

Relatório

Projeto Final – Época de Recurso

Laboratório Multimédia 1

Jogos Olímpicos

Novas Tecnologias da Comunicação

2012/13

Francisco Canais nº 6833

Índice

Apresentação do projeto	3
Análise e planeamento.....	3
Requisitos funcionais	4
Estrutura arborescente	5
Desenho de interacção e usabilidade	6
Desenho técnico	6
Estrutura e meios de navegação/interacção	7
Integração e controlo de som	7
Animação	7
Soluções técnicas adoptadas para a resolução de problemas	7
Reflexão crítica	8
Sugestões para o aperfeiçoamento e/ou desenvolvimento futuro do projeto	8
Referências Web e Bibliográficas	9
Anexos	9

1. Apresentação do Projeto

“Jogos Olímpicos” é uma aplicação multimédia desenvolvida em flash, distribuída numa plataforma on-line, através de uma página html.

Esta aplicação tem como tema principal os Jogos Olímpicos, sendo que os conteúdos apresentam a sua história, algumas controvérsias, símbolos, desportos olímpicos, e as cerimónias.

Nesta aplicação multimédia, ela integra caracteriza-se por pertencer à área do entretenimento, tendo como plataforma de suporte a world wide web. A sua forma de distribuição é on-line, pelo que para ser visualizada implicará o uso de um sistema ligado em rede; utiliza dois paradigmas de interacção, o índice e o ambiente, tendo informação indexada em menus bem visíveis, como também botões embebidos na interface. Quanto à autoria sou eu, Francisco Canais, que desenvolvi o projeto e a filiação será então Laboratório Multimédia.

2. Análise e planeamento

Não foi fácil chegar ao produto final. Tive variadas ideias para este projeto, e tentei sempre obtê-las no Flash, mas nem sempre foi possível. Pesquisei elementos que se identificassem com o tema, para a realização dos menus e da interface. Ao início, experimentei apenas com o paradigma ambiente mas não consegui encontrar material para o que pretendia. Assim, optei por este caminho, ter menus bem estruturados, como também botões embebidos na interface. A aplicação tem interactividade nos vários menus, com animações em botões e movie clip's.

3. Desenho funcional

3.1. Requisitos funcionais

- A aplicação começa com um vídeo introdutório ao tema da mesma, tendo também um botão que permite avançar/saltar para a cena seguinte.



- De seguida, mais uma cena com um botão, desta vez para entrar na aplicação.

