

STRUCTURE DU REPOSITORY FAUSTPLAYGROUND

**** Les 2 versions du playground ****

```
index.html
pedagogie/
  index.html
```

**** Les Scripts ****

```
js/
  analyser.js          --> historique Web Audio Playground
  AudioContextMonkeyPatch.js --> historique Web Audio Playground
  Connect.js          --> historique modifié WAP
  Dragging.js         --> historique modifié WAP
  EquivalentFaust.js  --> fonctionnalité du calcul de
                        faust equivalent
  Export.js           --> fait appel à ExportLib.js &
                        qrkode.js qui sont plus haut dans
                        la hiérarchie
  Main.js             --> point d'entrée de l'application
                        & fonctionnalités générales de DnD
  Utility.js          --> fonctions "utilitaires"

Nodes/
  NodeClass.js        --> fonctions liées aux modules
  FaustModuleInterface.js --> parse l'interface JSON et crée
                        l'interface associée

Pedagogie/
  Library.js          --> bibliothèque pédagogique
  PedagogieTools.js  --> tooltips pédagogiques

Save/
  Saver.js            --> save/Recall scene

Scenes/
  SceneClass.js       --> fonctions liées à une scène
  Accueil.js          --> menu d'accueil pédagogique
  Pedagogie.js        --> scène pédagogique
  Finish.js           --> menu d'export pédagogique
  Playground.js        --> Scène de la version normale
```

**** Les Styles ****

css/

Accueil.css	--> <i>style lié au menu Accueil</i>
Finish.css	--> <i>style lié au menu Finish</i>
FaustModules.css	--> <i>styles des interface Faust</i>
Library.css	--> <i>style lié à la bibliothèque</i>
Main.css	--> <i>style de base</i>
Nodes.css	--> <i>style des nœuds et connexions</i>
Pedagogie.css	--> <i>style lié à la scène pédagogie</i>
Playground.css	--> <i>style lié à la scène normale</i>
Reset.css	--> <i>historique WAP</i>
Scenes.css	--> <i>style de la scène et ses titres</i>

**** Autres ****

fonts/

--> *historique WAP*

img/

--> *toutes les img utilisées*