**Semaine 2 :**

Fonctionnement du logiciel :

-Lancer le logiciel.

-Il détecte automatiquement OSU ! et le lancement d’une musique.

-Pour le moment il sort les outputs du score dans sync/Plugin/Test.txt

(Pas de reset auto de fichier, il faut le vider manuellement entre chaque musique pour le moment)

! Bug : le fichier enregistre 4 inputs indésirables à la fin d’une musique, il nous reste à trouver comment l’éviter.

Info complémentaire : la récupération des informations ce fait grâce au plugin « OsuRTDataProvider ». Il a été modifier (par Hugo Barrandon) pour retourner les données du score dans un fichier. Ceci est possible car le code est libre sur GitHub ([OsuSync/OsuRTDataProvider: A sync plugin, get OSU! game data from memory. (github.com)](https://github.com/OsuSync/OsuRTDataProvider)). On peut donc facilement modifier la sortie pour l’envoyer sur une Socket ou un tube.

A venir : -corriger le bug

-modifier le code pour qu’il envois les informations au code python.

-(Si on a le temps) recréer le code en se basant sur ce code pour retirer toutes les fonctionnalités inutiles.