

Brief Article

The Author

14 avril 2015

Table des matières

1	Résumés	3
2	Introduction	4
3	Cahier des charges	5
3.1	Titre du projet	5
3.2	Objectifs du projet	5
3.3	Description détaillée	5
3.4	Inventaire des étapes	6
3.5	Inventaire du matériel	6
3.6	Inventaire des logiciels	6
3.7	Délivrables (documents à restituer)	6
3.8	Éléments mesurables (servant à l'évaluation)	7
4	Étude d'opportunité	8
4.1	Introduction au projet	9
4.1.1	Médias vidéo web	9
4.1.2	Pourquoi avoir choisi ce sujet ?	9
4.2	Analyse de l'existant	10
4.2.1	Existant	10
4.2.2	Critique de l'existant	10
5	Analyse fonctionnelle	11
5.1	Description du fonctionnement	11
5.1.1	Fonctions des sites	11
5.1.2	Gestion des catégories	12
5.1.3	Gestion des listes de lecture	12
5.1.4	Notifications	12
5.2	API	12
5.2.1	API REST	12
5.3	Lecteur vidéo	13
5.3.1	Flash player	13
5.3.2	HTML5	14

5.4	Outil communautaire	14
5.4.1	Chat IRC	14
5.4.2	Commentaires	14
5.5	Connexion	14
5.5.1	OAuth2	15
5.6	Interface homme-machine	15
6	Analyse organique	17
7	Tests	18
7.1	Tests fonctionnel	18
7.2	Tests unitaire	18
8	Conclusions	19
9	Annexes	20
9.1	Planning	20
9.1.1	Initial	20
9.1.2	Final	20

Chapitre 1

Résumés

Chapitre 2

Introduction

Chapitre 3

Cahier des charges

3.1 Titre du projet

WebMedia Manager

3.2 Objectifs du projet

Création d'une application permettant l'utilisation des différents services proposés par les sites de vidéos et de diffusion de flux vidéo en direct. Les fonctions de bases liées aux services en question sont intégrées génériquement dans l'application. Des fonctions ajoutées par moi-mêmes y sont également ajoutées. L'application a pour but de faciliter l'utilisation de ses services pour les utilisateurs ayant une fréquentation régulière de ceux-ci.

3.3 Description détaillée

L'application propose un certain nombre de services liés à la plateforme d'hébergement et de diffusion des vidéos. En effet, plusieurs sites vidéo comme Youtube, Dailymotion, Twitch etc. proposent des services de bases pour leurs utilisateurs. Elle reprend si possible dynamiquement les différentes fonctions de chaque site et les propose dans une interface créée à cet effet.

Les fonctions de bases que l'application propose pour chaque site :

- Connexion avec un compte lié au site, donc créer auparavant ;
- Modification des différents paramètres de comptes ;
- Recherches de flux vidéos suivant différents critères : Nom d'un flux vidéo, nom du jeu, nom d'une chaîne, nom d'un utilisateur etc ;
- Affichage d'une vidéo ou d'une diffusion en direct ;
- La fonction "Suivre" ou "S'abonner" qui consiste à être mis au courant des nouvelles vidéos / diffusion ;

- Affichage détaillé d'un utilisateur : Accès à ses informations publique, ses vidéos etc ;
- Affichage des vidéos / diffusions en direct les plus populaires ;
- Affichage de l'espace communautaire : Commentaire vidéos, Chat sur une diffusion en direct

Les fonctions ci-dessus sont celle de base pour chaque sites à quelques exception près. Ci-dessous, les fonctions ajoutée par moi-même dans l'application :

- Système de notification lorsqu'une vidéo sort ou qu'une diffusion en direct commence ;
- Création de catégorie pour organiser les différents flux vidéos suivis, les catégories sont inter-services, c'est-à-dire que l'on peut mélanger les différents contenu des sites.
- Création de playlist pour lire plusieurs vidéos à la suite, également inter-services. Par contre cela ne s'applique uniquement sur les vidéos, on ne peut pas créer de playlist de diffusion en direct.

Pour la réalisation de cette application j'utilise le langage C#.

