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 & qrcode.js qui sont plus haut dans la hiérarchie*

Main.js *--> point d'entrée de l'application & fonctionnalités générales de DnD*

Utilitary.js *--> functions "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 *--> style lié au menu Accueil*

Finish.css *--> style lié au menu Finish*

FaustModules.css *--> styles des interface Faust*

Library.css *--> style lié à la bibliothèque*

Main.css *--> style de base*

Nodes.css *--> style des nœuds et connexions*

*Pedagogie.css --> style lié à la scène pédagogie*

*Playground.css --> style lié à la scène normale*

Reset.css *--> historique WAP*

Scenes.css *--> style de la scène et ses titres*

\*\*\*\* Autres \*\*\*\*

fonts/ *--> historique WAP*

img/ *--> toutes les img utilisées*