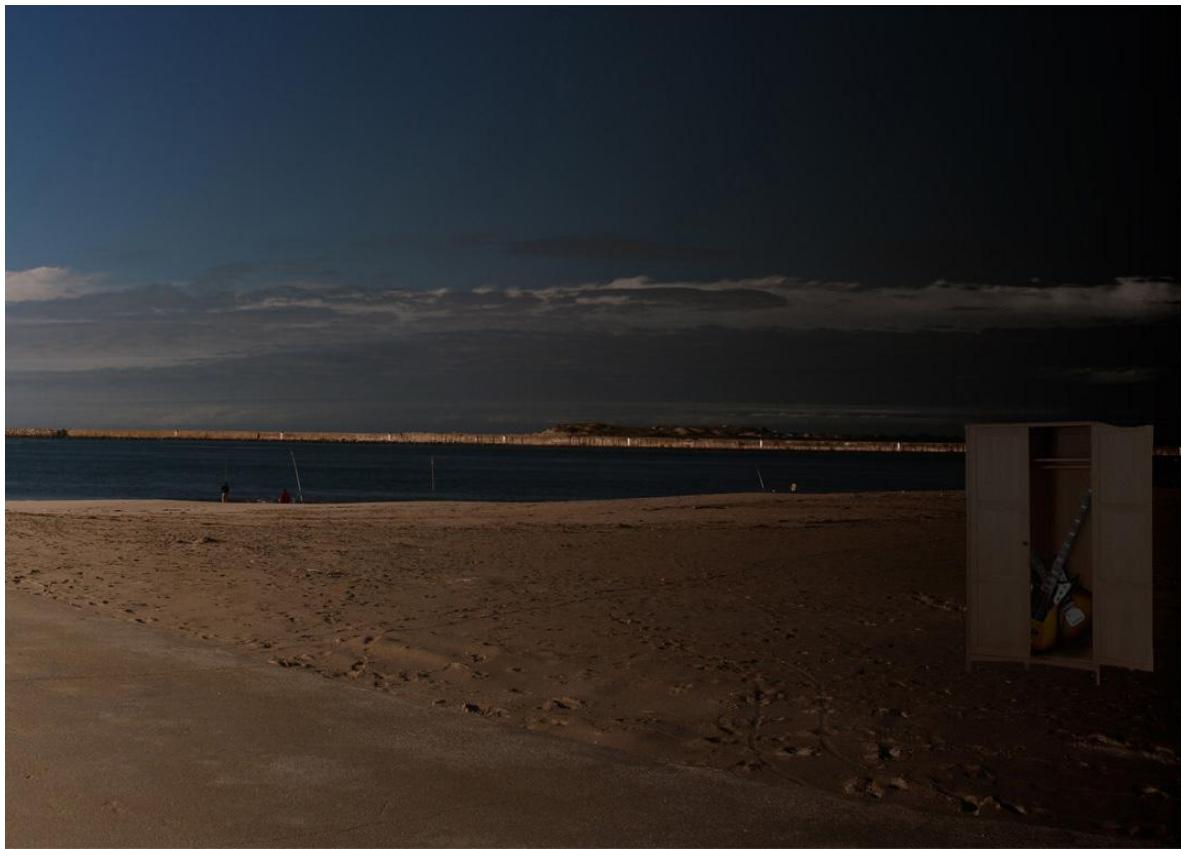


(Botão “rádio”)

“Band”

Esta parte do cenário já se aproxima da parte de noite, e é representada por um armário, com duas guitarras nos seu interior.

Este botão corresponde ao menu relativo à banda, e aos respectivos elementos, com informações sobre cada um deles, e botões para avançar e retroceder e um botão de saída.



(Botão “armário”)

Integração e Controlo de Som

Aqui está incluída a programação que utilizámos para a parte do som.

