

Herkansingsopdracht

MME Lente, jaar 2, 2007

Met deze herkansing kan je een C herkansen behaald in de periode Lente

Leerdoelen

- Je kunt variabelen vanuit Flash versturen naar de database.
- Je kent het doel en gebruik van de opmaaktaal XML.
- Je kunt zelf een XML bestand ontwikkelen.
- Je kunt een XML bestand importeren en de data uit dat bestand weergeven in Flash.
- Je bent in staat om PHP in te zetten om XML te genereren gevuld met informatie uit een database.
- Je kunt zelfstandig een flash bestand maken dat zijn informatie uit de database haalt en gewijzigde data terug stuurt naar de database, waarbij hij gebruik maakt van PHP en SQL

Opdracht

Sony Music wil zich graag online profileren met hun muzikanten, ze willen een database gestuurde site in flash die hun de mogelijkheid biedt om al hun artiesten een eigen plek te geven. Jij maakt voor hen een prototype waarmee je laat zien hoe dit ongeveer zou kunnen gaan werken. De content bestaat uit minimaal 4 artiesten naar keuze. Van deze artiesten is altijd minimaal 1 liedje van minimaal 1 cd beschikbaar. De gebruiker kan een liedje selecteren en dit liedje openen om af te luisteren.

MusicPlayer

Artiest ▼

Naam

Omschrijving.. bla die bla die bal die dei skfslje ve jkfle dflsike jlve vel sle

foto
artiest

now playing: songtitle 1

Clip (eventueel)

songtekst
bla baaaaat
bla paraaaat
ik ben piraaaat

Naam album

songtitel 1	play	clip
songtitel 2	play	clip
songtitel 3	play	clip
songtitel 4	play	clip

Database

Je hebt een aantal artiesten en elke artiest heeft een aantal liedjes geschreven. Maak een database waar je de informatie over deze artiest in opslaat.

Artiest: Naam Artiest, Foto artiest, Verhaaltje over artiest, Uitgebrachte CD's

Liedjes: Songtitel, Songtext, Albumtitel, MP3, Clip (evt.)

Tip: Bewaar in de database alleen de url's naar de bestanden(foto's, video of mp3)

Flash:

In flash interpreteer je alle informatie uit de database. Deze communicatie mag je op twee manieren oplossen, met XML of direct doormiddel van PHP. Je ontwerpt dus een volledig dynamisch systeem. Dat onafhankelijk is van het aantal artiesten, albums of liedjes. Elke artiest heeft een eigen scherm waar ook zijn nummers getoont worden. Op deze pagina is de artiest met een foto en een verhaaltje zichtbaar met daarbij de liedjes die hij/zij geschreven heeft per album. Welke artiesten je kiest, ben je vrij in.

Nadat je op een nummer klikt, wordt het nummer afgespeeld en wordt de songtekst zichtbaar in het songtekst veld. Eventueel is ook de bijbehorende clip te bekijken.

Gebruik een dropdownbox voor de navigatie. Baseer dit menu op de informatie uit de database. Wanneer de informatie wordt ingelezen. Wordt de dropdownbox gevuld met artiesten. Bij een klik op de artiest wordt het scherm met informatie van deze artiest gevuld, zoals beschreven bij punt 2

Bronnen

Bovenstaande is in vele varianten online te vinden ook in combinatie met xml. Zie ook de lessen online. Ook de lessen van voorgaande jaren zijn hier te vinden:

<http://docent.cmd.hro.nl/klehc/0405/cmd2/>

<http://docent.cmd.hro.nl/klehc/0506/cmd2/>

en de huidige lessen:

<http://docent.cmd.hro.nl/klehc/cmd2/index.htm>

Bij vragen kan je altijd contact op nemen met Roos Groenewegen (cmd@roosgroenewegen.nl) of anders je eigen MME docent.

Wat moet er ingeleverd:

- Technisch ontwerp database
Maak een schema, waarin je duidelijk maakt hoe je database eruit gaat zien. Als je gebruik maakt van meerdere tabellen, geef dan aan wat de relatie is tussen beiden. Lever dit als PDF in.
- SiteMap
Geef per pagina een beschrijving van de code die je nodig hebt. Dit mag nog geen letterlijke code te zijn, maar moet een beschrijving zijn van wat voor soort code je gaat gebruiken (pseudocode). Lever dit in als PDF in.
- Af product. Stuur de link naar de herkansing op voor de eerstvolgende herkansingsweek naar je docent. In deze week wordt de opdracht beoordeeld.

Beoordelingscriteria:

1. Naamgeving

Gebruik bij de naamgeving een bepaalde standaard. Een naam als bijv. *blaas* of *piet* is niet echt representatief. Gebruik geen spaties en leestekens in namen van variabelen en objecten.

2. Coding rules

Gebruik commentaar om aan te geven wat er gebeurt, vooral bij complexe stukken. Maak gebruik van inspringing (tab) om je code netjes en overzichtelijk te houden. Maak gebruik van spaties tussen instructies, operatoren en variabelen.

3. Afwerking

Maak geen 'dat ding doet het toch' maar lever een goed afgewerkt product wat er ook qua coding netjes en verzorgt uitziet.

4. Eindresultaat

Het product moet werken en moet getest zijn. Check of alles werkt zo als het moet. Mochten er in de laatste fase problemen ontstaan die niet voorzien zijn en niet op te lossen. Vermeld dit schriftelijk bij het inleveren van het product, vermeld hierbij eveneens naar welke oplossingen je hebt gezocht.

Je mag gebruik maken van de nieuwe kant en klare componenten van flash MX 2004 professional.