3.4 Inventaire des étapes

Début : Lundi 13/04/2015

Reddition intermédiaire (doc + poster) : Vendredi 30/04/2015

Reddition finale : Lundi 01/06/2015

3.5 Inventaire du matériel

PC + 2 écrans

3.6 Inventaire des logiciels

Visual Studio 2013 Professionnal

3.7 Délivrables (documents à restituer)

- 1 journal de bord (format A5)
- 1 poster A2
- 2 exemplaires papier de la documentation technique
- 2 exemplaires papier du mode d'emploi (si besoin)
- 1 CD/DVD ROM contenant tous les fichiers (sources + documentation + poster)
- Une démonstration fonctionnelle du projet, une solution parmi :
 - live CD, live USB
 - machine virtuelle (VirtualBox) pré-configurée

3.8 Éléments mesurables (servant à l'évaluation)

Réalisation des objectifs, mesurées selon la grille d'évaluation.

Chapitre 4

Étude d'opportunité

4.1 Introduction au projet

Le but de ce projet est de réaliser une application permettant l'utilisation des différents services proposés par les sites de vidéos et de diffusion de flux vidéo en direct.

4.1.1 Médias vidéo web

Aujourd'hui, les sites comme Youtube, Dailymotion, Twitch qui proposent du contenu vidéos sont de plus en plus visités. Ses sites, ont tous un point commun, d'autres personnes mettent des vidéos en ligne pour divertir les spectateurs. Le phénomène a pris une telle ampleur que certains "créateurs de contenu audiovisuel" sont même payés par ces sites par rapport à leur popularité. De plus en plus de personnes, surtout les jeunes, passent leurs temps devant des vidéos sur le web que sur la télévision.

Direct

Les vidéos en direct sont de plus en plus présentes sur le web. En effet, grâce en grande partie aux jeux vidéos, le phénomène des personnes créant du contenu audiovisuel c'est également répandu sur du contenu en direct. Des sites comme Twitch ou Dailymotion proposent à ses utilisateurs de diffuser du flux vidéo en direct. La plus part du temps c'est pour les jeux vidéos, les diffuseurs jouent sur leurs ordinateurs / consoles puis, retransmettent l'image sur le site. Ainsi, des personnes du monde entier ont la possibilité de regarder la partie de jeu d'une personne. Les spectateurs ont même la possibilité de discuter avec les autres spectateurs et même des fois avec le diffuseur de contenu. Les diffuseurs sont payés grâce aux dons de leur communauté, certains font ça à plein temps et donc sont contraints d'entretenir une grande communauté.

Différé

Les vidéos "différées" sont depuis un petit moment déjà présentes sur le web. En effet, le phénomène des vidéos sur le web n'est pas tout nouveau mais, ce n'est que depuis peu que le phénomène a pris une grande ampleur. Si un créateur de contenu a atteint une certaine popularité, il peut enfin prétendre à faire de l'argent avec ses vidéos. En effet, le premier site de vidéos du monde Youtube rémunère les créateurs de contenu.

4.1.2 Pourquoi avoir choisi ce sujet ?

J'ai choisi ce sujet car je porte un réel intérêt au monde audiovisuel sur le web. En effet, je fais parti des jeunes qui ont délaissé la télévision pour les vidéos sur internet. Il y a plusieurs sites de vidéos et souvent il est difficile de s'y retrouver, l'application que j'ai pensée a pour but de faciliter la vie des personnes comme moi qui utilisent ces sites régulièrement. Le fait que le monde de l'audiovisuel est en plein boom sur le web me stimule encore plus à l'idée de créer une application dans ce domaine. On retrouve également de plus en plus de sites proposant à ses utilisateurs de pouvoir diffuser du flux vidéo en direct, ce qui consolide l'intérêt de mon application.

4.2 Analyse de l'existant

Il n'y a pas d'application similaire à celle que je vais réaliser. Tout de même, les différentes fonctions que je veux y intégrer sont déjà présentes sur les différents sites.

4.2.1 Existant

- Twitch.tv : Site officiel de Twitch
- Youtube.com : Site officiel de Youtube
- Dailymotion.com : Site officiel de Dailymotion

4.2.2 Critique de l'existant

Twitch.tv : Sur le site officiel de Twitch, nous avons la possibilité de regarder des diffusions en direct, de regarder des rediffusions.

Chapitre 5

Analyse fonctionnelle

5.1 Description du fonctionnement

5.1.1 Fonctions des sites

Générique

Tout les sites proposent des fonctions "commune" de base qui sont intégrée à WebMedia Manager :

- Affichage des dernières vidéos / diffusion en direct
- Recherche une vidéo / diffusion en direct
- Affichage d'une vidéo / diffusion en direct
- Connexion au service en question
- Modification des paramètres du compte connecté
- Afficher les détails d'un utilisateur
- Afficher les vidéos / diffusion en direct populaire
- Gestion des notifications

Diffusion en direct

Les fonctions spécifique aux sites qui proposes des diffusions en direct :

- *Chat* : Discuter avec les autres spectateurs
- Suivre une chaîne
- Abonnement payant

Les utilisateurs ont le la possibilité de faire des donations mais pas par le biais des sites de diffusions.

