



Projet Informatique et Sciences du Numérique

LISA BAGET (TS3, ISN) ET MATTHIEU DURAND (TS2, ISN)

ENCADRANT : M^R MAGNE



LYCEE NEVERS MONTPELLIER – ACADEMIE DE MONTPELLIER



Table des matières

[Remerciements].....	2
[Introduction].....	2
[Cahier des charges].....	2
{Phase initiale : réflexion et premiers essais}	2
{Objectifs : établissement d'un cahier des charges}.....	3
{Outils : faciliter le travail collaboratif}.....	3
[Manuel d'utilisation].....	3
{Installation : récupération et installation de py@note}	3
{Utilisation : que peut-on faire avec py@note}	4
{Développement : coder sous py@note}.....	5
[Rapport technique]	5
{pygame.midi : Lecture du son}	6
{Musique : notes et accords}	6
{Lecture d'un fichier MIDI : se plonger dans des spécifications}	7
# pyanote/utils.py : lecture d'un entier variable	7
# pyanote/pistes.py : le problème du running status	8
# pyanote/album.py : la fusion de pistes	8
{Jouer les notes d'un fichier MIDI : nombreux essais}.....	9
# Lecture basique et gestion du temps	9
# La lecture dans un thread	10
# Introduction du contrôleur.....	11
# Les modificateurs de contrôleur.....	11
{Interface graphique : peu d'algorithmes, presque 50% du programme}.....	12
# Le widget clavier	12
# Le widget karaoke.....	12
{Travail collaboratif : répartition des tâches}	13
[Conclusion]	14
[Annexes]	15
{Annexe 1 : Les différents module de py@note}.....	15
{Annexe2 : Généralités sur notre organisation du code}.....	15
{Annexe 3 : Outils Python que nous avons découvert}.....	16
{Annexe 4 : Le format MIDI}	17
{Annexe 5 : Boucle de lecture avec after}.....	19
{Annexe 6 : Coder en Tkinter sans variables globales}	20

[Remerciements]

Nous remercions monsieur Magne pour nous avoir fait découvrir Python et la programmation.

Nous tenons également à remercier toutes les personnes qui postent des tutoriaux sur le net, qui répondent à des questions sur les forums de discussion et qui laissent leur code à disposition des autres. Sans toutes ces personnes, notre travail aurait été impossible.

[Introduction]

Le projet *py@note* est un projet de programmation écrit en Python dans le cadre du projet « Informatique et Sciences du Numérique » de la terminale scientifique du lycée Nevers à Montpellier. Ce projet est disponible sous GitHub (<https://github.com/Lisa-Baget/pyanote>) sous licence GPL (pour « préserver la liberté d'utiliser, d'étudier, de modifier et de diffuser le logiciel et ses versions dérivées »).

Nous souhaitons que *py@note* soit un logiciel dédié à la musique permettant de lire de la musique, de la visualiser sous différentes formes (sur le clavier d'un piano, le manche d'une guitare, une partition, ...), de la créer à partir de ces différentes visualisations, et de l'enregistrer sous la forme d'un fichier texte compréhensible. En fait, nous voudrions une espèce de Guitar Pro (<https://www.guitar-pro.com/fr>) mais pour lequel le code Python serait libre pour que chacun puisse modifier l'application suivant ses besoins.

Dans ce rapport, nous commencerons par préciser nos objectifs, puis nous expliquerons comment installer et utiliser le programme que nous avons écrit. Enfin, nous expliquerons de façon détaillée différentes parties de notre programme.

[Cahier des charges]

Notre objectif dans un premier temps était de pouvoir représenter de la musique en Python, de pouvoir jouer cette musique, de représenter les notes jouées sur un instrument virtuel au fur et à mesure de la lecture, et de sauvegarder ce qui est joué par l'instrument virtuel.

{Phase initiale : réflexion et premiers essais}

Pour jouer le son nous avons rapidement choisi d'utiliser la sortie MIDI de notre ordinateur qui comprend des instructions de la forme « jouer la note 60 (Do4) sur le canal 7 avec un volume de 130 » ou « mettre l'instrument 13 (xylophone) sur le canal 0 ». Ce qui est joué en MIDI est moins joli qu'un vrai son enregistré mais utiliser de vrais sons nécessiterait d'avoir un fichier son par note et par instrument ce qui n'est pas possible pour nous. Pour envoyer ces instructions à la sortie MIDI de notre ordinateur, nous avons trouvé le module `pygame.midi` (<https://github.com/pygame>).

Nous avons vite utilisé MIDI pour jouer de la musique mais écrire des listes d'accords et de durées était un travail énorme de copie et de calcul alors qu'on peut trouver toutes les chansons qu'on veut dans des fichiers MIDI (fichiers binaires qui codent des séquences d'instructions dans une forme définie en 1996 par l'International Midi Association <https://www.midi.org/>). Nous avons donc voulu déchiffrer ces fichiers, ce qui semblait possible avec Mido (<https://github.com/mido/mido>). Mais nous n'avons même pas pu installer ce module et nous avons décidé d'écrire nous-même la lecture d'un fichier MIDI.

Au début nous voulions réaliser une guitare virtuelle pour représenter des accords sur le manche d'une guitare et jouer le son correspondant à ces accords sur l'ordinateur. Ceci nous a posé de gros problèmes principalement liés au fait qu'une même note (même octave) peut être jouée à différentes positions sur le manche. Comme ce n'est pas le cas avec le piano (une seule touche associée à chaque note), nous l'avons choisi comme instrument virtuel.

Enfin, pour l'interface graphique, nous avons naturellement choisi le module Python Tkinter (<https://docs.python.org/3/library/tk.html>) que nous avons étudié en cours.

{Objectifs : établissement d'un cahier des charges}

Au bout de deux mois de recherche de code qu'on pouvait utiliser, d'essais et de tests nous avons décidé le cahier des charges suivant pour notre projet :

- Décodage d'un fichier MIDI
 - récupération de toutes les infos binaires contenues dans le fichier
 - sauvegarde des infos dans un objet utilisable pour la lecture (que nous appelons album)
- Lecture d'un album
 - compréhension des données contenues dans l'album
 - envois de ces données au bon moment sur une sortie MIDI pour jouer la musique
- Interface de lecture
 - Interface graphique Tkinter permettant de contrôler la lecture
 - Ouverture fichier, lecture, pause, accélérer
- Réalisation d'un piano virtuel
 - Interface graphique Tkinter pour les touches d'un piano
 - Liaison avec sortie MIDI pour entendre ce que l'on joue
 - Liaison avec la lecture d'un album pour voir sur le piano les notes jouées
- Création de nouveaux albums :
 - Création d'un album composé de celui du fichier MIDI et des notes jouées sur le piano virtuel.
 - Enregistrement de ce nouvel album au format MIDI

{Outils : faciliter le travail collaboratif}

Afin de faciliter le travail collaboratif, nous avons décidé (trop tardivement) d'utiliser les outils suivants :

___ *GitHub* : notre projet est hébergé sur GitHub (<https://github.com/>). Ce site contient la dernière version de notre projet, et aussi les versions correspondant à chaque mise à jour. On peut ainsi revenir à une version précédente en cas d'erreur irrécupérable... Il gère les sous-projets et assure un suivi des erreurs (issues).

___ *git* : est le programme qu'on doit installer sur l'ordinateur (<https://git-scm.com/>) pour faciliter l'interaction avec GitHub. Après l'avoir configuré (voir les instructions dans <https://github.com/Lisa-Baget/pyanote/blob/master/documentation/github.md>), il suffit de taper `git pull` pour récupérer la dernière version du projet depuis GitHub et `git commit` (préparation de l'envoi) puis `git push` pour envoyer à GitHub les modifications qu'on a faites.

___ *Visual Studio Code* : est un éditeur de texte gratuit (<https://code.visualstudio.com/>). On peut installer une extension *Python* qui facilitera beaucoup le travail de codage par rapport à IDLE, surtout quand on a beaucoup de fichiers. On peut également installer les extensions *LiveShare* pour que les collaborateurs voient en temps réel les modifications dans un fichier et *GitHub* pour voir les modifications par rapport à la version de GitHub.

[Manuel d'utilisation]

Nous donnons ici les instructions d'installation et des conseils d'utilisation, pour ceux qui veulent jouer avec comme pour ceux qui veulent étendre le programme.

{Installation : récupération et installation de py@note}

Notre projet py@note est disponible sur GitHub à l'adresse : <https://github.com/Lisa-Baget/pyanote>

___ *Si vous avez installé git sur votre ordinateur* : ouvrir l'invite de commande dans un répertoire MONREP et tapez les commandes suivantes :

```
MONREP> git.clone "https://github.com/Lisa-Baget/pyanote"
MONREP> cd pyanote
MONREP/pyanote> python setup.py
```

Ceci va installer à la fois py@note et pygame. Si on veut mettre à jour py@note avec sa dernière version :

```
MONREP/pyanote> git pull
MONREP/pyanote> python setup.py
```

__ Si vous n'avez pas installé git sur votre ordinateur : téléchargez une archive compressée de py@note à l'adresse : <https://github.com/Lisa-Baget/pyanote/archive/master.zip> . Décompressez l'archive, allez dans le répertoire pyanote (qui contient setup.py) et dans l'invite de commande :

```
MONREP/pyanote> python setup.py
```

__ Pour les programmeurs : si vous souhaitez modifier notre code, il est préférable d'utiliser la commande ci-dessous. Ainsi, python utilisera votre version de py@note et pas celle installée. Attention, si vous rajoutez un fichier dans le module pyanote, il faudra changer la version dans le setup.py et relancer ce setup.

