

Manuel Utilisateur



Travail Pratique Individuel MiFiSy

CFPT Informatique

Yoann Meier

13 mai 2024

Table des matières

Introduction	2
Fichier de configuration	3
Présentation de l'interface	5

Introduction

Ce document est destiné aux utilisateurs finaux du projet MiFiSy (MIDI Firework Symphony).

Ce projet est réalisé dans le cadre du projet de fin de formation au CFPT Informatique dans la formation *Développement d'applications*.

Il s'agit du *Travail Pratique individuel* (TPI).

MiFiSy est un projet permettant de créer des feu d'artifices et de rejouer une séquence sauvegarder.

Cette documentation présente les interfaces utilisateur ainsi que le détail des actions utilisateurs possibles. Pour une meilleure compréhension, toutes ces explications sont accompagnées de capture d'écran.

Fichier de configuration

Le fichier config.xml permet de paramétrer des valeurs importantes de l'application.
IL doit être dans dossier pour exécuter le projet. Voici à quoi il ressemble :

```
1 <Config>
2   <Author>Yoann</Author>
3   <NameSequence>Sequence de feu d artifice</NameSequence>
4   <PathMusic>music</PathMusic>
5   <PathImg></PathImg>
6   <PathSaveSequence>save</PathSaveSequence>
7   <Mortar angle="10" height="0,15" width="0,025" positionX="0,1" positionY="0,85"/>
8   <Mortar angle="10" height="0,15" width="0,025" positionX="0,3" positionY="0,85"/>
9   <Mortar angle="10" height="0,15" width="0,025" positionX="0,5" positionY="0,85"/>
10  <Mortar angle="10" height="0,15" width="0,025" positionX="0,7" positionY="0,85"/>
11  <Mortar angle="10" height="0,15" width="0,025" positionX="0,9" positionY="0,85"/>
12  <ColorStartParticleRain r="255" g="69" b="0"/>
13  <ColorStartComet r="255" g="69" b="0"/>
14  <ColorEndParticleRain r="255" g="255" b="0"/>
15  <ColorEndComet r="255" g="255" b="0"/>
16  <ParticleRain sizeParticle="10" nbParticle="360" lifeSpan="0,06" timeSpawn="0,04" ↔
    defaultSpeed="90"/>
17  <Comet sizeMainParticle="120" sizeOtherParticle="20" defaultSpeed="7" ↔
    defaultLifespan="1,5" />
18 </Config>
```

- **Author**
(texte) Nom de l'auteur qui sera stocké dans les prochaines sauvegardes de feux d'artifice.
- **NameSequence**
(texte) Nom de la séquence qui sera stocké dans les prochaines sauvegardes de feux d'artifice.
- **PathMusic**
(texte) Chemin d'accès du dossier contenant les musiques qui apparaîtront dans l'accueil.
- **PathImg**
(texte) Chemin d'accès de l'image qui apparaîtra dans le jeu en mode libre.
- **PathSaveSequence**
(texte) Chemin où les sauvegarde sont récupérés et où les prochaines seront ajoutées.
- **Mortar**
Si aucun mortier n'est précisé, 5 seront posé dans le mode libre.
Sinon, les mortiers spécifiés ici seront affichés comme indiqué ici dans le jeu en mode libre.
Les cinq paramètres sont :
 - (nombre à virgule) L'angle
 - (nombre à virgule) La hauteur
 - (nombre à virgule) La largeur
 - (nombre à virgule) La position sur l'axe X et Y
- **ColorStartParticleRain**
Couleur de départ des particules des pluies de particules dans le jeu en mode libre.
Les attributs (nombre entier) correspondent à RGB pour créer la couleur.
- **ColorStartComet**
Couleur de fin des particules des comètes dans le jeu en mode libre.

- **ColorEParticleRain**

Couleur de fin des particules des pluie de particules dans le jeu en mode libre.

- **ColorEndComet**

Couleur de départ des particules des comètes dans le jeu en mode libre.

- **ParticleRain**

Paramètre de la pluie particule dans le jeu en mode libre.

- (**nombre entier**) sizeParticle : la taille des particules générés
- (**nombre entier**) nbParticle : le nombre de particules en mouvement qui seront générés dans équitablement dans toutes les directions
- (**nombre à virgule**) lifespan : la durée de vie par défaut de la particule. Cette valeur est multiplié par la vitesse de la corde de la guitare
- (**nombre à virgule**) timeSpawn : le temps entre les apparitions des particules immobile sur celles en mouvements
- (**nombre à virgule**) defaultSpeed : la vitesse des particules

- **Comète**

Paramètre de la comète dans le jeu en mode libre.

- (**nombre entier**) sizeMainParticle : la taille de la particule principale de la comète
- (**nombre entier**) sizeOtherParticle : la taille des particules qui suivent la particule principale
- (**nombre à virgule**) defaultSpeed : la vitesse de départ qui est multiplié par la vitesse de la corde de la guitare
- (**nombre à virgule**) defaultLifespan : la durée de vie de la comète

Présentation de l'interface