

Projet iOS : SoundBoard

M1 MIAGE – 2021/2022

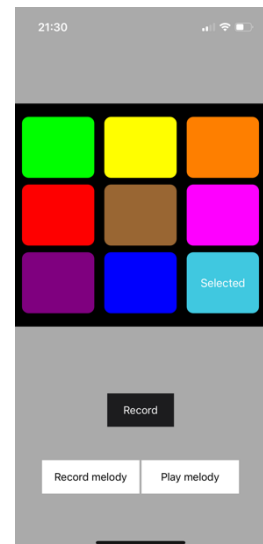
LEFEVRE Lucas / FERRY Lucas

Le projet :

Nous avons conçu et développé une application capable d'enregistrer un son sur l'un des 9 boutons puis de le jouer mais aussi d'enregistrer une ou plusieurs mélodies et de les écouter. Nous nous sommes inspirés des launchpad utilisés par les DJ.

Vue de fonctionnement :

La vidéo de présentation ne présentant pas l'intégralité des sons en fonctionnement, voici une capture qui montre la vue principale de l'application avec un son assigné sur chaque bouton. La vidéo étant une capture d'écran, l'enregistrement des sons ne s'entend pas.



Les fonctionnalités :

Voici les différentes fonctionnalités que nous avons intégrées à l'application

- Enregistrer un son via le micro de l'iPhone
- L'attribuer à l'un des 9 boutons
- Jouer le son
- Enregistrer un son sur un bouton ayant déjà un son attribué
- Sauvegarde des sons dans une base de données
- Enregistrer une mélodie faite à partir de l'appui de plusieurs boutons
- Réécouter les mélodies
- Différencier les boutons :
 - Une case sans son affecté sera en gris
 - Une case sélectionnée sans son affecté sera en gris clair avec le texte "Selected"
 - Une case avec un son enregistré aura une couleur unique (chaque case possède une couleur différente)
 - Une case où l'on vient de jouer le son aura une couleur bleu canard avec le texte "Selected"

Ce que nous n'avons pas fait :

- À la rotation de l'écran, afficher plus de boutons (utilisation du gyroscope)
- Jouer le son le temps de l'appui
- Assigner une image à un bouton (utilisation de l'appareil photo)
- Enregistrer le son du système plutôt que de capturer l'audio par le micro pour l'enregistrement des mélodies

Ce qui a été difficile :

- Compréhension du langage Swift
- Prise en main du langage et du logiciel Xcode
- Le temps à attribuer au projet durant le semestre

Feedback sur le projet :

Nous avons construit l'application en mode agile, afin de créer une application fonctionnelle que nous avons fait évoluer au fil des semaines. Nous étions partis sur plusieurs fonctionnalités à implémenter suivant le temps de prise en main et de compréhension du langage. Des choix de fonctionnalités ont dû être faits durant la vie du projet et c'est pourquoi nous n'avons pas pu réaliser l'ensemble des fonctionnalités prévues lors du brainstorming de pré-développement.

Nous présentons aujourd'hui un projet fonctionnel, qui peut servir de base et peut évoluer, tant par l'interface que par certaines fonctionnalités.

Le projet a été très intéressant de notre point de vue, mais assez compliqué. La prise en main du langage n'a pas été simple, et a demandé quelques recherches pour arriver à comprendre la mécanique. Le fait d'avoir fait un MVP (produit minimum viable) puis de l'améliorer au fur et à mesure a été un bon choix afin de comprendre les subtilités de Swift.