Avenida de Castilla,1 - Edificio Best Point - Oficina 21B 28830 San Fernando de Henares (Madrid) tel./fax: +34 91 675 33 06

info@autentia.com - www.autentia.com

dué ofrece Autentia Real Business Solutions S.L?

Somos su empresa de **Soporte a Desarrollo Informático**. Ese apoyo que siempre quiso tener...

 Desarrollo de componentes y proyectos a medida



2. Auditoría de código y recomendaciones de mejora

3. Arranque de proyectos basados en nuevas tecnologías

- 1. Definición de frameworks corporativos.
- 2. Transferencia de conocimiento de nuevas arquitecturas.
- 3. Soporte al arranque de proyectos.
- 4. Auditoría preventiva periódica de calidad.
- 5. Revisión previa a la certificación de proyectos.
- 6. Extensión de capacidad de equipos de calidad.
- 7. Identificación de problemas en producción.



4. Cursos de formación (impartidos por desarrolladores en activo)

Spring MVC, JSF-PrimeFaces /RichFaces, HTML5, CSS3, JavaScript-jQuery

Gestor portales (Liferay) Gestor de contenidos (Alfresco) Aplicaciones híbridas

Tareas programadas (Quartz) Gestor documental (Alfresco) Inversión de control (Spring) Control de autenticación y acceso (Spring Security) UDDI Web Services Rest Services Social SSO

SSO (Cas)

JPA-Hibernate, MyBatis Motor de búsqueda empresarial (Solr) ETL (Talend)

Dirección de Proyectos Informáticos. Metodologías ágiles Patrones de diseño TDD

BPM (jBPM o Bonita) Generación de informes (JasperReport) ESB (Open ESB)

Estas en: Inicio Tutoriales Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngin

Ultimas Noticias

- » Historia de la Informática. Capítulo 67. 1989

 » Historia de la Informática. Capítulo 66. 1988

 » Autentia en la Sun Open Communities Forum

 » Comentario del libro: El economista naturalista de Robert Frank

 » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes.

 » Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)

 » Si se pregunta ¿Qué ofrece este Web?

 » Vota AdictosAltrabajo.com en DZone

 » Autentia cumple 6 años

+Noticias Destacadas

- » Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a tus clientes. » Quinta charla Autentia + Proyectalis + Agile Spain: Contratos ágiles: Vendiendo Scrum a us ciientes » Lo mejor de esta semana: Curso de Scrum con Ángel Medinilla » Resumen de la cuarta charla gratuita de Autentia: SCRUM (con video)
- +Comentarios Cómic
- +Enlaces

Tutorial desarrollado por



Javier Ceballos Fernández

Consultor tecnológico de desarrollo de proyectos informáticos.

Ingeniero en Informática por la Universidad de Alcalá de Henares.

Puedes encontrarme en Autentia

Somos expertos en Java/J2EE

Catálogo de servicios de Autentia

Descargar (6,2 MB)

Descargar en versión comic (17 MB)

AdictosAlTrabajo.com es el Web de difusión de conocimiento de Autentia.



Catálogo de cursos

Descargar este documento en formato PDF: SceneMonitor.pdf

Fecha de creación del tutorial: 2009-07-16

Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en ¡MonkeyEngine

En este tutorial intentaremos mostraros como implremetar el Scenes Monitor dentro de nuestro programa, nosotros lo haremos sobre el juego que usamos de ejemplo, JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego. y el tutorial Transformaciones de escena en JMonkeyEngine ya que aqui tambien se muestra otra forma de implementarlo.