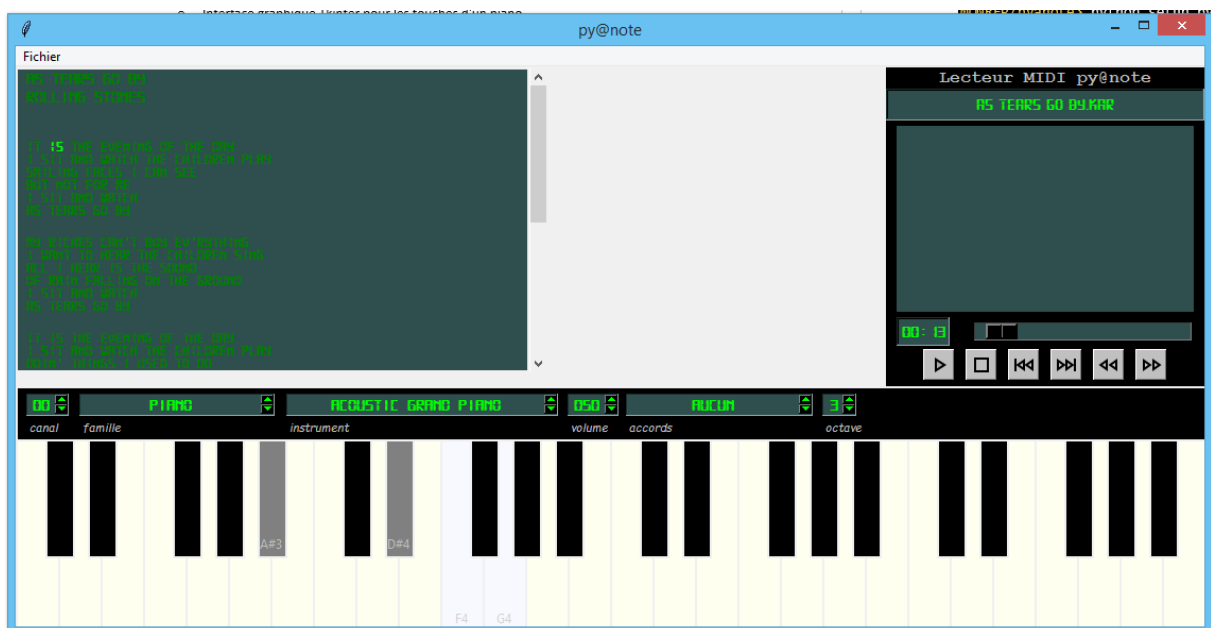
```
MONREP/pyanote> python setup.py develop
```

{Utilisation : que peut-on faire avec py@note}

Depuis le répertoire d'installation, ouvrez l'invite de commande et tapez :

```
MONREP/pyanote> python pyanote/main.py
```

Ceci lancera la fenêtre principale de py@note, vous permettra d'écouter des fichiers MIDI, de jouer du piano et de vous entraîner au karaïoke.



__ jouer du piano : c'est aussi simple que de cliquer sur une touche. Le nom de la note est affiché, la touche se colore, et la note est jouée. Ceci disparaît quand vous arrêtez de cliquer mais la note résonne encore ¼ de secondes. Le comportement peut être modifié par les widgets de contrôle situés au-dessus du clavier.

- canal : sélectionne le canal MIDI sur lequel les notes sont jouées
- famille et instrument : sont utilisés pour modifier le son joué quand on appuie sur une note
- volume : change le volume des notes jouées

- accords : par défaut aucun, seule la note sur laquelle on clique est jouée. Si on sélectionne un accord, la note sur laquelle on clique est considérée comme la fondamentale de cet accord et toutes les notes sont jouées (son, coloration de la touche et affichage du nom de la note)
- octave : sélectionne l'octave qui sera joué quand on utilise les raccourcis clavier

Les raccourcis clavier que nous avons utilisé tentent de faire correspondre la position des touches sur le piano et celles sur le clavier français. Ils sont :



[lire un fichier midi](#) : dans le canevas Lecture MIDI py@note, cliquez sur la zone de texte prévue pour ouvrir le dialogue de sélection d'un fichier MIDI et lancer la boucle de lecture de l'album contenu dans ce fichier.

Les notes sont affichées sur le clavier au fur et à mesure qu'elles sont jouées. Ce n'est pour l'instant pas satisfaisant car on affiche toutes les notes jouées par tous les instruments (sauf percussions). Si de plus le fichier ouvert est un fichier KARAOKE (un fichier MIDI qui finit par .kar, et dont certains messages codent des paroles de chansons), les paroles sont affichées dans un canevas et changent de couleur au fur et à mesure de leur lecture.

Pour l'instant les seuls widgets de contrôle du lecteur qui fonctionnent sont les deux à gauche : lecture/pause (bouton qui change d'apparence quand on l'actionne) et arrêt.

[bugs](#) : nous avons repéré de nombreux bugs dans cette interface. Nous en tiendrons la liste dans les « issues » de GitHub (<https://github.com/Lisa-Baget/pyanote/issues>). N'hésitez pas à nous faire part à cette adresse de tout nouveau problème détecté.

{Développement : coder sous py@note}

Vous pouvez également tester tous les modules de pyanote indépendamment. Par exemple pour voir comment py@note lance sa boucle de lecture MIDI dans un thread qu'on peut contrôler :

```
MONREP/pyanote> python pyanote/controleur.py
```

Notre projet comporte pour l'instant 15 fichiers (modules) contenus dans le répertoire (package) pyanote. Ces 15 fichiers sont organisés comme expliqué dans l'annexe 1. Avec le projet il y a aussi un répertoire archives qui contient des idées qui n'ont pas marché mais que nous voulions garder, un répertoire fichiersMidi qui contient 4 exemples de fichiers MIDI récupérés sur internet, ainsi qu'un répertoire documentation qui n'est pas vraiment à jour, mais contient ce rapport.

Si vous souhaitez développer à partir de py@note, faites un fork sous GitHub. Si votre travail vous satisfait, faites-le nous savoir et nous joindrons votre travail à py@note.

[Rapport technique]

Le package pyanote contient de nombreux algorithmes qu'une interface graphique fait fonctionner ensemble. Nous faisons ici des zooms sur des parties du code qui nous ont posé des problèmes ou qui nous semblent intéressantes. Voir annexe 2 et annexe 3 sur la façon dont nous avons organisé ce code.

{pygame.midi : Lecture du son}

Nous avons dû commencer par comprendre ce qu'est un message MIDI pour utiliser le module pygame.midi (<https://github.com/pygame>). Ce module nous permet d'ouvrir une sortie son puis de lui envoyer des messages de la façon suivante :

```
sortie_son.write_short(0xC3, 27, 0)
sortie_son.write_short(0x93, 60, 240)
time.sleep(2)
sortie_son.write_short(0x83, 60, 240)
```

Chaque message envoie un statut (un entier qu'on comprend mieux sous forme hexadécimale) et deux arguments. Dans le premier message, le statut 0xC3 veut dire changer d'instrument (C) sur le canal 3, le nouvel instrument est 27 (guitare jazz). Le changement d'instrument ne nécessite qu'un seul argument donc le dernier est à zéro. Le deuxième message a pour statut 0x93 et veut dire jouer une note (9 = note on) sur le canal 3. Cette note est un Do4 (60) d'un volume 240 (max = 255). Après avoir dormi deux secondes le programme va éteindre cette même note (8 = note off). Toute note commencée par un note on doit être éteinte par un note off sinon elle continue à jouer (même si on ne l'entend pas). Une exception, les notes jouées sur le canal 9 réservé à la batterie (on n'a pas besoin de les éteindre). La sortie midi n'a que 16 canaux différents (0 à 15).

Nous avons décrit ici des messages de contrôle que nous expliquerons mieux dans la partie fichier MIDI. Mais on peut aussi envoyer des messages système. Dans py@note, nous avons décidé d'envoyer à la sortie MIDI tous les messages système sans essayer de les comprendre car ils sont le plus souvent spécifiques aux constructeurs de matériel. Pour les messages contrôle on aurait pu faire la même chose mais nous avons besoin d'en comprendre au moins certains : par exemple pour changer la couleur d'une touche du piano quand la note correspondante est jouée.

__ pyanote/son.py : dans ce module nous avons juste écrit de petites fonctions qui permettent d'utiliser de façon plus simple les fonctions de pygame.midi.

{Musique : notes et accords}

Une note en MIDI est un entier. Augmenter l'entier de un c'est modifier la note d'un demi ton vers les aigus.