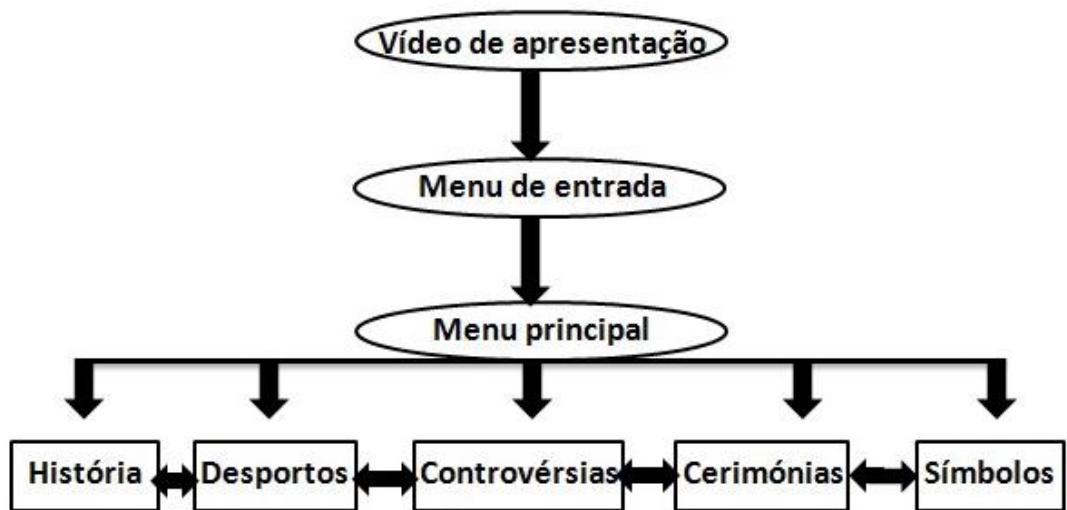


- No menu principal, estão cinco botões a preto e branco, e quando o rato passa por cima, as imagens têm animação, ficam com cor e aparece na barra a cinzento em baixo o título de cada uma (por exemplo “desportos”). No canto superior direito, um botão de som, permitindo ligar ou desligar o som da aplicação, e um botão de saída da aplicação.



- Ao selecionar uma categoria no menu principal, o utilizador é redirecionado a outro cenário, sendo que aqui, para escolher o que pretende visualizar basta clicar num botão no menu que está na barra a cinzento. Nessa mesma barra, o logotipo das olimpíadas, permite o regresso ao menu principal.

3.2. Estrutura arborescente



3.3. Desenho de interacção e usabilidade

Nesta aplicação multimédia a navegação é feita através de botões gráficos (podendo ser texto ou imagens). O utilizador tem uma fácil usabilidade por toda a aplicação.

Através de um botão, o utilizador regressa rapidamente ao menu principal e aí pode escolher outro conteúdo a visualizar.

4. Desenho técnico

Foram necessários requisitos técnicos para a operacionalização dos aspectos funcionais, e para isso foi utilizado o ActionScript 2.0. Foram através destes códigos que se conseguiu simplificar a navegação na aplicação, como também a integração de som. Os botões de on/off e play/stop também foram programados com este recurso.

Para que os menus de cada botão principal funcionassem, foi necessário o uso de ‘targets’ nos movie clips.

5. Produção do Projeto

5.1. Estrutura e meios de navegação/interacção

Os meios de navegação usados nesta aplicação são os ícones, os botões gráficos e menus.

5.2. Integração e controlo de som

Este projeto integra uma música de fundo por toda a aplicação desde o menu principal, e na cena “símbolos” no botão “hino” há uma opção para ouvir o hino dos jogos olímpicos, através de um botão de play/stop. Para a integração e controlo de som foram utilizadas linkagens e códigos de actionscript 2.0.

5.3. Animação

Animações estão presentes em toda aplicação, desde imagens, botões e movie clips, contribuindo para uma maior interactividade da aplicação.

5.4. Soluções técnicas adoptadas para a resolução de problemas

Na elaboração deste projeto, ocorreu uma dificuldade na integração de som do hino dos jogos olímpicos, que demorou algum tempo, pois foi necessário utilizar vários códigos, para que a música de fundo parasse assim que o hino começasse a tocar, e estavam a ocorrer alguns problemas, visto que a música não parava.

Outra dificuldade sentida, foi a ausência de projetos deste género sobre os Jogos Olímpicos. Depois de muitas pesquisas, em que não encontrei nada na web, tive de “puxar pela imaginação” e construir esta aplicação sem um suporte que me ajudasse mais facilmente.

6. Conclusões

6.1. Reflexão crítica

Assim que decidi fazer este projeto sozinho, escolhi um tema no qual me identifico e que sempre gostei. Fiz várias pesquisas, mas a falta de aplicações idênticas talvez tenha sido prejudicial. No entanto, gostei do resultado final deste projeto, apesar de achar que podia ter feito ainda melhor.

6.2. Sugestões para o aperfeiçoamento e/ou desenvolvimento futuro do projeto

Penso que mais trabalhada, e com mais animações e mais interatividade contribuíaam para o melhoramento da aplicação. Acrescentando também mais textos, mais informação daria uma boa aplicação multimédia para quem goste de desporto e, claro, dos Jogos Olímpicos.

7. Referências Web e Bibliográficas

http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos

<http://www.youtube.com/watch?v=DpEawduUW7o>

<http://www.youtube.com/watch?v=xio0TcKhRUI>

8. Anexos

<http://www.youtube.com/watch?v=66molzUEkWI>