Para implementarlo primero tenemos que descargarlo lo podemos encontrar en http://code.google.com/p/scenemonitor/downloads/list



Toda la información lo he sacado de la pagina http://code.google.com/p/scenemonitor/wiki/SceneMonitor

Una vez descargado, añadimos las bibliotecas necesarias, al conjunto de nuestra bibliotecas que son 4, que encontraremos en el zip descargado;

Nombre	Tipo	Tamaño comprimido
imejtree_jme2.jar	Executable Jar File	40 KB
propertytable.jar	Executable Jar File	26 KB
Release Notes.txt	Documento de texto	1 KB
🕍 scenemonitor_jme2.jar	Executable Jar File	59 KB
sm_properties_jme2.jar	Executable Jar File	147 KB

Lo que yo he hecho por comodidad, es crearme otra clase, y he partido del código que he cogido como ejemplo de la pagina que he referenciado con anterioridad.







Últimos tutoriales

2009-07-16 Como implementar el Scene Monitor para analizar las escenas en jMonkeyEngine

2009-02-26 Transformaciones de escena en JMonkeyEngine

2009-07-15 Detalles del juego de la moto en jMonekyEngine.

2009-07-14 JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.

Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.

2009-07-08 AOP con AspectJ y Maven

2009-07-07 Instalación y configuración de Eclipse Galileo

2009-07-07 Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.

2009-07-06 Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D

2009-07-06 DBUnit-Exportar e Importar BBDD

2009-07-05 JMeter, Pruebas de stress sobre aplicaciones web: Grabando y reproduciendo navegaciones

Axis2: Invocación de Servicios Web usando distintos MEP

2009-07-02 Instalación OpenOffice

2009-07-02 Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine

2009-06-20 StAX (Xml Pull Parser): Streaming API para XML

2009-06-15 Configuración de la desconexión de usuarios con ICEFaces

2009-06-10 LWUIT: Una librería gráfica tipo AWT o Swing para J2ME

2009-06-10 Mapas mentales con XMind

2009-02-26 Redimensionar Imagenes en Windows Vista

2009-06-08 UploadFile con Icefaces + Hibernate + Anotaciones

2009-06-05 Habilitar exportación en Liferay

2009-06-01 Registrar Liferay en Eclipse

2009-05-29 Liferay Social Office

2009-05-28 Broadcast con Ustream

2009-05-25 Tabla datos accesible con ordenación y paginación

```
import jmetest.effects.water.TestProjectedWater;
import com.acarter.scenemonitor.SceneMonitor;
       /**

* @author Carter
       public class test extends TestProjectedWater {
               @Override
protected void simpleInitGame() {
                         super.simpleInitGame();
                         SceneMonitor.getMonitor().registerNode(rootNode,"Root Node");
SceneMonitor.getMonitor().showViewertrue);
                @Override
protected void simpleUpdate() {
                        super.simpleUpdate():
                         SceneMonitor.getMonitor().updateViewer(tpf);
                @Override protected void simpleRender() {
                         super.simpleRender():
                         SceneMonitor.getMonitor().renderViewer(display.getRenderer());
                @Override protected void cleanup() {
                         super.cleanup();
                         SceneMonitor.getMonitor().cleanup();
                public static void main(String[] args) {
                         test app = new test();
                         app.setConfigShowMode(ConfigShowMode.ShowIfNoConfig);
app.start();
                }
```

Partiendo de este código lo he modificado a este:

```
view plain print ?
        package Intento1;
02.
03.
04.
05.
06.
07.
08.
11.
11.
15.
16.
17.
22.
22.
22.
23.
24.
25.
27.
28.
33.
34.
35.
36.
37.
38.
39.
44.
44.
44.
44.
45.
46.
47.
47.
         import com.acarter.scenemonitor.SceneMonitor;
         public class test extends juego {
                   @Override
protected void initGame() {
                              super.initGame();
                              SceneMonitor.getMonitor().registerNode(scene,"Root Node");
SceneMonitor.getMonitor().showViewertrue);
                   @Override
protected void update(float interpolatio) {
                              super.update(interpolatio);
                              SceneMonitor.getMonitor().updateViewer(interpolatio);
                   @Override
protected void render(float interpolation) {
                              super.render(interpolation);
                              {\tt SceneMonitor.getMonitor().renderViewer(display.getRenderer());}
                   @Override
protected void cleanup() {
                              super.cleanup();
                              SceneMonitor.getMonitor().cleanup();
                   public static void main(String[] args) {
                              app.setConfigShowMode(ConfigShowMode.ShowIfNoConfig);
app.start();
                  }
```