__ pyanote/note.py : contient des fonctions qui permettent de transformer un numéro de note MIDI en une chaîne de caractères (par exemple 60 donnera Do4) et inversement.

```
print(nombre_vers_note(82))
print(nombre_vers_note(82, "b"))
```

Ce programme affichera A#5 puis Bb5. En effet, la note 82 est un La# (A# en anglais) à l'octave 5. Mais, dans la notation tempérée qu'on utilise aujourd'hui en musique, le La# et le Sib (A# et Bb) sont la même note. Dans le premier appel on a traduit le nombre 82 avec le paramètre par défaut # (préféré). Dans le deuxième appel on a indiqué qu'on préférerait bémol. Pour écrire ces traductions, il nous faut une correspondance entre chaque nom de note (ici en anglais) et le nombre de ½ tons représenté par cette note.

```
EN = {0: "C", 2: "D", 4: "E", 5: "F", 7: "G", 9: "A", 11: "B"}
```

On applique alors la formule (découverte en étudiant les tableaux de correspondance des notes MIDI):

$\text{NUMERO_NOTE_MIDI} = (\text{OCTAVE} + 1) * 12 + \text{VALEUR}(\text{NOTE})$

Cette formule est en fait celle d'une division euclidienne : la division euclidienne d'un numéro de note midi par 12 donne (octave + 1) et a pour reste la valeur de la note. Donc :

```
OCTAVE + 1 = NUMERO_NOTE_MIDI // 12 ## division euclidienne
```

```
VALEUR(NOTE) = NUMERO_NOTE_MIDI % 12 ## reste de la division euclidienne
```

Les fonctions que nous avons écrites sont plus compliquées puisqu'il fallait gérer les dièses (augmenter la note d'un ½ ton) et les bémols (diminuer la note d'un ½ ton). Dans tout notre projet nous ne manipulons les notes que sous la forme d'entiers. Le seul moment où nous utilisons ce module est pour afficher le nom des notes sur les touches d'un piano quand la note est jouée.

`__pyanote/accords.py` : nous avons écrit une bibliothèque d'accords dans un dictionnaire dont le début est :

```
ACCORDS = {  
    "aucun": [0],  
    "majeur": [0, 4, 7],  
    "mineur": [0, 3, 7],
```

Dans cet exemple on voit qu'un accord est une liste de nombres qui comprend toujours le nombre 0 et éventuellement d'autres nombres. La fonction `construire_accord` prendra comme paramètre une note et le nom d'un accord et construira la liste de notes qui forme cet accord pour cette note. Si on appelle `construire_accord(82, "majeur")` ça nous donnera la liste `[82+0, 82+4, 82+7]` qui est l'accord de A#majeur.

{Lecture d'un fichier MIDI : se plonger dans des spécifications}

Pouvoir déchiffrer un fichier MIDI a été un énorme travail rendu nécessaire car nous n'arrivions pas à utiliser Mido. Ce travail a pourtant été instructif car il nous a obligé à nous plonger dans les spécifications du format MIDI (bien expliqué dans <https://github.com/colxi/midi-parser-js/wiki/MIDI-File-Format-Specifications>) et à utiliser toute la partie de notre cours d'ISN consacré au codage binaire. Nous avons expliqué en annexe 4 ce que nous avons compris de ce format. Ici nous citerons quelques parties de notre code python qui nous ont posé le plus de problèmes. Comme tout le code est commenté nous pensons que les autres fonctions ne devraient pas poser de problèmes de compréhension.

pyanote/utils.py : lecture d'un entier variable

Le format MIDI définit une façon de coder un entier sur un nombre variable d'octets. C'est ce qui est appelé VARINT dans la spécification. Ces entiers variables sont principalement utilisés pour représenter les intervalles de temps entre deux événements MIDI. La plupart du temps, ces durées seront courtes et il n'y aura besoin que d'un octet pour les stocker. Dans les rares cas où la durée est longue, ils seront stockés sur plusieurs octets. Le principe de VARINT est simple : tant que le premier bit (le bit de poids fort) est à 1, il faut lire l'octet suivant.

Lisons un premier octet $o_1 = 129$. Le premier bit de cet octet est à 1 car $129 \geq 128$ (en effet si le premier bit est à 1 le nombre est supérieur ou égal à $1000\ 0000_{(2)} = 2^7_{(10)} = 128_{(10)}$). Aussi, il faut lire l'octet suivant $o_2 = 145$. Comme $145 \geq 128$ nous lisons également l'octet $o_3 = 25$ et comme $25 < 128$ on s'arrête et on ne lit plus rien. Le VARINT que nous cherchons est codé sur les entiers o_1 , o_2 et o_3 . Cependant le premier bit de o_1 et o_2 ne sert pas à coder l'entier mais seulement à dire de continuer la lecture. Il faut donc faire comme si il n'était pas là. Pour enlever ce bit il suffit d'enlever 128 au nombre. On a $o'_1 = o_1 - 128$, $o'_2 = o_2 - 128$ et $o'_3 = o_3$ (puisque son bit de poids fort est déjà à 0). Les nombres o'_1 , o'_2 et o'_3 ne sont plus vraiment des octets car ils sont réellement codés sur 7 bits. Chacun ne peut coder que $2^7 = 128$ nombres possibles et le nombre VARINT est donc $o'_1 \times 128^2 + o'_2 \times 128 + o'_3$. C'est ce qui est calculé par notre fonction `lire_entier_variable`.

```
def lire_entier_variable(fichier):  
    entier = 0  
    octet = ord(fichier.read(1))  
    while octet >= 128: ## si le bit de poids fort est 1 il faut continuer  
        entier = entier * 128 + octet - 128  
        octet = ord(fichier.read(1))
```



```
return entier * 128 + octet
```

Dans ce code, `ord(fichier.read(1))` lit une chaîne binaire de longueur 1 et la transforme en un entier. La fonction `ord` ne peut marcher que sur 1 octet et donc nous n'avons pas pu l'utiliser pour lire un entier codé sur `n` octets.

pyanote/pistes.py : le problème du running status

La grosse difficulté que nous avons rencontrée dans cette partie est liée à ce que MIDI appelle le running status. L'explication du format MIDI que nous utilisons principalement n'en parlait pas et donc nous n'avons pas géré ce running status dans notre code (et nous ne l'avons pas expliqué dans notre explication du format MIDI). La lecture de piste marchait sur certains fichiers et pas sur d'autres. C'est en lisant d'autres explications du format MIDI comme celle de <http://www.gweep.net/~prefect/eng/reference/protocol/midispec.html> que nous avons appris l'existence de ce running status. À chaque fois qu'on lit un message de contrôle dans le fichier, il faut enregistrer le statut de ce message (on n'enregistre que le dernier). Au prochain message de contrôle, si le statut qu'on lit ne correspond pas à celui d'un message de contrôle (car en divisant le statut par 16 on n'obtient pas une instruction), alors il faut comprendre que le vrai statut de ce message est celui qu'on avait sauvegardé, et que ce qu'on vient de lire est le premier argument du message. Nous présentons ici une version simplifiée des fonctions de `piste.py` qui montre comment coder ce running status grâce à une variable sauvegarde.

```
def lire_message_controle(fichier, sauvegarde):
    statut = ord(fichier.read(1))
    #l'instruction est codée par les 4 premiers bits du statut
    instruction = statut // 16
    if instruction in range(8, 15): # pas de running status
        sauvegarde[0] = statut #mise a jour de la sauvegarde
        arg1 = ord(fichier.read(1))
    else: #besoin du running statut
        arg1 = statut
        statut = sauvegarde[0]
    #ici il faudrait tester qu'il faut un 2eme argument
    arg2 = ord(fichier.read(1))
    return [statut, arg1, arg2]
```

Cette fonction est appelée dans notre boucle de lecture de tous les événements (elle s'appelle `creer_piste`) où nous initialisons `sauvegarde = [None]`. Au début il n'y a pas de sauvegarde, nous mettons cette information dans une liste pour pouvoir la changer dans une autre fonction (ce qui ne serait pas possible si l'on avait essayé avec un entier). Une chose n'est pas montrée dans ce code simplifié : quand on lit un message système, il faut annuler la sauvegarde (on fait `sauvegarde[0] = None`) mais quand on lit un message meta ce n'est pas clair de savoir si il faut ou pas annuler la sauvegarde (ceux qui expliquent le format ne sont pas toujours d'accord). Nous avons décidé d'annuler la sauvegarde dans ce cas et pour l'instant aucune erreur n'a été trouvée.

pyanote/album.py : la fusion de pistes

Pour comprendre ce besoin de fusionner les pistes, revenons au format que nous avons lu dans le résumé. Il y a 3 valeurs de format possible :

- 0 (monopiste) : le fichier ne contient qu'une chanson dont les événements sont ceux de la piste 0.
- 1 (multipistes simultanées) : le fichier ne contient qu'une seule chanson qui est obtenue en fusionnant toutes les pistes du fichier. Cette fusion veut dire qu'on doit coder une liste d'événements qui, si on la jouait, donnerait la même chose que de jouer toutes les pistes en même temps.
- 2 (multipistes successives) : le fichier contient plusieurs chansons, une pour chacune des pistes du fichier. Ce cas est prévu dans notre code mais nous n'avons jamais pu le tester (pas d'exemple).
-