Vidéo en différé

Les fonctions spécifique aux sites qui proposes des vidéos en différé :

- Commentaires : Donner un avis / discuter avec les autres spectateurs
- S'abonner à une chaîne

5.1.2 Gestion des catégories

Les catégories servent à rassembler plusieurs vidéos de différents sites. En effet, grâce aux catégories, les vidéos peuvent être organisées même si elles ne viennent pas du même site.

Action possible sur une catégorie :

- Ajouter
- Modifier le nom
- Supprimer

La seule action possible sur une vidéo est de la supprimer.

5.1.3 Gestion des listes de lecture

Les listes de lecture servent à lire un certain nombre de vidéos à la suite. Les listes de lectures sont également inter-site.

Action possible sur une liste de lecture :

- Ajouter
- Modifier le nom
- Supprimer

Actions possible sur une vidéo :

- Supprimer
- Monter (dans la liste)
- Descendre (dans la liste)
- Déplacer à X position (dans la liste)

5.1.4 Notifications

Les notifications servent à être tenu au courant lors de nouvelle diffusion en direct ou lorsqu'une nouvelle vidéo sort. Lorsque un utilisateur suit un auteur de vidéo, il sera de toute façon notifié. L'application donne la possibilité à l'utilisateur d'activer ou de désactiver les notifications.

5.2 API

Les API des différents sites permettent de faire des interrogations entre les bases de données et l'application.

5.2.1 API REST

Les API¹ REST² servent à accéder à une ressource par son URI grâce au protocole HTML pour procéder à diverses opérations : GET ; POST ; PUT ; DELETE.

1. Application Programming Interface

2. Representational State Transfer

Le format de représentation des données est libre, dans le cas des API que l'on utilise, le format est en JSON³.

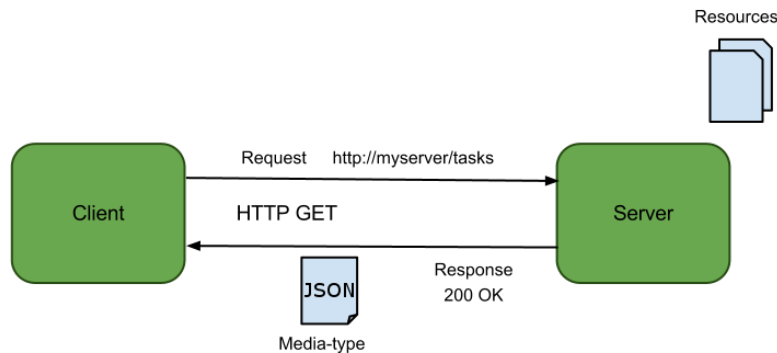


FIGURE 5.1: REST

Les ressources sont accessibles via les liens que l'API met à disposition :

- <https://api.dailymotion.com> : pour le site Dailymotion
- <https://api.twitch.tv> : pour le site Twitch
- <https://api.vimeo.com> : pour le site Vimeo

Toutes ses API mettent à disposition des URL qui servent à récupérer des ressources précises.

5.3 Lecteur vidéo

Afin d'afficher le flux vidéo des différentes vidéos ou des différente diffusion en direct, les sites ont leurs propre lecteur vidéo. Ils se présentent généralement sous un format *Flash player* ou HTML5.

5.3.1 Flash player

Le plus part des sites utilisent le lecteur flash pour leurs lecteurs vidéo. Le lecteur flash utilise le protocole RTMP⁴, c'est un protocole réseau propriétaire développé par Adobe Systems. Il sert à la diffusion de flux de données en streaming(audio, vidéo ...) entre un serveur et un client.

3. JavaScript Object Notation

4. Real Time Messaging Protocol

5.3.2 HTML5

Un nouveau format de lecteur vidéo est apparu sur le web depuis peu, il s'agit du lecteur HTML5. Ce lecteur utilise un autre codec (VP9), le codec libre de Google qui compresse la vidéo. Ce codec a été mis en place surtout pour accélérer l'accès au contenu HD 4k à 60 fps⁵. Le fait d'utiliser le lecteur HTML5 est un plus dans le multi-plateforme.