Entonces como se puede apreciar lo que he modificado es que lo he añadido a mi paquete de juego, he hecho que sea clase derivada de mi clase principal juego.java y luego he reescrito los metodos necesarios: protected void simpleInitGame() ----> protected void initGame() protected void simpleUpdate() ----> protected void update() protected void simpleRender() ----> protected void render()

Renombrando esos métodos por los nuestros como veis el Escene Monitor funcionara para nuestra aplicacion y así con todas las aplicaciones de jMonkeyEngine



Espero que les haya sido útil este tutorial, seguiremos haciendo más tutoriales sobre esta tecnología analizando más ejemplos algo más complicados, todo el que quiera hacer una aportación será bien recil Para comunicarme cualquier problema o sugerencia de mejora podéis utilizar la zona de comentarios, de este modo todo el mundo se podrá aprovechar de las respuestas. 2009-05-21 Primeros pasos con Audacity: Un editor de sonido libre y multiplataforma.

2009-05-11 Introducción a TortoiseSVN

2009-05-07 Hacer 'scp' de varios ficheros sin solicitud de clave

2009-05-02 Plugin Hibernate3 para Maven

2009-04-26 AgileDraw: una técnica rápida de modelado

2009-04-24 Spring AOP: Cacheando aplicaciones usando anotaciones y aspectos con Aspectj

2009-04-20 Modelos de conocimiento con CmapTools

2009-04-16 Informes Crosstab con iReport

2009-04-16 Registro de un fichero de datos personales con el formulario NOTA

2009-04-15 Estadísticas de www.adictosaltrabajo.com Abril 2009

....

2009-04-15 Iniciación a OSWorkflow con Spring

2009-04-14 Tests de Selenium con librerías de componentes JSF: Apache Tomahawk.

2009-04-13 JTAPI. El API de Telefonía para Java

2009-04-13 Registro de Web Services con Apache jUDDI. Configuración y ejemplo

2009-04-13 Cómo hacer UML con Eclipse y el plugin UML2

2009-04-09 Spring WS: Servicios Web a través del correo electrónico

2009-04-02 Creación de cursos con Moodle

2009-03-31 Integrar Liferay Portal 5.2.1 con Pentaho BI 2.0.0 sobre MySQL 5.1

2009-03-31 Spring WS: Construcción de Clientes de Servicios Web con Spring

2009-03-30 Administración de sitios Moodle

2009-03-29 Empaquetamiento de aplicaciones de escritorio (standalone) con Maven

2009-03-27 Primeros pasos con Moodle

2009-03-26 Introducción a JSF Java

2009-03-25 A1 Website Analyzer

2009-03-24 Cómo ver el correo de Gmail sin conexión a Internet

Últimas ofertas de empleo

2009-06-29 Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-25 Atención a cliente - Call Center - BARCELONA.

2009-06-20 Comercial - Ventas - CASTELLON.

2009-06-19 Otras - Ingenieria (minas, puentes y puertos) -VALENCIA.

2009-06-17 Comercial - Ventas - ALICANTE.

Anuncios Google

		Votar				
Anímate y comént	anos lo que pienses sobre este tu	tutorial				
Puedes opinar o comentar cua	alquier sugerencia que quieras comunicarnos sobre est	este tutorial; con tu ayuda, podemos ofrecerte un mejor servicio.				
Nombre:	E-Mail:					
,						
Comentario:						
Comencarior						
Enviar comentario	Texto Legal y condiciones de uso					
Elivial collientario	rexto Legal y condiciones de diso					

¿Qué te ha parecido el tutorial? Déjanos saber tu opinión y ivota! Muy malo Malo Regular Bueno Muy bueno

- Puedes inscribirte en nuestro servicio de notificaciones haciendo clic aquí.
 Puedes firmar en nuestro libro de visitas haciendo clic aquí.
 Puedes asociarte al grupo AdictosAlTrabajo en XING haciendo clic aquí.