Imaginons que la fonction `creer_piste` nous ait donné deux pistes (dans ces pistes, nous avons remplacé les messages par des lettres pour ne pas encombrer l'exemple avec des messages qui n'influencent pas la fusion).

```
P0 = [ [0,0,A], [0,0,B], [20,0,E], [20,0,H] ]
P1 = [ [0,1,C], [10,1,D], [10,1,F], [10,1,G], [10,1,I] ]
```

Les premiers éléments de chaque événement sont des temps relatifs, et se lisent de la manière suivante : [20,0,E] veut dire que E devra être traité 20 ticks (unité de mesure du temps chez les événements MIDI) après le message de l'événement B précédent. Le problème est que ces delta temps n'ont de sens que dans une piste et ne peuvent être utilisés pour comparer des événements dans des pistes différentes. Une première étape de la fusion va donc être de transformer ces temps relatifs en temps absolus qui pourront être comparés car ils seront dans le même référentiel temporel.

```
def transformer_temps_absolu(piste):
    temps = 0
    for evenement in piste:
        evenement[0] = evenement[0] + temps
        temps = evenement[0]
```

Après avoir appliqué cette fonction les temps dans P0 et P1 seront des temps absolus.

```
P0 = [ [0,0,A], [0,0,B], [20,0,E], [40,0,H] ]
P1 = [ [0,1,C], [10,1,D], [20,1,F], [30,1,G], [40,1,I] ]
```

Nous avons longuement travaillé pour écrire une fonction de fusion qui fusionnerait ces deux pistes de façon efficace. Nous avons fait un premier essai en rajoutant la deuxième piste à la première puis en appelant une fonction de tri. Mais la fusion était très longue... En cherchant sur internet, nous avons trouvé une méthode plus efficace pour le faire (<https://www.geeksforgeeks.org/merge-two-sorted-arrays-python-using-heapq>). En utilisant la fonction `merge` de ce module `heapq` nous obtenons presque la liste fusionnée que nous voulions.

```
P = [ [0,0,A], [0,0,B], [0,1,C], [10,1,D], [20,0,E], [20,1,F], [30,1,G],
[40,0,H], [40,1,I] ]
```

Pourtant, dans cette liste, les éléments ne sont pas des événements car ils expriment des temps absolus et pas des temps relatifs (qui sont prévus dans le format MIDI). Nous avons donc dû écrire une fonction similaire à la précédente qui remplace les temps absolus par des temps relatifs. Avec cette fonction nous obtenons la liste fusionnée définitive :

```
P = [ [0,0,A], [0,0,B], [0,1,C], [10,1,D], [10,0,E], [0,1,F], [10,1,G],
[10,0,H], [0,1,I] ]
```

{Jouer les notes d'un fichier MIDI : nombreux essais}

Grâce à nos modules `pyanote.son` et `pyanote.album` nous pensions n'avoir aucun problème avec la lecture d'un fichier midi. Grave erreur, nous avons dû essayer de multiples versions de boucles de lecture.

Lecture basique et gestion du temps

Pour écrire notre première boucle de lecture, la seule difficulté devait être la gestion du temps car il faut calculer un temps en secondes à partir des ticks. Notre première fonction de lecture (voir version détaillée dans `archives/l1_lecteur_basique.py`) devait ressembler à ce qui suit :

```
def jouer_album(album, sortie_midi):
```

```

for chanson in album["chansons"]:
    for evenement in chanson:
        temps = calculer_temps(album, evenement[0])
        time.sleep(temps)
        message = evenement[2]
        if est_un_message_système_ou_contrôle(message):
            jouer_message(sortie_midi, message)
        elif est_un_message_meta_changeant_tempo(message):
            mettre_a_jour_tempo(album, message)

```

Les delta-temps dans les événements sont en ticks. Dans le header du fichier midi on a lu une valeur de tempo H en ticks/beat (1 beat est la durée d'une noire). Les messages meta nous indiquent des changements de tempo M en microseconde/beat. Quand on connaît ces deux valeurs, M/H nous donne une mesure T en micro/ticks. Quand on multiplie un delta temps en ticks par T on obtient une durée en microseconde, qu'il suffit de diviser par 10^6 pour obtenir le paramètre de `time.sleep`.

Ainsi quand on doit mettre à jour le tempo, on recalcule T à partir du H qu'on a récupéré dans notre dictionnaire à la création du résumé avec la clé "ticks/noire" et à partir du M qui est le deuxième argument du message et on stocke ce nouveau T dans la clé "micros/tick" de notre dictionnaire album.

Il reste un problème : si on n'a pas reçu de message de changement de tempo, quel est la valeur de M ? Le format MIDI nous dit que cette valeur correspond à 120bpm. Calculons cette valeur en microseconde/noire. Nous avons calculé une valeur par défaut M = 500000 grâce au calcul suivant.

$120 \text{ noires/minute} = 1/120 \text{ minutes/noire} = 60/120 \text{ secondes/noire} = 0,5 \times 10^6 \text{ microsecondes/noire}$

Nous avons eu un problème en voulant appeler la lecture d'un fichier MIDI depuis l'interface graphique Tkinter. En effet la fonction de lecture est une fonction très longue (elle dure la durée du morceau) et quand un événement Tkinter lance cette lecture, aucun autre événement ne peut être traité : notre interface graphique est en freeze. C'est ce qui est montré dans le fichier archives/l2_lecteur_basique_avec_interface.py. Nous avons essayé une première solution (voir Annexe 5) qui ne créait plus de freeze mais faisait n'importe quoi avec le tempo.

La lecture dans un thread

On nous a alors conseillé une autre solution qui est le threading. Avec cette solution le programme principal contient notre interface graphique Tkinter et la lecture du fichier midi s'exécute en parallèle dans un "thread". Dans la lecture, on fait bien les `time.sleep` qui sont précis et Python distribue efficacement le temps entre le programme principal et le thread de lecture (voir archives/l3_principe_utilisation_thread.py pour l'exemple qui nous a été fourni).

```

import threading
thread = threading.Thread(None, jouer_album, None, [album, sortie_midi])
thread.start()
print('le thread est vivant')

```

Dans ce programme, nous avons utilisé la fonction de lecture basique mais en appelant cette fonction dans un thread elle se déroule en parallèle du reste du programme (le programme principal). En particulier, la chaîne 'le thread est vivant' s'affiche de suite et n'attend pas la fin de l'exécution de la fonction `jouer_album`. Avec cette méthode, Tkinter ne freeze plus et comme la fonction de lecture utilise `time.sleep`, les intervalles de temps sont correctement respectés.

Introduction du contrôleur

Nous ne voulons pas seulement lancer la lecture dans un thread et attendre la fin de cette lecture. Nous voulons modifier cette lecture depuis l'interface graphique du programme principal (pour mettre la lecture en pause, arrêter la lecture, ...). Pour ce faire, nous profitons que le programme principal et le thread ont la même mémoire. Si le programme principal et le thread partagent un dictionnaire que nous allons appeler le contrôleur, ce contrôleur va contenir toutes les variables qui déterminent l'exécution de la lecture. En modifiant une de ces variables depuis le programme principal on modifiera la lecture. Par exemple le dictionnaire contient une clé "pause" qui a normalement pour valeur False et une clé "fin" qui a aussi comme valeur False. Il faut écrire la fonction de lecture pour qu'elle utilise ces clés.

```
def bloucle_lecture(controleur):
    while not controleur['fin']:
        if controleur['pause']:
            time.sleep(0.1)
        else:
            #traiter prochain événement
```

Avec cette version simple de la boucle de lecture qu'on peut lancer dans un thread, il est possible de contrôler la lecture depuis le programme principal. Si 'fin' et 'pause' sont à False la boucle de lecture traitera tous les événements (et au dernier événement la boucle de lecture mettra 'fin' à True). Par contre si le programme principal met 'pause' à True, à chaque tour de boucle le thread fera un sleep de 0,1 seconde et vérifiera au prochain tour de boucle si la valeur n'a pas été changée. Le contrôleur que nous avons utilisé est plus riche que 'pause' et 'fin', il contient les clés 'index_chanson' et 'index_événement' qui donnent le numéro de la chanson qu'on joue et celui de l'événement dans cette chanson, 'vitesse' (par défaut à 1) permet de ralentir/accélérer une chanson en divisant le temps d'attente par la vitesse. En particulier si `controleur['vitesse'] = float('inf')` (qui veut dire infini), tous les temps d'attente sont à 0 et la boucle de lecture se termine presque immédiatement. Ceci est pratique pour faire des tests sur la lecture avant de lancer la 'vraie' lecture.

