Documentation clients

I/ Les sous programmes

a/ Récupération des données du morceau

b/ Création du mouvement

L’utilisateur peut s’il le souhaite adapter plusieurs constantes :

* *Duree\_fenetre* : la durée au cours de laquelle un mouvement aura les mêmes caractéristiques
* *Pas\_echantillonnage* : l’intervalle de temps (en secondes) entre deux points où devra se trouver la balle.
* *Gain\_hor*: évolue proportionnellement avec la vitesse maximale horizontale de la balle
* *Gain\_vert* : évolue proportionnellement avec la vitesse maximale verticale de la balle

La fonction *DataMouv(amplitude, frequence, animation)* renvoie deux listes de positions (X pour les abscisses et Y pour les ordonnées) à partir des listes d’amplitude, de fréquence et de tempo de la musique.

c/ Animation

A partir des deux listes créées précédemment, l’utilisateur peut visualiser le mouvement grâce à *Animation(X,Y)* (qui renvoie un None)

II/ Mise en commun

Si l’utilisateur souhaite visualiser l’animation sans avoir à appeler les différents sous -programmes, il peut utiliser directement la fonction *TalaSound\_Animation(fichier\_son)* qui prend en argument un fichier son et renvoie l’animation (None)