- Añadir a favoritos Technorati. C Technorati FAVORITES



©
ISBNETESTICO
Esta obra está licenciada bajo licencia Creative Commons de Reconocimiento-No comercial-Sin obras derivadas 2.5

Recuerda

Autentia te regala la mayoría del conocimiento aquí compartido (Ver todos los tutoriales). Somos expertos en: J2EE, Struts, JSF, C++, OOP, UML, UP, Patrones de diseño ... y muchas otras cosas.

¿Nos vas a tener en cuenta cuando necesites consultoría o formación en tu empresa?, ¿Vas a ser tan generoso con nosotros como lo tratamos de ser con vosotros?

Somos pocos, somos buenos, estamos motivados y nos gusta lo que hacemos ...

Autentia = Soporte a Desarrollo & Formación.

info@autentia.com

Formación en nuevas tecnologías

Tutoriales recomendad	los					
Nombre	Resumen	Fecha	Visitas	s Valoración	Voto	s Pdf
Detalles del juego de la moto en jMonekyEngine.	Detalles del juego de la moto creado en jMonkeyEngine, donde se definen movimientos y chaserCameras	2009-07-15	69	Muy bueno	8	×
JMonkeyEngine, Creación de nuestro primer juego.	Intentaremos enseñaros a crear vuestro primer juego, partiremos de un ejemplo hecho de JMonkeyEngine, que trata sobre el manejo de una moto por un escenario.	2009-07-14	160	Bueno	9	\triangleright
Ajax tests con Selenium: prototype.js e ICEfaces.	En este tutorial se va habla de cómo escribir tests funcionales con Selenium IDE sobre aplicaciones que realizan recargas controladas de la interfaz de usuario con Ajax.	2009-07-13	154	Muy bueno	1	×
AOP con AspectJ y Maven	Programacion orientada a aspectos con AspectJ y Maven	2009-07-08	284	Bueno	1	\triangleright
Iniciarse en el manejo de JME, Creación de un Cloth.	Primeros pasos con Jmonkey engine, crearemos una pequeña aplicación animada basada en un Cloth con colisiones	2009-07-07	380	Muy bueno	6	×
Primeros pasos con Blender: Pintando nuestra mascota en 3D	Inicio del manejo de blender, os mostraremos paso a paso como se dibuja en blender	2009-07-06	361	Bueno	6	N
Juegos 3D en Java: Blender y JMonkeyEngine	En este tutorial se abordara una pequeña iniciación a los juegos 3D en java usando la herramienta Blender y como motor gráfico JMonkeyEngine	2009-07-02	982	Bueno	18	×
Creación de cursos con Moodle	En este tercer tutorial de la serie veremos en detalle la creación de un curso	2009-04-02	2987	Muy bueno	11	\triangleright
Cómo ver el correo de Gmail sin conexión a Internet	En este tutorial vamos a ver como podemos configurar el navegador Firefox 3 para poder acceder a todo nuestro histórico de correos sin necesitar de un conexión a Internet.	2009-03-24	2576	Bueno	12	\triangleright
Redimensionar Imagenes en Windows Vista	Instalación y uso de ImageResizer, para poder redimensionar en Windows Vista nuestras imágenes	2009-02-26	784	Muy bueno	2	\triangleright

Nota:

Los tutoriales mostrados en este Web tienen como objetivo la difusión del conocimiento. Los contenidos y comentarios de los tutoriales son responsabilidad de sus respectivos autores. En algún caso se puede hacer referencia a marcas o nombres cuya propiedad y derechos es de sus respectivos dueños. Si algún afectado desea que incorporemos alguna reseña específica, no tiene más que solicitario. Si alguien encuentra algún problema con la información publicada en este Web, rogamos que informe al administradorrecanales@adictosaltrabajo.com para su resolución.