Les modificateurs de contrôleur

Au fur et à mesure qu'on avançait dans le code, la boucle de lecture devenait de plus en plus complexe, nous voulions toujours rajouter de nouvelles possibilités (compter le temps écoulé depuis le début, détecter les canaux MIDI inutilisés par le lecteur pour ne pas les utiliser avec notre interface de piano, l'affichage des paroles d'une chanson (pour un karaoké), la correction du problème lié à la pause (les notes on qui continuaient à jouer car les notes off étaient après la pause). On ne se retrouvait plus dans notre code. Nous avons choisi d'appeler, à chaque étape spécifique du contrôleur, une fonction qui gère tout ce qui doit se passer à ce moment précis de la boucle de lecture. Par exemple, dans la partie traitement des messages:

```
if len(message) == 1: # systeme
    mod.executer_modificateurs_message_systeme(controleur, n_piste, msg)
elif len(message) == 3: # controle
    mod.executer_modificateurs_message_controle(controleur, n_piste, msg)
else: # meta
    mod.executer_modificateurs_message_meta(controleur, n_piste, msg)
```

Les trois fonctions appelées sont codées dans le module `pyanote.modificateurs` (nommé `mod` ici). Elles contiennent tous les instructions à réaliser à cette étape de la boucle de lecture. Cette organisation nous a permis de rajouter des possibilités à la boucle de lecture sans plus jamais toucher au code de cette boucle. Nous avons pour l'instant écrit dans `pyanote/modificateurs.py` les fonctionnalités suivantes :

- envoie les messages de contrôle et système à la sortie MIDI
- stocke les notes on qui ne sont pas fermées pour faire des notes off quand on se met en pause
- stocke la durée totale des sleeps d'une chanson, à la fin d'une analyse on connaît donc sa durée.

- signaler à l'interface graphique qu'il faut mettre à jour l'horloge dès qu'une seconde s'est écoulée
- enregistrer les canaux utilisés par des note on. A la fin de l'analyse, on peut connaître les canaux disponibles pour le piano.
- signaler les note on, note off à l'interface graphique pour modifier l'apparence des touches
- envoie les messages meta de type 1 utilisés dans les fichier .kar (MIDI + karaoke) vers l'interface graphique pour qu'ils soient éclairés au bon moment.

{Interface graphique : peu d'algorithmes, presque 50% du programme}

Notre interface graphique contient pour l'instant 4 objets principaux Tkinter, ce sont tous des canevas qui peuvent contenir plein de widgets. Le clavier est un canevas qui contient plusieurs touches de piano. En appuyant sur ces touches on fait un son. Le piano est un canevas qui contient une barre de contrôle et un clavier. La barre de contrôle contient des widgets qui modifient le comportement du piano (l'instrument joué, jouer un certain type d'accord quand on appuie sur une touche...). Nous avons aussi une interface de lecture de fichier midi. Pour l'instant elle ne permet que d'ouvrir des fichiers, de les mettre en pause et de les arrêter. Enfin, un Frame du module pyanote/main.py réunit tous ces canevas et les fait interagir.

Dans notre cours d'ISN nous avons beaucoup utilisé les variables globales pour nos interfaces graphiques. Dans le projet, ceci nous a posé des problèmes qui sont exposés dans l'annexe 6, avec leurs solutions.

Le widget clavier

Mis à part les difficultés d'organisation du code et la longueur (en lignes de codes et en temps) de la réalisation d'une interface graphique, le seul algorithme intéressant a été celui de création d'un octave dans un canevas.

```
def creer_octave(clavier, x_octave, note_debut, w_note, h_note):
    octave = tk.Canvas(clavier, width = w_note * 7, height = h_note)
    octave.place(x=x_octave) # pour decaler les octaves
    intervalles = [0, 2, 4, 5, 7, 9, 11]
    for i in range(len(intervalles)):
        creer_touche(octave, note_debut + intervalles[i],
                     i * w_note, w_note, h_note, "ivory")
    for i in range(1, len(intervalles)):
        if intervalles[i] - intervalles[i-1] == 2: # il y a une touche noire
            x = (i * w_note) - (w_note / 2)
            creer_touche(octave, note_debut + intervalles[i] - 1,
                          x, w_note, h_note, "black")

def creer_touche(cont, note, x_touche, w_note, h_note, couleur):
    touche = tk.Canvas(cont, width = w_note, height = w_note, bg = couleur)
    touche.place(x=x_touche)
    touche.note = note
    touche.bind("<Button-1>", appuyer_touche_souris)
```

Le widget karaoke

Nous nous sommes aperçus en téléchargeant des fichiers MIDI sur le net et en les ouvrant avec QuickTime Player que certains contenaient toutes les informations pour afficher un karaoke. Ce sont les fichiers d'extension .kar, qui sont de vrais fichiers MIDI. Nous n'avons trouvé sur internet aucune information sur ce format. Nécessairement, ces informations devaient être contenues dans les messages meta, et nous avons d'abord pensé que c'était dans les messages de type 0x05 (Lyrics). En modifiant modificateurs.py pour afficher ces messages, rien. En affichant tous les messages meta, nous avons vu qu'ils étaient dans les messages de type 0x01 (Text Event). Nous avons d'abord trouvé ça étrange, mais nous avons ensuite compris pourquoi : les messages 0x05 sont obligatoirement codés en ASCII, tandis que les messages 0x01 sont en format libre, et donc

permettent d'écrire des paroles dans n'importe quelle langue, mais rien n'indique le format qu'il faut utiliser pour le décodage. Nous considérons ces textes comme binaires, mais il fallait maintenant essayer de les décoder. Dans `pyanote/utls.py`, nous avons réécrit notre fonction de décodage pour qu'elle essaie plusieurs formats dans la liste qu'on lui donne en paramètre. Pour lire la valeur d'un message meta 0x01, nous appelons donc :

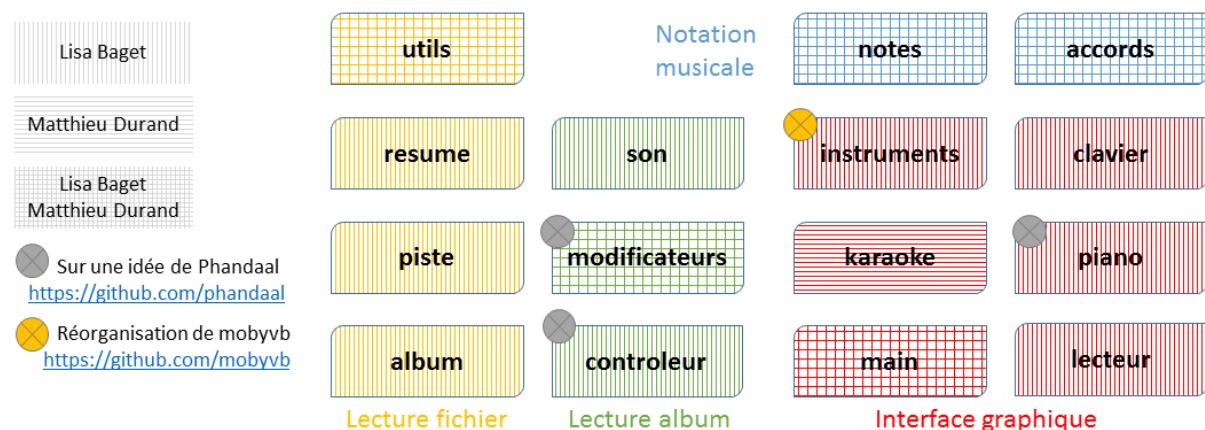
```
valeur = utls.lire_chaine(fichier, taille, ['ascii', 'utf-8', 'latin-1'])
```

Pourquoi avoir choisi ces formats ? ASCII est le plus fréquent en MIDI, UTF-8 est apparemment devenu le format d'échange, et LATIN-1 nous permet de récupérer les accents en français. Ayant compris ceci, nous avons dû créer un canevas d'affichage du karaoke (dans `pyanote/karaoke.py`) et modifier `modificateurs.py` pour pouvoir faire connaître un canevas karaoke au contrôleur, et enregistrer tous les messages 0x01 ainsi que leur temps absolu en ticks pendant la phase d'analyse. A la fin de la phase d'analyse, cet enregistrement est passé comme paramètre de la fonction `mettre_a_jour_karaoke()` dans `pyanote/karaoke.py`. Cette phase d'analyse (faite avec un paramètre de vitesse infinie pour le contrôleur) est extrêmement rapide, moins d'1/10 de seconde. La mise à jour d'un karaoke va se faire en créant un dictionnaire dont les clés sont les temps en ticks, et les valeurs les identifiants des items obtenus par l'appel à la fonction `create_text` du canevas (un appel par élément de texte). Ensuite, au cours de la véritable lecture, le contrôleur va envoyer le tick au karaoke à chaque message meta 0x01, et on trouvera dans le dictionnaire l'identifiant d'item associé à ce tick. Il suffit alors (grâce à la fonction `itemconfig`) de changer la couleur de l'item (et de rétablir la couleur de l'item précédent, qu'on avait sauvegardé). La difficulté était de mettre les petits morceaux de texte au bon endroit dans le canevas.

Nous avons compris que quand le texte commençait par '\', ça voulait dire qu'on commençait une nouvelle strophe. Il faut donc descendre de deux unités de hauteur et de remettre les abscisses à 0, de créer l'item texte, et d'augmenter les abscisses de $(\text{len}(\text{texte}) - 1) * \text{unité de largeur}$. Là, le problème était que, en Python, '\' s'écrit '\\' ! C'est un peu la même chose quand le texte commence par '/' : il s'agit d'un changement de ligne, et il suffit de descendre d'une seule unité de hauteur. Dans tous les autres cas, on ne modifie pas la hauteur et on ne remet pas à 0 les abscisses. Nous avons longtemps essayé de mesurer la taille d'un texte en pixels, mais nous n'avons pas réussi. Il a donc fallu utiliser une police dont toutes les lettres ont la même largeur, et trouver cette unité de largeur par essais et erreurs.

