

Computazione Pervasiva

Giugno 12, 2020

Dopo aver studiato le componenti di media recording e playing, descritte alla seguenti pagine:

<https://developer.android.com/guide/topics/media/mediarecorder>

<https://developer.android.com/guide/topics/media/mediaplayer>

<https://developer.android.com/guide/topics/media>

sviluppare una semplice app per:

- la registrazione di un frammento audio
- il caricamento del frammento audio su un server di con divisione realizzato mediante Firebase
- il download di un frammento dal server
- la riproduzione di frammenti audio (registrato e/o scaricato)