Este código vai definir as variáveis das 3 músicas do leitor, inserindo-as também no array musicas[] :

```
var musica2:Sound = new Sound();
musica2.attachSound("musica2");
var musica3:Sound = new Sound();
musica3.attachSound("musica3");
bpause._visible=false;
```

```
var musicas = new Array();
musicas[0] = musica1;
musicas[1] = musica2;
musicas[2] = musica3;
n = 0;
```

Função que após terminar uma música vai correr as restantes até ao final da lista:

```
musicas[n].onSoundComplete = function() {
    if (n<3){
        musicas[n].start();
        n += 1;
    }
    else
    {
        musicas[n].stop();
    }
}
```

Código que permite passar à música seguinte e, consequentemente após chegar ao final da lista manda o player para a primeira música:

```
on(release){  
    musicas[n].stop();  
    if (n < 2)  
    {  
        n = n +1 ;  
        musicas[n].start()  
        bplay._visible=false;  
        bpause._visible=true;  
    }  
    if (n == 2)  
    {  
        n = 0;  
        bpause._visible = false;  
        bplay._visible = true;  
    }  
}
```

Código que permite passar à música anterior:

```
on(release){  
    if (n == 0)  
        musicas[n].stop();  
        musicas[n].start();  
    if (n > 0)  
    {  
        musicas[n].stop();  
        n = n - 1 ;  
        musicas[n].start();  
    }  
    bplay._visible=false;  
    bpause._visible=true;
```

```
}
```

Código que começa a música, alterna a visibilidade dos botões de pause/Play
guardando também a posição em que parou:

```
on(release){  
  
    if (pauseTime==undefined)  
    {  
  
        musicas[n].start();  
  
        bplay._visible = true;  
  
        bpause._visible = false;  
  
    }  
  
    else  
  
        musicas[n].start(pauseTime/1000);  
  
  
        bplay._visible=false;  
  
        bpause._visible=true;  
  
    }  
}
```

Código que permite pausar a música alterando os botões de Pause para Play:

```
on(release){  
  
    pauseTime = musicas[n].position;  
  
    musicas[n].stop();  
  
    bpause._visible = false;  
  
    bplay._visible = true;  
  
}
```

Código que diminui o volume em 20%:

```
on(release){  
  
    i = musicas[n].getVolume();  
  
    if((i>0)&&(i<=100)){  
  
        i = musicas[n].getVolume();
```

```
i = i - 20;  
musicas[n].setVolume(i);  
}  
  
}
```

Código que aumenta o volume em 20%:

```
on(release){  
i = musicas[n].getVolume(musicas[n]);  
if((i>=0)&&(i<100)){  
    i= i + 20;  
    musicas[n].setVolume(i);  
    trace("i="+i);  
}  
  
}
```

Animação

Para aplicar a imagem de fundo devidamente, foi criado um container com vários holders.

Para tal, recorremos ao seguinte código:

```
mc.attachMovie("holder1", "holder1", 1);
mc.attachMovie("holder2", "holder2", 2);
mc.holder2._x = mc.holder1._x + mc.holder1._width;
mc.attachMovie("holder3", "holder3", 3);
mc.holder3._x = mc.holder2._x + mc.holder2._width;
mc.attachMovie("holder4", "holder4", 4);
mc.holder4._x = mc.holder3._x + mc.holder3._width;
```

Sendo mc o nome do container, e os holders,as partes da imagem divididas, com os devidos Links feitos.

Para proceder à animação da panorâmica, usámos o seguinte código:

```
onClipEvent (load) {
```

```
    if(_root.mv == 1){
        xcenter = 512;
        speed = 1/2;
    }
}
```

Aqui foi definido o centro do ecran, bem como a velocidade estipulada para o movimento base da imagem panorâmica.

```
onClipEvent (enterframe) {
```

```
    if(_root.mv == 1){
        if (_root._xmouse > 0 && _root._xmouse < 312 || _root._xmouse > 712 && _root._xmouse < 1024) {
            if(_x < -7020){
                _x = -7020;
            }else if(_x > -150){
                _x=-150;
            }
        }
    }
}
```

```

if(_root._xmouse < 512){

    xcenter = 312;

}else{

    xcenter = 712;

}

var distance = _root._xmouse-xcenter;

_x-=(distance*speed);

}else{

    if(distance > 0){

        distance -=2;

    }else{

        distance +=2;

    }

    _x += Math.round(distance*speed);

}

if(_x < -7020){

    _x = -7020;

}

if(_x > -150){

    _x = -150;

}

}

}

```

Este código define as áreas onde o rato deve estar posicionado para movimentar a imagem base. Após isso, o código calcula a distância do rato do centro do stage, e calcula a velocidade final do movimento. Quanto mais afastado do centro do stage, mais rápido o movimento será.

Foi também criado outro container com a imagem em sépia. Ao clicar num qualquer menu, o canal alfa (alpha) de cada um dos containers é trocado,

surgindo então a imagem em sépia. O código é semelhante ao apresentado anteriormente.