{Travail collaboratif : répartition des tâches}

Le dessin suivant montre la répartition des tâches au cours de notre projet.



Nous avons indiqué les modules sur lesquels nous avons reçu de l'aide (idée de la fonction `after`, puis du `thread` et `controleur`, utilisation des fonctions anonymes pour pouvoir utiliser les `Spinbox` dans `piano`) ou du code que nous avons largement réutilisé (la liste des instruments midi).

[Conclusion]

La première difficulté de ce travail a été d'estimer le temps nécessaire aux sous-parties de notre projet. Nous avons pensé que déchiffrer un fichier MIDI allait être un travail énorme mais le seul vrai problème a été de comprendre les spécifications. Cette partie était pratiquement finie mi-janvier. Nous avons donc abordé avec beaucoup de confiance la suite de notre travail : la boucle de lecture nous semblait simple, et nous avions étudié Tkinter en cours... La réalisation que notre boucle de lecture bloquait l'interface graphique, pendant le mois de février, a interrompu notre travail. On nous a proposé successivement deux solutions. Mais la boucle de lecture minimale utilisant thread et contrôleur n'a pu être disponible que début avril. Au vu de cette expérience, nous avons réalisé qu'il fallait choisir entre l'interface graphique et l'enregistrement du fichier. Comme nous avons déjà une version basique du clavier, nous avons opté pour l'interface graphique, sans réaliser à quel point le code se compliquait au fur et à mesure qu'on ajoutait des éléments. Les dernières semaines ont été compliquées mais, à quelques jours de notre soutenance, nous avons enfin une interface qui fait des choses, même si il reste de nombreux bugs.

Malgré ces difficultés, nous sommes satisfaits du travail réalisé. La partie lecture de fichier, comme le contrôleur, font bien leur travail et le code est facile à utiliser et à modifier. Pour le reste, les difficultés que nous avons eues quand on devait modifier le code nous font penser qu'il y a un problème de conception quelque part. De l'avis de nombreuses personnes avec qui nous en avons parlé, utiliser dès le départ les principes de la programmation objet aurait facilité les interactions avec Tkinter.

Nous pensons pourtant que py@note pourrait être le point de départ d'un beau projet de codage collaboratif. Pour cela, il faudra que nous laissions notre projet dans un meilleur état que celui dans lequel il est en ce moment. Notre travail dans l'urgence ces dernières semaines nous a fait utiliser trop de petites astuces trouvées sur le net pour répondre à des problèmes liés à la conception (par exemple, pour éviter des imports circulaires, notre modificateur de contrôleur modifie lui-même l'interface graphique). Ceci n'est bon ni pour la compréhension du code, ni pour les mises à jour, ni pour la correction d'erreurs.

C'est pour cela que notre premier travail (après le bac et un peu de repos) sera de réorganiser les parties de code qui ne nous satisfont pas, si possible après avoir appris quelques bases de programmation objet. C'est seulement après que nous pourrons commencer à corriger les bogues les plus importants. En particulier, nous n'avons pas pu comprendre pourquoi on entendait les sons du clavier sur certains ordinateurs et pas sur d'autres...

Nous espérons qu notre projet pourra servir de base pour des élèves d'ISN qui souhaitent utiliser py@note pour faire du codage musical. Ils pourront utiliser GitHub pour enrichir py@note.

[Annexes]

{Annexe 1 : Les différents module de py@note}

Nom du module	Contenu	sloc
<i>Lecture (décodage) d'un fichier binaire MIDI</i>		153
utils.py	Petites fonctions pour lire des informations élémentaires dans un fichier binaire et les transformer en un objet python comme un entier.	30
resume.py	Création d'un résumé. C'est un dictionnaire qui contient toutes les informations d'un fichier MIDI sauf la liste des évènements.	33
pistes.py	Création d'une piste. C'est une liste d'évènements correspondant à une piste du fichier MIDI.	62
album.py	Création d'un album. C'est un dictionnaire construit à partir du résumé en rajoutant une liste de chansons. Suivant le format du fichier MIDI, les chansons ne correspondent pas exactement aux pistes.	28
<i>Lecture (son) d'un album créé à partir d'un fichier binaire MIDI</i>		179
son.py	Petites fonctions utilisées pour interagir avec pygame.midi.	8
controleur.py	Création d'un controleur. C'est un dictionnaire construit à partir d'un album en rajoutant tous les parametres qui seront utilisés et éventuellement modifiés pendant la boucle de lecture. On peut démarrer un controleur pour commencer la boucle de lecture soit normalement, soit dans un thread.	78
modificateurs.py	Contient toutes les fonctions appelées pendant la boucle de lecture d'un controleur. Si on veut rajouter des fonctionnalités à la boucle de lecture, par exemple afficher les paroles d'un fichier Karaoke, il faudra modifier ces fonctions.	93
<i>Musique (relation avec les notations musicales)</i>		49
notes.py	Transforme une chaîne de caractères représentant une note ("Do#4") en un entier utilisé par MIDI pour représenter cette note (61) et inversement.	38
accords.py	Calcule une liste de notes (un accord) à partir d'une note fondamentale et du nom d'un accord.	11
<i>Interface graphique basée sur Tkinter</i>		365
lecteur.py	Création d'un canevas Tkinter permettant de controler la boucle de lecture. Ouverture de fichier, pause, arrêt.	78
clavier.py	Création d'un canevas Tkinter correspondant à toutes les touches d'un piano, qui peuvent être utilisées pour jouer de la musique.	95
instruments.py	Création d'un dictionnaire permettant d'accéder aux numéros d'instruments MIDI à partir de leur famille et de leur nom. Utilise un fichier JSON créé par mobyvb	8
piano.py	Création d'un canevas contenant un piano et des widgets de contrôle.	90
karaoke.py	Interface graphique pour afficher les paroles d'un fichier karaoke	57
main.py	Création d'un canevas contenant un piano et un lecteur.	37
Total :		742

Nous avons compté le nombre de lignes de code (sloc = source lines of code en anglais sans compter les lignes de commentaires ni les tests) le 23 mai. Ceci a un peu évolué depuis. De plus, 2 fichiers ne sont pas indiqués ici : ce sont midi.py et win32midi.py, écrits par Phandaal (<https://www.github.com/phandaal>) pour tenter de remédier à un bug en évitant d'utiliser pygame.midi.

{Annexe2 : Généralités sur notre organisation du code}

Au fur et à mesure qu'on avançait dans le projet, le fichier pyanote.py dans lequel on codait devenait illisible et on n'arrivait plus à corriger les erreurs. Nous avons donc décidé d'organiser le code de la façon suivante :

Utilisation de modules : tout notre code est contenu dans un répertoire pyanote qui contient des fichiers Python appelés modules. Chaque module contient un ensemble de fonctions servant à résoudre un problème

particulier. Par exemple le module `pistes.py` contient les fonctions nécessaires à la construction d'une liste d'évènements en lisant une piste dans un fichier midi. Pour importer un de nos modules, il suffit de l'importer :

```
import pyanote.resume
pyanote.resume.creer_resume("nom_fichier.mid")
```

Nous avons eu des problèmes avec la forme `from pyanote.resume import *` quand des fonctions de différents modules avaient le même nom et avons décidé d'éviter cette forme d'import. Pour pouvoir faire ceci il a fallu rajouter un fichier vide `__init__.py` dans le répertoire `pyanote` (voir <https://python-guide-pt-br.readthedocs.io/fr/latest/writing/structure.html>). Un autre problème que nous avons rencontré est celui des imports circulaires (un fichier A ne peut importer un fichier B qui importe A). Ceci a été particulièrement casse-tête pour relier l'interface graphique à la boucle de lecture.

__ Test du code : chaque module a souvent dû être testé. Le problème est que si on laisse le test dans le module, quand on importe le module dans le programme final, le test est exécuté (et on ne veut pas voir les résultats de tous les tests dans ce programme). Cependant enlever ou commenter les tests demande à réécrire ou décommenter tous les tests dès qu'on modifie le code du module. La solution choisie est de mettre tous les tests d'un module sous la forme suivante :

```
if __name__ == "__main__":
    ## Faire les tests ici
```

Ainsi le test ne s'exécute que si on exécute directement le module et pas dans un fichier qui l'importe. Tous nos modules contiennent de tels tests que nous avons pu relancer sans problème dès que nous modifions un module ou un module importé par ce module.