5.4 Outil communautaire

Les différents sites de vidéos mettent à disposition des utilisateurs des outils afin de pouvoir communiquer avec d'autre membre du site ou directement s'adresser à l'auteur de la vidéo.

5.4.1 Chat IRC

Le *chat* est utilisé le plus souvent lors de diffusion de flux vidéo en direct. Afin d'avoir un contact direct avec le diffuseur il faut avoir un support sur lequel le diffuseur peut lire rapidement.

La plus part des *chat* utilisé pour les diffusions de flux vidéo en direct sont des *chats* IRC⁶.

IRC est un protocole de communication textuelle, il sert à la communication instantanée sous la forme de discussions de groupe par l'intermédiaire de canaux de discussion. Il peut également être utilisé pour communiquer de un à un. Le principe est que chaque utilisateur est connecté à un serveur IRC qui eux-même sont relié avec d'autres serveurs IRC. Ainsi toutes les personnes peuvent discuter sur des forums publics ou privé.

Les différents site de diffusion en direct utilise le client IRC "Kiwiirc" conçue spécialement pour le web, cela ajoute au chat IRC plein de caractéristiques qui améliore l'utilisation du chat.

5.4.2 Commentaires

Les commentaires servent à discuter avec d'autre personne sur la vidéo en question. Ils servent également à communiquer avec l'auteur de la vidéo.

5.5 Connexion

Afin de se connecter aux différents services avec un compte personnel, ils utilisent le protocole OAuth2.

5. Frame Per Second

6. Internet Relay Chat

5.5.1 OAuth2

La plus part des grands sites utilisent le protocole OAuth2 pour l'authentification au compte personnel, en effet, ce protocole permet d'obtenir un accès limité à un service via HTTP par le biais d'une autorisation. La demande d'accès est demandée par le client, en l'occurrence WebMedia Manager.

OAuth2 définit 4 rôles :

- Détenteur des données (L'utilisateur)
- Serveur de ressources (Twitch, Youtube, Dailymotion ...)
- Client (WebMedia Manager)
- Serveur d'autorisation (Twitch, Youtube, Dailymotion ...)

Token (jeton)

Lorsque le client fait une demande d'authentification, le serveur d'autorisation délivre un token. Un token permet au serveur de ressources d'autoriser la mise à disposition des données d'un utilisateur. Il a une durée de vie limitée qui est définie par le serveur qui délivre les tokens. Un token doit rester le plus confidentiel possible, même l'utilisateur ne voit pas son token attribué.

Scope (portée)

Le scope est un paramètre qui sert à définir les droits sur un token. En effet, le serveur d'autorisation propose une liste de scope et lors de l'authentification, attribut ses droits sur le token.

Type d'autorisation

Il existe deux types d'autorisation : Authorization Code Flow et Implicit Grant Flow. L'autorisation implicite s'utilise quand l'application se trouve côté client. La demande d'authentification se fait de la sorte :

1. L'application souhaite accéder aux données
2. Requête d'autorisation au serveur
3. Si l'accès est autorisé, le serveur d'autorisation délivre le token
4. Utilisation du token pour certaine requête