Os objectos clicáveis são também um movieclip que acompanha o movimento da imagem original. Para que fosse possível criar botões clicáveis dentro do mesmo, foram criados botões dentro do movieclip. No entanto, houve a necessidade de “desactivar” os elementos clicáveis quando estavamos em qualquer menú. Obtivemos esse efeito ao utilizar uma função que definimos, e invocando-a em qualquer item clicável que tinhemos. O código é o seguinte:

```
function disable() {  
    _root.ele_mc.btn_farol.enabled=false;  
  
    _root.ele_mc.btn_vinil.enabled=false;  
  
    _root.ele_mc.btn_radio.enabled=false;  
  
    _root.ele_mc.btn_arma.enabled=false;  
}
```

Para voltar ao activo, simplesmente se substituiu o “false” por “true” numa nova função.

Soluções técnicas adoptadas para a resolução de problemas

A primeira programação que tentámos realizar no flash deu-nos imediatamente bastantes dificuldades. Para resolvê-las, foi necessária uma quantidade de tempo maior do que qualquer um de nós tinha imaginado quando tivemos a ideia de fazer esta aplicação.

A ideia inicial, de pôr a imagem de fundo em loop, sofreu muitos entraves. E, como consequência disto, era-nos impossível avançar com o desenvolvimento da aplicação enquanto o loop não funcionasse, incluindo a própria inserção dos botões. Ao longo das nossas tentativas de resolução deste problema, conseguimos resolver a maior parte delas mas, mesmo após toda a pesquisa que fizemos e ajuda que pedimos, não sucedemos em pôr a imagem a rodar completamente.

Outro problema que nos surgiu, durante a apresentação do projecto em ID-E, foi a aparência do logótipo que desenhamos inicialmente.

Foi-nos sugerido que o alterássemos ou fizessemos um novo, visto que não causava grande impacto, nem as cores se adequavam devidamente, e parecia um pouco incompleto. Isto tornou-se importante na forma como alterou, de certo modo, a própria imagem da banda e o significado do nome, assim como o seu enquadramento no site.

Este é o antes e o depois do nosso logótipo:



Antes



Depois

CONCLUSÕES

Reflexão Crítica

Algo que uniu o nosso grupo desde o início do projecto foi a vontade de todos em criar uma aplicação que estivesse, de algum modo, relacionada com música.

Quando chegámos à conclusão de que criar um music player destinado a uma plataforma web não seria a melhor ideia a desenvolver, pesquisámos por algo mais completo e diversificado.

Felizmente, os sites com que nos deparámos eram ricos em animações e na interacção com o utilizador, e eram precisamente destinados à promoção de bandas de rock específicas, o que acabou por ser exactamente aquilo que procuravamos. Assim, a ideia que nos ocorreu de imediato foi utilizar os “Machine Effect” como exemplo na nossa aplicação, “criando” um website destinado à divulgação da banda, chamando à atenção pelo seu nível de interactividade e usabilidade.

No entanto, tal como já referimos nos problemas que encontrámos, fomos obrigados a enfrentar alguns entraves aos quais não estávamos habituados. Isto porque arriscámos em programar algo que não nos foi leccionado, sendo necessária uma pesquisa demorada e exaustiva.

Enquanto tínhamos este problema, não nos era possível avançar muito mais com o projecto. Assim, tratámos de arranjar diversos elementos a fotografar para mais tarde serem (ou não) utilizados como botões de interacção, trabalhando a parte gráfica e fazendo *brainstormings* para nos prepararmos para animá-los e tê-los prontos quando já pudesse ser integrados na aplicação.

Juntámo-nos e trabalhámos em grupo, entreajudando-nos quando havia algum problema mínimo, ou mesmo só dando opinião sobre o trabalho individual de cada membro. Procurámos em conjunto a programação necessária para a movimentação da imagem de fundo, fomos dando sugestões relativamente ao novo logótipo enquanto ele estava a ser feito, e fomos actualizando a dropbox diariamente com tudo o que fazímos, contribuindo para uma constante actualização do que cada um fazia.

A nível de grupo, soubemos distribuir tarefas e cumpri-las, embora não tão dentro do tempo como era suposto. O facto é que os entraves que nos surgiram

bloquearam-nos bastante, e a falta de organização nalguns momentos também não ajudou.

Faltou-nos alguma preparação com antecedência, uma pesquisa mais rápida e um maior rigor no tempo em que trabalhámos.