__ Commentaires : en travaillant ensemble on s'est rendu compte de l'importance de commenter le code. Tous les modules commencent par un commentaire qui décrit ce que fait le module et les fonctions contiennent elles aussi des commentaires indiquant ce qu'elles font. Nous avons suivi pour ça les conventions PEP227 (voir <https://openclassrooms.com/fr/courses/235344-apprenez-a-programmer-en-python/235263-de-bonnes-pratiques>). Ceci permet dans certains éditeurs (comme l'éditeur gratuit Visual Studio Code) de voir les commentaires de la fonction quand on tape son nom dans un autre module.

```
"""pyanote.piste
(C) Lisa Baget, 2018-2019

Ce module contient les fonctions permettant de construire la liste de tous les
événements contenus dans une unique piste d'un fichier Midi.
"""

import pyanote.utils as utils

def creer_piste(resume, num_piste):
    ''' Retourne la liste de tous les evenements contenus dans une unique
    piste du fichier Midi décrit.
    '''
```

{Annexe 3 : Outils Python que nous avons découvert}

Au cours de notre projet nous avons découvert des fonctionnalités de Python qui nous ont été bien utiles.

__ Les dictionnaires : semblables aux listes mais plus pratiques pour certaines utilisations. Par exemple pour nous un événement MIDI est une liste `E = [temps, numéro, message]`. On accède au temps en utilisant `E[0]`. C'est pratique et rapide tant qu'on n'a pas des listes trop grandes. Nous avons par exemple un objet contrôleur

qui contient plus de 30 éléments différents. Il est impossible de programmer en se souvenant des index de chacun de ces éléments. C'est dans ce cas que nous avons choisi d'utiliser des dictionnaires. Par exemple, si on a un contrôleur C = {"index_chanson": 0, "index_evenement": 1299, "vitesse": 1.2, ...}, en tapant C["vitesse"] on récupère 1.2 et en tapant C["vitesse"] = 1.5 on change la vitesse dans le contrôleur C. Ceci nous a été très utile et on l'a utilisé un peu partout. <https://openclassrooms.com/fr/courses/235344-apprenez-a-programmer-en-python/232273-utilisez-des-dictionnaires>

__ **Les erreurs** : nous avons déjà vu en cours l'existence d'erreurs, par exemple quand on tape 1/0 Python affiche une erreur dont le type est ZeroDivisionError. Nous pouvons lancer nos propres erreurs. Par exemple au début de la lecture d'un fichier MIDI notre code est :

```
if fichier.read(4) != b'Mthd':  
    raise TypeError ("Ce n'est pas un fichier midi")
```

Ainsi notre programme s'arrête si on ne lit pas dans le fichier MIDI une chaîne binaire qui devrait s'y trouver. Cependant les erreurs peuvent aussi nous poser des problèmes, par exemple notre interface graphique va ouvrir des fichiers MIDI mais si la lecture provoque une erreur (ce n'est pas un fichier MIDI ou il est défectueux, ce qui nous est arrivé), on ne veut pas que l'interface s'arrête.

```
def changer_fichier():  
    fichier = askopenfilename()  
    try:  
        album = creer_album(fichier)  
    except ValueError:  
        return  
    jouer_album(album)
```

Ce code est présent dans notre interface graphique. Lorsque on veut changer de fichier, on essaie (try) de créer un album. Si ça marche on ne regarde pas ce qu'il y a dans la partie except et on continue le programme qui joue l'album. Si ça ne marche pas, l'erreur est interceptée par le except et n'arrête pas le programme. On exécute le code qui est dans la partie except (ici un return pour sortir de la fonction qui ne fera donc rien).

__ **Les fonctions anonymes** : nous en discutons plus longuement dans la partie interface graphique, où elles ont été nécessaires. Quand on écrit :

```
def test(x, y):  
    return x + y
```

c'est presque exactement la même chose que d'écrire :

```
test = lambda x, y: x + y
```

L'expression lambda x, y : x + y veut dire « une fonction de deux paramètres x et y qui retourne (le return est implicite) x + y. Avec test = lambda ... on donne le nom test à cette fonction. Il y a des différences : par exemple, le code du lambda ne peut contenir qu'une instruction.

{Annexe 4 : Le format MIDI}

Un fichier MIDI est un fichier binaire composé de plusieurs parties. La première est le header (en-tête) qui est suivie d'une ou plusieurs pistes (tracks).

__ **header** : le header commence par 4 octets qui codent la chaîne binaire b'MThd'. Suivent 4 octets qui codent un entier (la taille du header), 2 octets qui codent un entier (le format du fichier), 2 octets qui codent un entier (le nombre de pistes) et 2 octets qui codent un entier (le tempo en ticks/noire, nous en reparlerons). Attention, si le premier bit du premier octet du tempo est à 1, ça veut dire qu'il s'agit d'une façon différente de coder le

temps. Nous n'avons pas codé ceci car nous n'avons jamais trouvé d'exemple de fichier MIDI qui faisait ça. Dans ce cas, nous envoyons une erreur. Les taille – 6 octets suivants sont réservés aux constructeurs de matériel MIDI et nous n'avons pas à nous en soucier.

__ track : une piste commence toujours par 4 octets qui codent la chaîne binaire b'MTrk'. Suivent 4 octets qui codent un entier (la taille de la piste). Viennent ensuite, jusqu'à la fin de la piste, une séquence d'évènements.

Dans pyanote/resume.py, la fonction créer_résumé(nom_de_fichier) permet de créer un dictionnaire contenant toutes les informations dont nous venons de parler, mais ne lira pas les évènements. Par exemple elle retournera :

```
{'fichier': 'fichiersMidi/Dave Brubeck - Take Five.mid',
 'format': 1,
 'nb_pistes': 17,
 'ticks/noire': 192}
 'resumes_pistes': [
     {'id': 0, 'début': 22, 'fin': 82},
     {'id': 1, 'début': 90, 'fin': 4713},
     # 15 autres pistes nom montrées ]
 }
```

Dans cet exemple (simplifié, car le vrai fichier fait 17 pistes) la piste 0 commence à l'octet 22 et finit à l'octet 82. Ces informations seront nécessaires pour lire une piste.

__ évènements : un évènement MIDI est un delta-temps suivi d'un message. Le delta-temps est la durée en ticks (une unité de mesure de temps spécifique à MIDI) entre l'évènement et l'évènement précédent. Ce delta-temps est stocké sur un nombre variable d'octets (voir lecture d'un entier variable ci-dessous). Pour nous, dans notre représentation Python, un évènement sera une liste :

```
evenement = [delta-temps : int, num_piste : int, message : list]
```

__ messages : un message MIDI est codé sous un nombre variable d'octets. Ils contiennent l'information qu'il faut traiter après l'écoulement du delta-temps. Pour déchiffrer un message, il faut commencer par lire son premier octet, qui est normalement (voir running status ci-dessous pour l'exception qui nous a embêté) le statut du message. Il y a 3 types de messages, suivant la valeur du statut. Tous seront codés par des listes.

__ messages système : quand le statut vaut b'\xF0' ou b'\xF7', ce qui suit est un entier variable qui code la longueur de la chaîne binaire (bytes en Python) qui est la chaîne du message système. Le message système complet est égal à statut + chaîne du message système. Comme on l'a déjà dit, nous envoyons les messages système à la sortie MIDI sans essayer de les comprendre. Pour nous, un message système sera une liste de taille 1 (1 seul argument, c'est-à-dire len(message_systeme) = 1)

```
message_systeme = [chaîne_binaire : bytes] # Liste de taille 1
```

__ messages meta : quand le statut vaut b'\xFF', l'octet qui suit code le type du message meta, l'entier variable qui suit la *taille* nécessaire pour coder sa valeur, et les *taille* octets qui suivent codent effectivement cette valeur. Suivant le type du message meta, la valeur doit être comprise de différentes façons, nous donnons juste ici quelques exemples que nous utilisons vraiment dans py@note.

Type	Signification	Taille	Valeur
0x01	Text Event. Utilisé dans les fichiers karaoke pour les paroles.	var	Chaîne de caractère codée dans un format non spécifié

0x2F	<i>End of Track.</i> Dernier message (obligatoire) de chaque piste.	0	Rien
0x51	<i>Set Tempo.</i> Changement de tempo.	3	Un entier codé sur 3 octets qui donne les microsecondes/noire

Le message meta n'est pas à envoyer à la sortie MIDI. Certains doivent être interprétés pour que la lecture marche (changement de tempo), d'autres sont purement informatifs (texte, nom de la chanson). Pour nous en Python le message meta sera une liste de taille 2 dont le deuxième élément peut-être un entier, une chaîne, une liste d'entiers, suivant la valeur du premier argument.

```
message_meta = [type_meta : int, valeur : object] # Liste de taille 2
```

__ messages de contrôle : dans tous les autres cas, le message est un message de contrôle. L'instruction est codée sur les 4 premiers bits du status (division euclidienne par 16), et le canal sur les 4 derniers bits (reste de la division euclidienne par 16). Viennent ensuite 1 ou 2 arguments, suivant l'instruction. Les messages de contrôle doivent être envoyés à la sortie MIDI, car ils contiennent les informations sur la musique qui doit être jouée. Certains types de messages ont été utilisés dans l'interface graphique de py@note.