5.6 Interface homme-machine

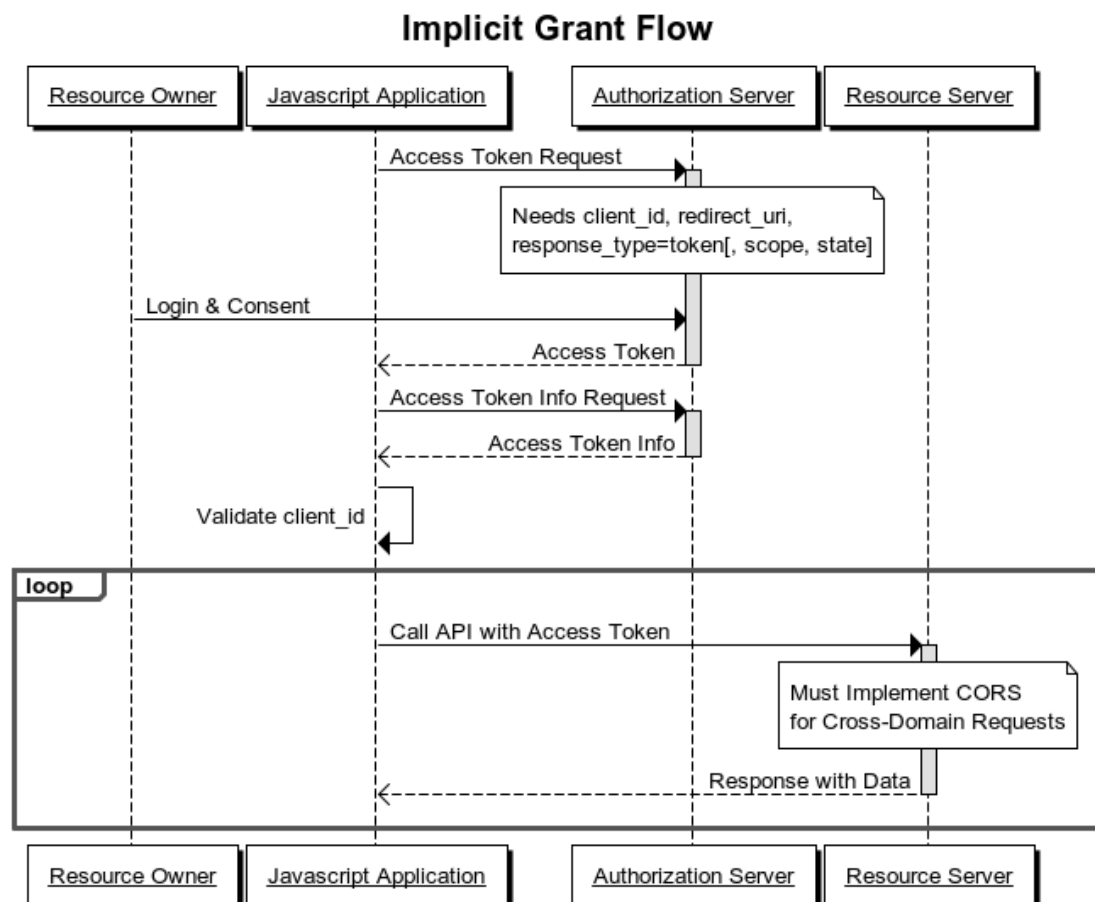


FIGURE 5.2: Schéma OAuth2 : Droit implicite

Chapitre 6

Analyse organique

Chapitre 7

Tests

7.1 Tests fonctionnel

7.2 Tests unitaire

Chapitre 8

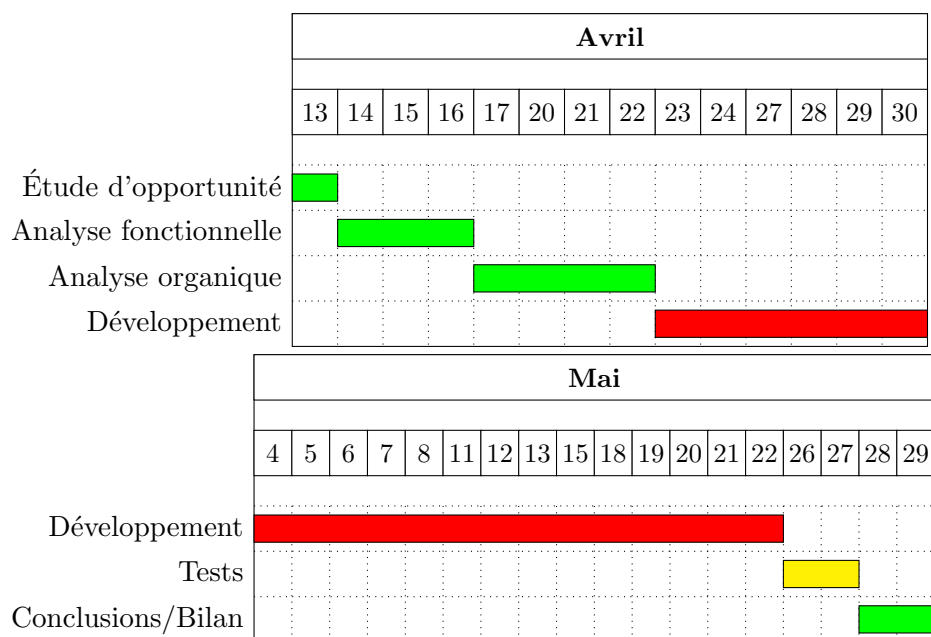
Conclusions

Chapitre 9

Annexes

9.1 Planning

9.1.1 Initial



9.1.2 Final