Contudo, foi um projecto extramamente valioso para a nossa aprendizagem.

Distinguimo-nos da maioria dos outros grupos pela não-utilização do Illustrator como criação da plataforma, mas sim pelo uso da fotografia, da edição profunda, e da criação de algo inovador. O facto de termos optado por este método não nos trouxe mais facilidades e, mesmo assim, procurámos torná-lo complexo.

Apesar de tudo, sucedemos em coisas que inicialmente nos pareciam demasiado complicadas, e aprendemos a lição de que, nestes casos, todo o tempo é útil e que se torna extremamente complicada a concretização dos nossos objectivos se não tivermos tudo planeado com antecedência.

Sugestões para o aperfeiçoamento e/ou desenvolvimento futuro do projecto

Tendo em conta a finalização do nosso projecto, existem alguns aspectos que podiam ter sido melhorados mas que, por algum motivo, não nos foi possível.

- A inclusão de mais botões de interactividade para preencher um pouco mais a imagem de fundo;
- Conseguir pôr a imagem de fundo a rodar por completo, em vez de parar em ambas as “pontas” ;
- Alguma melhoria e mais atenção a alguns pormenores que nos faltaram a nível de ecrãs.

REFERÊNCIAS WEB

<http://www.thekillersmusic.com>

<http://www.redhotchilipeppers.com/>

<http://www.myspace.com/machineeffect>

Motor de busca: <http://google.com>

Anexos

**UNIVERSIDADE DE PORTO - DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO E ARTE
ANOS 2010-2011 | MASTERS-DUTCH - ESTÉRICA**

TEMPLATE GERAL DO PROJETO FINAL
LEIA COM ATENÇÃO O DOCUMENTO DESCRITIVO NO MÓDULO
PARA PRECISAR CORRECTAMENTE ESTE TEMPLATE.
EM CASO DE DÚVIDAS CONTACTE OS DOCENTES.

IDEIAS PRINCIPAIS, ESTUDOS E RECURSO GRÁFICO
Sítios, livros, etc., fotografias e recursos utilizados como recolha e inspiração para o meu projeto.

NOME E NÚMERO DOS MEMBROS DO GRUPO

59474	Bruno Barreiras
59949	Flávio Bárto
59568	Maria Azevedo
59965	Rui Rego

NOME DO PRODUTO
Homeless Commanders

ONLINE OFFLINE

CONCEITO, DESCRITIVOS E DESCRIÇÃO DE FUNCIONALIDADES (DESCRIÇÃO)

SINOPSE
O nosso projeto é uma plataforma web em flash, via on-line, de um site em loop para uma banda rock. Temos como objectivo a divulgação da banda Homeless Commanders residente no concelho do Cartaxo - Santarém. Como é a forma que a banda consiste em uma passadeira em loop onde se encontram elementos "perdidos" no chão. Não só estão no chão, mas também podem encontrar num menu no topo da página. O utilizador ao fazer um click no objecto irá entrar em mais informações sobre a banda. Nestas páginas podemos navegar entre: galeria de fotos, ouvir as músicas de banda, notícias, a história e os contactos dos três elementos.

OPÇÕES CROMÁTICAS

CORES

SWPS Optaram por escolher este esquema de cores para a sua identidade visual. Como se pode ver, é um esquema de cores liso percorrendo os quais chegam a ter um verde, e um dourado escuro. Os azuis como base transmite-nos a energia da banda a partir das suas canções e torna a sua "voz", o que levou à que descrevem como um "poder" na sua identidade que brilhava.

Especificação tonal de cores

G.0000	G.140	G.190	G.150	G.110
G.050	G.110	G.170	G.130	G.090
G.000	G.060	G.120	G.080	G.040

OPÇÕES TIPOGRAFICAS

TÍTULOS INICIAIS

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
opqrstuvwxyzxyz
1234567890!\$%&
THATNIGHT + SAVIOR

Homeless Commanders
Homeless Commanders is a Portuguese band formed in 2007, we started to play covers giving some gigs around our city, but someday we said to each others, "we need to play something different something that defines our personalities, what's going on our souls?" So we decided to do our own music. Remember, the music its a fabulous thing, and do what your spirit tells you to do and turn it into something beautiful.

LAYOUT E ECRÃ PRINCIPAL

ECRÃ PRINCIPAL

LAYOUT PRINCIPAL

ENTREVISTAS

Template de ID-E.