Inst.	Signification	arg 1	arg 2	Utilisation py@note
0x8	Note off	Note	Vélocité	OUI : on change la couleur du clavier
0x9	Note on	Note	Vélocité	OUI : on change la couleur du clavier
0xA	Note Aftertouch	Note	Quantité	NON
0xB	Controller Event	Type	Valeur	NON
0xC	Program Change	Instrument	x	OUI : envoyé quand on change d'instrument
0xD	Channel Aftertouch	Quantité	x	NON
0xE	Pitch bend	Valeur		NON

Pour nous, un message de contrôle sera une liste de taille 3 (quand il n'y a pas de deuxième argument, on le met à 0 et c'est quand même compris par pyanote.midi).

```
message_controle = [statut : int, arg1 : int, arg2 : int] # Liste de taille 3
```

L'appel de la fonction `pyanote.piste.creer_piste(resume, num_piste)` va retourner la liste de tous les événements contenus dans cette piste. Si `resume` est celui créé avant et le numéro de piste est 0, cette fonction va nous donner (on a enlevé plusieurs événements) :

```
[[0,0,[81, 359281]], [7,0,[b'\xf0~\x7f\t\x01\xf7']], ..., [178059,0,[47, []]]]
```

Le premier événement arrive immédiatement (au bout de 0 ticks). Comme tous les autres événements de la piste 0, son deuxième élément vaut 0. Son message est une liste de taille 2, donc un meta. Son type est 81 = 0x51, donc un changement de tempo. Le nouveau tempo doit être 359281 microsecondes/noire. Le deuxième événement arrive au bout de 7 ticks, et contient un message système (liste taille 1). On enverra à la sortie MIDI la chaîne binaire `b'\xf0~\x7f\t\x01\xf7'`. Le dernier événement arrive 178059 ticks après le précédent, c'est le message meta fin de piste codé par `b'\xff\x2f\x00'` (on vérifie sa présence quand on construit le résumé).

{Annexe 5 : Boucle de lecture avec after}

Nous avons eu un problème en voulant appeler la lecture d'un fichier MIDI depuis l'interface graphique Tkinter. En effet la fonction de lecture est une fonction très longue (elle dure la durée du morceau) et quand un événement Tkinter lance cette lecture, aucun autre événement ne peut être traité : notre interface graphique est en freeze. C'est ce qui est montré dans le fichier `archives/l2_lecteur_basique_avec_interface.py`

Nous avons essayé une première solution en remplaçant la fonction `time.sleep` par la fonction `after` de Tkinter.

```
def continuer_lecture(chanson, i, album, sortie_midi):
    evenement = chanson[i]
    traiter_evenement(evenement, sortie_midi)
    if i + 1 < len(chanson): # il y a un evenement suivant
        ev_suivant = chanson[i+1]
        temps = calculer_temps(album, evenement[0])
        Tk().after(temps, continuer_lecture, chanson, i+1, album, sortie_midi)
```

Avec cette solution notre fonction de lecture est découpée en pleins de petites fonctions continuer_lecture qui s'appellent lpar l'intermédiaire de after. La dernière ligne du programme ci-dessus veut dire que, après temps, on appelle continuer_lecture(chanson, i+1, album). Ceci semble faire la même chose que la version basique mais il y a une différence. La fonction time.sleep utilisée dans la première version est bloquante et provoque le freeze. La fonction after de Tkinter est non bloquante et laisse à Tkinter le temps de gérer ses événements. Nous pensions avoir ici la bonne solution mais la fonction after est beaucoup moins précise que la fonction sleep Appeler after(130, ...) peut en fait créer un décalage de 180 millisecondes voire plus). En écoutant le morceau on ne reconnaissait plus le rythme. Malheureusement, nous n'avons pas gardé cette version du programme que nous aurions dû garder en archives.

{Annexe 6 : Coder en Tkinter sans variables globales}

Dans notre cours d'ISN nous avons beaucoup utilisé les variables globales pour nos interfaces graphiques. Dans le projet, ceci nous a posé des problèmes.

Si par exemple on utilise une variable globale pour stocker quel instrument on joue dans un piano c'était pratique car toutes les fonctions appelées par l'interface permettent de lire et de modifier la variable globale. Ceci pose problème quand on utilise un nombre variable de widgets (par exemple les touches du clavier, ou même les pianos). Dans ce cas, on ne sait pas combien de variables déclarer. De plus, à mesure que le code grossissait nous ne savions plus dans quelles fonctions des variables globales étaient modifiées et ça rendait la recherche d'erreurs de plus en plus difficile. Nous nous sommes donc obligés à coder de la façon suivante.

__ Passer paramètres, utiliser mutables : quand une fonction f déclare une variable a, puis appelle une fonction g qui doit lire a, il faut que a soit passé par les paramètres de g. Si f appelle f1 qui appelle f2 ... qui appelle g, il faudra passer a en paramètre dans toutes les fonctions f1, f2, ... Si f déclare la variable a, mais n'appelle pas (directement ou indirectement) la fonction g qui doit lire a, nous avons un problème de conception. Il faut alors repérer une fonction h qui appelle à la fois f et g, déclarer la variable a dans h et la passer en paramètre dans f et g. Le passage par paramètre ne permet pas automatiquement de modifier la variable, il faut qu'elle soit mutable (exemple : liste, dictionnaire). Le code suivant illustre ce principe (c'est celui utilisé dans la sauvegarde du running status):

```
def h():
    a = [None] ## déclaration de la variable a, mutable
    f(a) ## on envoie a à f
    g(a) ## on envoie a à g

def f(x): ## c'est f qui calcule la valeur de a
    x[0] = "Modification" ## x = ["Modification"] ne marche pas

def g(x): ## on affiche a dans g
    print(x[0]) ## Affichera bien Modification
```

Ainsi une variable déclarée dans une fonction est initialisée dans une autre fonction et lue dans une troisième.

__ Enregistrer les données dans les objets, naviguer depuis un évènement : le passage de paramètres dans une fonction n'est pas toujours possible dans Tkinter. En effet, appuyer sur un bouton ou cliquer dans un canevas

va pouvoir, grâce au bind, déclencher l'application d'une fonction f. Cependant cette fonction f ne peut être définie qu'avec un seul argument, l'événement qui est créé au moment du clic. Par exemple si on clique sur une touche de notre piano, on veut utiliser la sortie MIDI pour jouer la note correspondant à cette touche dans le canal sélectionné, avec le volume sélectionné. Le programme suivant ne marche pas.

```
touche = tk.Canvas(piano, ...)
touche.bind("<Button-1>", appuyer_touche_souris)

def appuyer_touche_souris(evenement):
    # dans cette fonction on ne connaît que evenement
    message = [0x90 + canal, note, vol] # on connaît pas canal, note, vol
    pyanote.son.message_controle(sortie_midi, message) # ni sortie_midi
```

Bien sûr, on peut utiliser des variables globales pour le canal, le volume et la sortie_midi, mais la solution n'est pas raisonnable pour les notes : il faudrait créer une variable globale et une fonction par note. Une possibilité est d'utiliser que tous les widgets Tkinter sont des objets. On peut leur ajouter des informations de la façon suivante :

```
piano = tk.Canvas(racine, ...)
piano.midi = sortie_midi
piano.volume = 150
piano.canal = 4
touche = tk.Canvas(piano, ...)
touche.note = 60
touche.bind("<Button-1>", appuyer_touche_souris)
```

Ici on a rajouté 3 informations à l'objet piano : piano.midi est une sortie MIDI qui a été calculée auparavant, piano.volume est initialisé à 150 et piano.canal est à 4. A chaque fois qu'on pourra accéder à ce piano, on pourra récupérer ces informations. De la même façon, on rajoute l'information touche.note = 60 à la touche (et si on rajoute touche.note = 61 à une autre touche, elles auront des informations différentes). On peut maintenant écrire notre fonction :

```
def appuyer_touche_souris(evenement):
    touche = evenement.widget # Le widget d'un evenement est l'objet bindé
    piano = touche.master.master # Le master d'un widget est son contenant
    message = [0x90 + piano.canal, touche.note, piano.volume]
    pyanote.son.message_controle(piano.midi, message)
```

Fonctions anonymes : il est resté de rares cas où la méthode précédente ne marchait pas. En effet, certains widgets de Tkinter utilisent une sorte de fonction de bind sans argument (nous avons utilisé les Spinbox pour les contrôles du piano, c'est joli mais ça nous a embêté) :

```
piano.canal = 5
canal = tk.Spinbox(contrôles, ...)
canal.configure(command = essai_changement_canal) # bind d'un Spinbox

def essai_changement_canal():
    # sans argument, que peut-on faire?
```

Pas d'événement, donc pas de possibilité de récupérer le widget à l'origine de l'événement, donc pas possible de récupérer le widget piano et son piano.canal que l'on veut modifier. La solution que nous avons retenue est l'utilisation de fonctions anonymes. On peut écrire :

```
canal.configure(command = lambda : changement_canal(piano))
```

```
def changement_canal(piano):  
    # a partir de piano, on peut naviguer
```

Maintenant, on a bindé à la Spinbox une fonction anonyme à 0 arguments (il n’y a rien entre lambda et ‘:’) qui appelle `changement_canal(piano)`. La construction de cette fonction anonyme se fait au moment du configure, et elle connaît bien `piano` qui est dans l’environnement. Attention, si `piano` n’est pas connu au moment du configure, ceci nous fera une erreur (difficile à identifier).