P\_Médiathèque



(Une image originale représentant le projet)

Nom de l’auteur – Classe

Lieu

Durée

Nom du chef de projet

(Nom et adresse du mandant)

Table des matières

[Introduction 3](#_Toc181971744)

[Titre 3](#_Toc181971745)

[Description 3](#_Toc181971746)

[Matériel et logiciels à disposition 3](#_Toc181971747)

[Prérequis 3](#_Toc181971748)

[Planification 3](#_Toc181971749)

[Analyse foonctionnel 3](#_Toc181971750)

[Affichage des morceaux locaux 3](#_Toc181971751)

[Explorer les musiques 4](#_Toc181971752)

[Journal de travail 5](#_Toc181971753)

[Raports de tests 5](#_Toc181971754)

[Conclusion et États des lieux 5](#_Toc181971755)

[IA 5](#_Toc181971756)

# Introduction

## Titre

A compléter, par un titre cours et pertinent. Cela peut être une reprise ou compléter le titre de la première page …

## Description

A compléter, par une explication du contexte, de la situation, des raisons générales de la mise en route d’un tel projet. Le lecteur doit pouvoir comprendre les motivations du lancement du projet…

## Matériel et logiciels à disposition

A compléter par ce qui est nécessaire pour le démarrage …

## Prérequis

A compléter par une description des compétences, des connaissances et de la formation minimum pour être à même de réaliser le projet …

# Planification

# Analyse foonctionnel

## Affichage des morceaux locaux

Une image contenant texte, capture d’écran, affichage, logiciel

Description générée automatiquement

Lorsque sur la nav bar à droite, on sélectionne accueil, la liste des morceaux qu’on a téléchargés s’affiche. Dans la maquette les morceaux affichés sont définis par les critères suivants :

* Nom de la musique
* L’artiste
* Sa durée

Il y a également trois boutons :

* Delete all : Permet de supprimer toutes les musiques (va demander une confirmation via une pop-up)
* Delete : Permet de supprimer une musique (va demander une confirmation via une pop-up)
* Play : va lire fichier via un média externe tel que VLC

## Explorer les musiques

Une image contenant texte, capture d’écran, conception

Description générée automatiquement

Lorsque sur la nav bar on va sur explorer, cela aura pour effet de demander à toutes les machines présentes sur le réseau les musiques qu’ils possèdent. Dans la maquette les morceaux affichés sont définis par les critères suivants :

* Nom de la musique
* L’artiste
* La durée
* Le publisher (la/les personne(s) qui propose la musique)

Lorsque la personne va double cliquer sur une musique, l’utilisateur va être redirigé sur la page de téléchargement.

## Télécharger une musique

Une image contenant texte, capture d’écran, Police

Description générée automatiquement

Lorsqu’on double clique sur une musique dans la fenêtre explorer, l’utilisateur est redirigé vers la page de téléchargement. L’utilisateur va demander aux autres machines possédant la musique de lui passer une partie du fichier. Sur la page, on peut voir les informations suivantes :

* Nom de la musique
* L’artiste
* La durée
* Le publisher (la/les personne(s) qui propose la musique)
* Le pourcentage du téléchargement
* Une barre de téléchargement

Lorsque le téléchargement a fini un message apparaît et l’utilisateur est redirigé vers la page explorer.

## Importer une musique

Une image contenant texte, capture d’écran, conception

Description générée automatiquement

Dans la nav bar, lorsqu’on appuie sur importer, on arrive sur la page importer qui permet d’importer une musique. Voici les différents éléments de cette page :

* Chemin du fichier : lorsqu’on appuie dessus, cela ouvre une page File explorer qui n’accepte que les mp3.
* Nom de la musique et Nom de l’artiste : lorsqu’on sélectionne un fichier, ce champ est automatiquement rempli. Si la valeur est changée et qu’on publie, alors le fichier local sera également modifié.
* Publier : Lorsqu’on appuie sur ce bouton, cela va ajouter la musique dans la liste des musiques en local et va dire à tous le monde que le morceau est disponible. Si aucun fichier n’a été choisi alors cela va mettre un message d’erreur

## Search bar

# Journal de travail

# Raports de tests

# Conclusion et États des lieux

# IA