NOM : Cliquez ici pour entrer du texte.

Veuillez entrer votre nom puis cocher les cases applicables et indiquer le total partiel plus bas. Laisser à vide la section prof. Ajouter des commentaires au besoin.

## Interface statique (FXML et CSS) [8pts]

* Le panneau de contrôle comprend au moins tous les éléments attendus /4
  + Titre de l’application (TP2 – Musique - Votre nom)
  + (1) Label MUSIQUE, (2) « fichier » et (3) le nom du fichier en rouge
  + (1) Volume, (2) niveau du volume et (3) slider au milieu
  + (1) Lecture avec (2) avancement chiffé et (3) durée totale
  + (1) Bouton reculer, (2) barre de progression et (3) bouton avancer
  + Boutons : (1) jouer, (2) pause et (3) stop
  + (1) Zone de texte non éditable avec (2) case à cocher "Rejouer en boucle"
* Les éléments du panneau de contrôle sont harmonieusement disposés /2
  + Les éléments sont centrés horizontalement
  + Les éléments et les textes sont bien visibles
  + Les éléments communs à une même fonctionnalité sont visiblement plus regroupés entre eux : (1) Volume et (2) Lecture
* Il y a un gradient radial à droite bien formé /2
  + (1) De forme circulaire, (2) occupant une bonne largeur et (3) bien centré
  + Minimalement composé de 4 couleurs
  + Le gradient se fond dans la couleur d’arrière-plan de l’interface

## Fonctionnalités musicales (22pts)

* Les boutons (1) Jouer, (2) Pause et (3) Arrêt fonctionnent normalement /3   
  + (1) Jouer, (2) Pause et (3) Arrêt sont inactifs lorsqu’ils ne servent à rien /1
  + Le bouton Jouer devient actif (avec le focus) (1) au démarrage de l’application,   
    ou après avoir appuyé sur (2) Pause ou (3) Arrêt /1
* Le Slider (1) permet de contrôler le volume, et (2) vaut environ 50% au départ /1  
  + Le niveau sonore (1) s’affiche dans le label et (2) va de 0 à 100% /1
  + Le niveau sonore n'est pas linéaire, mais cubique /1
  + Le son reste inaudible à 0%, mais devient audible dès 4% ou moins /1
* Les métadonnées s’affichent dans la zone appropriée au chargement /1 
  + (1) En ordre alphabétique, (2) sans les raw data, (3) à partir d’en haut /2
  + Les données s’affichent dans une police et un style non agressif
* La progression de la musique est visible pendant l’écoute
  + Sur la barre de progression, (1) du début vide (2) à la fin plein /2
  + (1) En durée affichée : (2) minutes, secondes et dixièmes de secondes /2
  + La durée totale est visible /1
* Les boutons avancer et reculer fonctionnent comme prévu /2 
  + En avançant ou reculant d’un pas de 30 secondes
  + Ils sont actifs seulement lorsque la pièce joue /1
* À la fin de la pièce, l’écoute revient à zéro et s’arrête /1 
  + (1) Le compteur et (2) la progression sont remis à zéro
  + Le bouton Jouer devient actif
  + Si la case est cochée la musique continue à partir de zéro /1

## Drag & Drop (défi) [6pts]

* La panneau de contrôle accepte le largage de nouveaux fichiers musicaux
  + Il change d’apparence au survol d’un fichier /1
  + Si le fichier n’est pas lisible, un message d’erreur s’affiche /1 
    - et le fichier d’origine est conservé
* Lorsqu’on dépose un nouveau fichier musical dans le panneau de contrôle, ce nouveau fichier prend la place de l’ancien dans le lecteur de musique
  + (1) Le nom du fichier change, et (2) les métadonnées aussi /1
  + (1) La progression se remet à zéro et (2) le bouton Jouer devient actif /1
  + La nouvelle durée totale apparaît /1
  + Le nouveau fichier joue à partir du début
  + Si la lecture était en cours, elle se poursuit avec le nouveau fichier /1

## Animation [5pts]

* Il y a animation des couleurs /1 
  + L’animation est (1) progressive, (2) en boucle et (3) multicolore /2
  + Elle est circulaire (sauf si arrangement avec prof)
* L’animation fait une pause avec les boutons (1) Pause et (2) Arrêt /1 
  + Et continue avec le bouton Jouer
* L’animation va plus rapidement avec le volume qui monte et devient plus lente avec le volume qui baisse /1 
  + Elle devient très lente à très faible volume mais ne s’arrête pas

## Interface dynamique (responsive) [3pts]

* L’animation reste circulaire lorsqu’on modifie la grandeur de la fenêtre /1
* L'animation s'agrandit avec la fenêtre et rapetisse avec elle /2
* L’animation n’empiète pas sur le panneau de contrôle
* Le panneau de contrôle est prioritaire par rapport à l’animation et disparaît seulement lorsque le fenêtre devient trop petite.

## Aussi :

* Le JAR est autonome et exécutable et il contient toutes les ressources
* Le dossier de remise est conforme aux exigences (jar, source, ant/maven)

Total partiel Cliquez ici pour entrer du texte. /12

Commentaires : Cliquez ici pour entrer du texte.

Section Prof

* Bonus/Malus pour la qualité de l’animation et de l’interface \_\_\_
* Pénalité pour auto-évaluation impropre ou non fournie (jusqu’à 20%) \_\_\_
* Pénalité pour retard ou autres considérations \_\_\_

Note finale /44